

Vestuario cinematográfico: Estudio de caso de la construcción de identidades juveniles en las películas Rodrigo D No futuro y Los Nadie

Estudiante: Amalia Gómez Restrepo

Asesor: William Cruz Bermeo

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de arquitectura y diseño

Diseño de vestuario

Medellín

2018



Vestuario cinematográfico: Estudio de caso de la construcción de identidades juveniles en las películas Rodrigo D No futuro y Los Nadie

Estudiante: Amalia Gómez Restrepo

Asesor: William Cruz Bermeo

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de Vestuario

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de arquitectura y diseño

Diseño de vestuario

Medellín

2018



Hoja de aceptación

El presente trabajo que tiene como título, Vestuario cinematográfico: Estudio de caso de la construcción de identidades juveniles en las películas Rodrigo D No futuro y Los Nadie, fue presentado el día 05 del mes de junio del 2018, como requisito para optar por el título de Diseñador de Vestuario, dado por la Universidad Pontificia Bolivariana y fue aceptado por el director y cuerpo docente de la Facultad de Diseño de Vestuario.

Mauricio Velásquez Posada

Director Diseño de Vestuario

William Cruz Bermeo

Asesor de trabajo de grado.

Docente Diseño de Vestuario UPB

Agradezco sinceramente a quienes con su apoyo hicieron que este trabajo de grado fuera posible. Especialmente a William Cruz profesor asesor del trabajo de grado, María Camila Castrillón actriz y diseñadora de vestuario de Los Nadie, Ana María Gallón diseñadora de vestuario de Rodrigo D No futuro, Víctor Gaviria director de Rodrigo D No futuro, Juan Sebastián Mesa director de Los Nadie, José Manuel López productor de Los Nadie. Y por supuesto a Clara Restrepo Santa María y Felipe Gómez Villegas productores ejecutivos de mi proyecto académico.

Vestuario cinematográfico: Estudio de caso de la construcción de identidades juveniles en las películas Rodrigo D No futuro y Los Nadie.

Resumen

El vestuario cinematográfico tiene una función comunicativa que desarrolla el diseñador de vestuario en aras de contribuir a la construcción de los personajes y a la elaboración de una narrativa cinematográfica a través del lenguaje vestimentario. Es decir, el diseñador elabora narrativas que dan cuenta de las complejidades del personaje a través de lo que viste. Esta labor se ve enfrentada a una multiplicidad de elementos que están determinados según las condiciones de la película, por lo que el diseñador de vestuario debe transitar a través de todos los aspectos implicados como la generación de conceptos asociados, narrativa visual, producción de vestuario y manejo presupuestal, entre otros, con miras a lograr un producto final.

Es allí, en la labor del diseñador de vestuario, donde este trabajo indaga acerca de la construcción de identidades juveniles en la ciudad de Medellín desde la narrativa del vestuario cinematográfico desarrollada en las películas Rodrigo D No futuro (1990) y Los Nadie (2016). Los jóvenes como temática en estas dos producciones revela formas de expresión vestimentaria propias de la ciudad, que nos cuentan, a través de determinados códigos, el proceso en la construcción de identidades juveniles, las reinterpretaciones que se hacen de otras formas culturales asociadas, como la música y los significados de ser joven en Medellín.

Palabras Clave

Cine de Medellín, Identidad juvenil, Narrativa, Vestuario cinematográfico

Abstract

Costume design has a communicative function that the costume designer develops in order to contribute to the construction of the characters and to the elaboration of a cinematographic narrative through the dress language. In simple words, the designer produces narratives that expose the complexities of the character through what they wear. This work is faced with a multiplicity of elements that are determined according to the conditions of the film, so the costume designer must go through all the aspects involved such as the generation of associated concepts, visual narrative, costume production and budget management, among others, with a view to achieving a final product.

It is there, in the work of the costume designer, where this work investigates the construction of youth identities in Medellín city from the narrative of the costume design developed in the films *Rodrigo D No futuro* (1990) and *Los Nadie* (2016). Youth as a main issue in these two productions reveals forms of clothing expression typical of the city, which tell us, through visual signs, the process in the construction of youth identities, the reinterpretations that are made of other associated cultural forms, such as music and subcultures and the meanings of being young in Medellín.

Key words

Cinema of Medellín, Costume design, Narrative, Youth identities

Índice

I.	Introducción.....	8
	1.1 Situación Referencial.....	8
	1.2 Planteamiento del problema.....	10
	1.3 Hipótesis.....	11
II.	Objetivos.....	12
	2.1 Objetivo general.....	12
	2.2 Objetivos específicos.....	12
III.	Estado del arte.....	13
IV.	Justificación.....	15
V.	Marco teórico.....	16
	5.1 Marco conceptual.....	16
	5.2 Marco Referencial.....	32
VI.	Marco metodológico.....	34
	6.1 Entrevistas.....	34
	6.2 Análisis de imagen.....	66
VII.	Hallazgos y discusiones.....	84
VIII.	Conclusiones.....	99
IX.	Bibliografía.....	101

1.1. Situación referencial



Imagen 01. Fotograma. Rodrigo D No futuro. Gaviria, V. (1990). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zALEvrIEZ54>



Imagen 02. Fotograma. Los Nadie. Mesa, J. (2015). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=8rpE0N3h7_A

Las películas *Rodrigo D No futuro* (1990) y *Los Nadie* (2015) comúnmente han sido vinculadas por su alusión directa al movimiento punk de Medellín, sin embargo, en esta investigación son pertinentes por aludir a la construcción de identidad de una parte de los jóvenes de la ciudad. Éstos se encuentran marginados por la falta de oportunidades que les ofrece el sistema, lo cual los condiciona a un ambiente violento y los enfrenta a una serie de problemas económicos y culturales diferentes a la generalidad. Con casi treinta años de distancia entre el lanzamiento de las dos películas, las diferencias contextuales de la ciudad, condicionan la postura que los jóvenes tienen frente a su vida. Por esto, si bien ambas películas entablan un diálogo alrededor de los problemas que tienen los jóvenes en la ciudad y la forma en que esta los condiciona para construir su identidad, lo hacen desde dos momentos históricos distintos¹. La Medellín de *Rodrigo D*, al estar inmersa en el auge del narcotráfico y sus estelas de violencia, no ofrece nunca una tregua y condiciona el mundo de los jóvenes de una manera tan incisiva que sus personajes están condenados a la muerte, teniéndola como amenaza constante, pero paradójicamente, la muerte como única salida a esa agresión y falta de oportunidades a las que la ciudad los somete. Por otro lado, Medellín para *Los Nadie* no es el lugar donde serán enterrados, sino el encierro al que están sometidos, que no los deja ver más allá, que no los deja expresarse como su naturaleza les indica y que finalmente menosprecian al no satisfacer sus expectativas como lo muestra este fragmento de diálogo: “—Metidos en este hueco, güevón. No pueden ver ni el horizonte. Tenemos es que quitarnos ese collar de arepas, pero rápido.”

Como señala Pedro Adrián Zuluaga,

En *Rodrigo D* había una tremenda desesperanza, desde el título. Aquí (en *Los Nadie*) el giro que se da es que estos personajes saben que viven en una ciudad hostil, en una ciudad que los acoge y rechaza al mismo tiempo, pero tienen ciertas utopías. El viaje mismo, el arte, la música, el arte callejero. Alrededor de esas pequeñas cosas van hilando un sentido de comunidad, de pertenencia, de afecto que no estaba en *Rodrigo D* y resulta nuevo en esta película. (2016)

¹ *Rodrigo D No futuro* fue estrenada en 1990, pero fue desarrollada y rodada entre 1985 y 1988. Está vinculada histórica y narrativamente a los años 80, más que a los 90.

Así mismo, en las imágenes 01 y 02 podemos ver cómo los protagonistas (*Rodrigo* en *Rodrigo D No futuro* y *La mona y Pipa* en *Los nadie*) que fácilmente pueden compararse entre ellos por sus circunstancias socioculturales, pertenencia a una misma subcultura, entre otros, su vestuario es notoriamente diferente. En *Los Nadie* se ven unas siluetas más holgadas influenciadas por otras subculturas, componentes gráficos, referencias a bandas locales e internacionales, como también influencias de otras subculturas urbanas aparte del punk. Por otro lado, en *Rodrigo D*, podemos ver siluetas más estructuradas, textiles más pesados y cortes que remiten a una atmósfera más agresiva y radical.

De esta manera, la diferencia en la construcción de identidad de los personajes en estas dos películas se manifiesta explícitamente en el vestuario, en la manera en que ellos tejen a través de códigos vestimentarios sus influencias culturales y su forma de ver el mundo, siempre atravesado por el momento histórico y sus implicaciones. Bien sea el contexto político local, las dinámicas sociales de la ciudad, el panorama global y sus repercusiones en Medellín y obviamente, la moda en relación con todo lo anterior, se convierten en factores determinantes de la construcción de los personajes y su vestuario.

1.2 Planteamiento del problema

El cine de Medellín desde los últimos años de la década de mil novecientos ochenta y a partir de la obra de Víctor Gaviria, ha tenido un interés especial por las identidades juveniles y sus expresiones que tienen lugar en la ciudad. Los jóvenes y la ciudad misma han sido el eje narrativo de estas películas, por lo que sus temáticas han intentado abordar la pregunta por las implicaciones de ser joven en Medellín.

La juventud en la ciudad se enfrenta constantemente a una variedad de conflictos y diferentes factores que afectan el proceso de construcción de su identidad. Estos factores de género, económicos, políticos, culturales, entre

otros, generan reinterpretaciones y expresiones estéticas particulares en el contexto urbano, que terminan por manifestarse en las producciones cinematográficas locales y, particularmente, se evidencian en su vestuario.

Sabemos que, en una película la visión del director y la propuesta de arte del diseñador de producción condicionan el trabajo del diseñador de vestuario, pero este último dentro de su oficio, debe interpretar y construir los personajes en su contexto para comunicarlo a través del vestuario y construir a partir de multiplicidad de signos una narración.

Es por esto, que teniendo en cuenta el contexto del cine de Medellín, y las identidades juveniles como tema, surge el interés por la labor interpretativa del diseñador de vestuario acerca de las problemáticas de los jóvenes y su contexto particular, para luego analizar y examinar el modo en que el diseñador de vestuario cinematográfico construye narrativas en estas dos películas. Esta investigación estaría orientada entonces por la pregunta:

¿Cómo se expresa a través del diseño de vestuario de las películas Rodrigo D No futuro (1990) y Los Nadie (2016), la construcción de identidades juveniles en Medellín?

1.3 Hipótesis

Si bien hay un reciente auge del cine de Medellín, la trayectoria de la industria cinematográfica de la ciudad es relativamente escasa, por lo cual podemos intuir que la profesionalización del medio, hasta ahora empieza a establecer bases formales sólidas. En especial, los oficios y todo aquello relativo al departamento de arte, se ha ido desarrollando con los años de una manera autodidacta e intuitiva que se ha forjado principalmente a través de la experiencia y la experimentación. De esta manera, teniendo en cuenta que las películas aquí abordadas no comparten únicamente su temática, sino también,

parte de la estructura en el proceso creativo, podemos decir que su similitud en aspectos tales como el trabajo con actores naturales y la propuesta naturalista en general, han propiciado que la labor del diseñador de vestuario se haya enfocado a la verosimilitud. Esto ha hecho que el vestuario de este tipo de películas, se asuma como la representación fiel de jóvenes en contextos específicos de Medellín, pero ha dejado pasar por alto la labor narrativa del diseño de vestuario a través de la construcción de símbolos desde el color, la textura, formas gráficas, etc.

II. Objetivo General

Analizar la manera cómo el vestuario cinematográfico ha desarrollado lenguajes narrativos acerca de la construcción de identidades juveniles en la ciudad de Medellín, específicamente en las películas Rodrigo D No futuro (1990) y Los Nadie (2015).

2.1 Objetivos Específicos

- a) Indagar sobre los métodos interpretativos y narrativos del diseño de vestuario en el cine.
- b) Examinar el proceso creativo y productivo del diseño vestuario en las películas Rodrigo D No Futuro (1990) y Los Nadie (2016).
- c) Analizar el vestuario de las películas Rodrigo D No Futuro (1990) y Los Nadie (2016) como elemento narrativo.
- d) Interpretar el diseño de vestuario de las películas Rodrigo D No futuro (1990) y Los Nadie (2016) a partir de la construcción de identidades juveniles en la ciudad.

III. Estado del arte

Para esclarecer el panorama de lo que se ha escrito acerca del vestuario cinematográfico, se rastrearon investigaciones realizadas en escuelas de diseño de vestuario o de moda en la ciudad de Medellín, desarrolladas en los últimos cinco años y que trataran la construcción de identidades juveniles y el vestuario en películas locales. Este grupo de escuelas comprende la Universidad Pontificia Bolivariana, Colegiatura Colombiana, ESDITEC, Arturo Tejada, Institución Universitaria Salazar y Herrera, Institución Universitaria Pascual Bravo, Fundación Andina, Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango, CESDE y SENA.

Se encontraron nueve de trabajos de grado, todos de la facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, que tratan el tema de vestuario escénico, pero desde diferentes medios como el teatro, el cine, la televisión, etc. Cada una de estas investigaciones se basaron en aspectos específicos que orientaron su desarrollo como, por ejemplo, la importancia del color como elemento narrativo, el proceso de caracterización o el paso a paso de la gestión del vestuario en una producción cinematográfica. De las nueve encontradas, cinco de ellas, tratan el vestuario para cine y se enfocan en el proceso creativo, la importancia del trabajo del diseñador y el valor comunicativo del vestuario. Sin embargo, ninguna de estas investigaciones está orientada específicamente al cine de Medellín, como tampoco al tema de la construcción de identidades juveniles en la ciudad, asuntos a los que se refiere esta investigación.

Podemos encontrar algunas similitudes entre estas investigaciones, una de las cuales es la construcción del marco teórico donde incluso se pueden leer varias referencias en común. Probablemente, esto se deba a que no se encuentra una amplia bibliografía especializada en el vestuario escénico. Este problema ha generado el interés en los estudiantes por indagar acerca del papel del diseño de vestuario escénico, lo que lo ha convertido en un tema recurrente. En esta

bibliografía común, se encuentran, entre otros, el trabajo de Patti Bellantoni *If its purple someone's gonna die* (2005), y Deborah Nadoolman como autora principal de la teoría de vestuario cinematográfico en dichas investigaciones, con sus libros *Diseñadores de vestuario* (2003) y *El arte del cine: diseño de vestuario* (2014). Ello hace que estos trabajos presenten características comunes en sus conclusiones y, sobre todo, en las reflexiones que generan alrededor de la pregunta por el proceso creativo y la labor narrativa del diseñador de vestuario escénico en el campo profesional.

De esta manera, es pertinente plantear en la investigación que aquí se desarrolla, un énfasis en el análisis de la construcción narrativa del vestuario en las dos películas propuestas, pero, al mismo tiempo, buscando generar un diálogo con el problema de la construcción de identidades de los jóvenes de la ciudad, con el fin de confrontar los contextos reales de la ciudad con los que se representan en el cine. El trabajo no se enfocará entonces en la construcción de un desglose sobre cómo se debe desempeñar la labor del diseñador de vestuario y, sobre esta base, juzgar el trabajo realizado en las dos películas seleccionadas. Por una parte, porque esto ya ha sido tratado anteriormente, de manera exitosa, en varios trabajos de los trabajos de grado revisados y, por otra parte, porque las investigaciones en diseño de vestuario escénico, además de concentrarse en justificar la importancia del trabajo del diseñador o, como en algunos casos, argumentar por qué lo que se diseña no son simples prendas sino objetos narrativos, también pueden dialogar con temas y conceptos tratados por otras disciplinas, para enriquecer tanto el trabajo académico como profesional del diseño, como en esta investigación se pretende hacer a través de los conceptos de las identidades juveniles y la narrativa cinematográfica.

Finalmente, el trabajo de Alejandra García López *Imagen en movimiento y vestuario: estudio de casos de las manifestaciones del vestuario en el cine colombiano* (2014), será tomado en cuenta porque tiene un enfoque similar al de esta propuesta. Este trabajo, se basa en el cine colombiano y en las variables dentro del proceso creativo para la construcción del vestuario. Luego

de hacer un recorrido por el vestuario de diferentes películas nacionales, argumenta principalmente, que el cine colombiano ha encontrado una manera autóctona de realizar el proceso creativo de producción, pero que es necesario fortalecer el trabajo de los diseñadores para responder efectivamente a los requerimientos de los directores, productores y actores.

Aquí se analizan en general aspectos relacionados con el vestuario en el cine colombiano, pero, principalmente, será importante para este proyecto porque se aborda la película Rodrigo D No futuro y se indaga por el desarrollo y proceso de construcción del vestuario, por lo tanto, será tomado en cuenta.

IV. Justificación

A partir de la realización del estado del arte, podemos justificar el valor académico de esta investigación. Se puede ver que, en los demás trabajos encontrados alrededor del vestuario escénico no se ocupan del cine de Medellín y, en general, no hay un énfasis específico por el medio y la forma de desempeñar la labor del diseñador de vestuario localmente. Precisamente porque hoy en Medellín se experimenta un auge significativo de la industria cinematográfica, enfatizar en el vestuario para cine en el ámbito local es uno de los intereses de esta investigación, debido a que es importante para entender el estado de las cosas y aportar, a partir de esto, algunos elementos para un balance general que sirva como guía para que los diseñadores del medio puedan orientarse en su desarrollo profesional.

Otro aspecto validador de esta investigación, es que se pretende dar una mirada al cine y a su vestuario como expresión de nuestra cultura, nuestros fenómenos sociales y nuestra historia como ciudad, y es en este sentido que se revisa el tema de la construcción de identidades juveniles. A nuestro modo de ver, esto le otorga al diseño de vestuario una responsabilidad social e histórica con lo que está representando y con el público, responsabilidad que debe ser asumida, por ejemplo, con una preproducción juiciosa y un desarrollo

cuidadoso de los personajes, entre otros elementos. En este sentido, las películas como las que serán objeto de esta investigación, son de alguna manera juzgadas a partir de quienes pertenecen a los contextos que ellas representan, pero también por la verosimilitud de las situaciones y la trama, y por elementos comunicativos como el vestuario, la ambientación, la música, etc. Ahora bien, dado que es complejo saber si los personajes o los contextos representados en las películas se encuentren efectivamente identificados, este proyecto se propone tener en cuenta testimonios tanto de quienes construyen estas narrativas, como es el caso de los diseñadores de vestuario de las películas analizadas, así como de jóvenes que hacen parte de las subculturas que son expuestas en estas películas, con el ánimo de confrontar su percepción en relación con los discursos que se construyen acerca de su mundo.

Finalmente, en el campo profesional y personal este proyecto aportará sin duda a mi proceso de formación como diseñadora de vestuario para medios audiovisuales, tanto desde el fortalecimiento de aspectos académicos y teóricos, como también en la práctica, dado que mi proyecto profesional pretendo orientarlo hacia estos ámbitos.

V. Marco Teórico

5.1 Marco Conceptual

En este apartado se pretende hacer una revisión conceptual de las palabras clave abordadas en este trabajo, a partir de textos y otras fuentes de información de autores de diferentes disciplinas que hayan trabajado estos conceptos tanto en el cine como en otros ámbitos. De esta manera, se busca construir una base conceptual que soporte y esclarezca este proceso de investigación, en relación con los aspectos que deberán ser tenidos en cuenta en el análisis de las películas seleccionadas.

Cine sobre Medellín

La noción de cine sobre Medellín se refiere aquí no sólo a las producciones cinematográficas realizadas en la ciudad, sino específicamente a aquellas que han tenido la ciudad como contexto o trasfondo sociocultural y espacial. Es importante aclarar esto, porque uno de los intereses de esta investigación es evidenciar cómo la ciudad de Medellín se vuelve un contexto condicionante para la construcción de identidades juveniles, y de qué manera esto es narrado a través del vestuario cinematográfico para contar historias acerca de este contexto y sus productos culturales. Es decir, que se pretende analizar a través del vestuario la forma en que se ha contado la ciudad y la construcción de identidades juveniles en las películas que tienen a Medellín como escenario.

Teniendo en cuenta lo anterior, es pertinente hacer un breve recuento de la historia del cine sobre Medellín. A lo largo del siglo XX esta historia no ha sido muy clara porque, de la misma manera que afirma Alberto Aguirre (1978) refiriéndose al cine colombiano, el cine de Medellín tiene una existencia o una trayectoria, pero no una historia clara con un proceso.

El cine colombiano tiene una existencia, pero no tiene una historia. Intentos esporádicos, tentativas amorfas, realización saltuaria de películas, indican que existe un cine hecho en Colombia. Pero es un cine que no va inserto en el orden social, que no corresponde a una circunstancia, que carece de una dinámica, que no obedece a un proceso. Por eso carece de historia. (Aguirre, 1978, p. 3)

A pesar de esto, en Medellín se han hecho películas que han marcado hitos importantes y que han tenido la ciudad como su referencia concreta. La primera película sobre Medellín fue *Bajo el cielo antioqueño* (1925) un drama romántico costumbrista dirigido por Arturo Acevedo y producida y escrita por Gonzalo Mejía. Ésta película se desarrolla en la ciudad de Medellín y retrata los valores tradicionales de la cultura antioqueña, en especial de la clase alta, como lo explica Samuel Castro:



Imagen 03. Fotograma. Bajo el cielo antioqueño. Acevedo, A. (1925). Recuperado de: http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=7

La historia que escribió Mejía, en la que Lina, la hija de una familia acaudalada, se enamoraba de Álvaro, un hombre que había perdido su fortuna en el juego, poniendo en peligro su reputación al intentar escapar con él, permitía mostrar todo aquello de lo que la clase alta antioqueña, ya desde ese entonces, se enorgullecía: la educación católica que recibía Lina y que la hacía recapacitar, el progreso de todo el departamento (parte de la historia se desarrolla en una finca de la familia en Puerto Berrío), los clubes privados cuyas fiestas no tenían nada que envidiarle a las de la capital. (Castro, 2014, p. 38)

Esta película es vista hoy como un documento histórico valioso, porque retrata fielmente algunos aspectos de la Medellín de aquellos días a través de su proceso de modernización. Después de *Bajo el cielo antioqueño*, se hicieron varias películas en la ciudad, principalmente biográficas, que no contaban directamente historias sobre la ciudad, y que tenían lugar en locaciones rurales. Algunas de estas son: *Rafael Uribe Uribe o el fin de las guerras civiles en Colombia* (Pedro Vásquez, 1928); *La canción de mi tierra* (Federico Katz, 1944); *Luz en la selva* (Enock Roldán, 1956) sobre la vida de la madre Laura y

El hijo de la choza (Enock Roldán, 1961) sobre la vida de Marco Fidel Suarez, que no tuvieron mucho éxito en taquilla ni buen recibimiento por parte de la crítica. Camilo Correa, director de cine y uno de los fundadores de Procinal, intentó impulsar la industria del cine en Medellín y en su momento (1949) advirtió, casi como una premonición, las dificultades que este reto significaba:

Durante ocho años he trabajado por crear ambiente a una industria cinematográfica. Los últimos tres años los he pasado tratando de hacer yo mismo el cine que los capitalistas no quieren realizar. Cada fin de año me he dicho que en el próximo nacerá la industria que el país tanto necesita. Pero el condenado cine no nace, y ahora en 1949, me encuentro en Itagüí tratando de montar otros laboratorios y talleres con la esperanza de que ahora sí nazca el cine, el más de malas de los hermanos de la industria nacional. (Duque, 1995)

No fue sino hasta finales de los años 80, con la aparición de Sergio Cabrera y su película *Técnicas de duelo* (1988) y Víctor Gaviria con *Rodrigo D No futuro* (1990), que se abre un mundo de posibilidades con respeto al cine en la ciudad. Sin embargo, fue con Rodrigo D que se marcó un punto de inflexión en la historia del cine local, e incluso nacional:

La película Rodrigo D No futuro de Víctor Gaviria marca un punto de transición en el cine colombiano, pues su estreno en 1990, es un apropiado referente como punto de partida de lo que a continuación se propondrá como el fin de una era y el principio de otra en el cine nacional (Osorio, 2010, p. 80).

Podríamos decir que Víctor Gaviria logró con esta película contar una historia local a través de un lenguaje universal, es decir, supo contar historias propias de la ciudad pero que lograron vincular el interés de otros por su capacidad de explorar lenguajes técnicos y narrativos. El proceso creativo de este director, que incluye una rigurosa investigación por medio de un acercamiento profundo a los contextos y a los personajes que, entre otras cosas, han sido coautores de las historias que narran sus películas, lo ha destacado como pionero de un cine diferente en la ciudad.



Imagen 04. Fotograma. Rodrigo D No futuro. Gaviria, V. (1990). Recuperado de: <http://habanafilmfestival.com/filme/rodrigo-d-no-futuro/>

Gaviria se sumergió en esas calles empinadas y laberínticas y además dejó que los actores participaran en la creación del guión. Pues bien, dicho método resulta clave para el entramado discursivo y espacial de lo expuesto en *Rodrigo D* y podríamos incluir, cómo no, a *La vendedora de rosas*. (Villano, 2016)

Otro valor importante en el trabajo de Gaviria, es la capacidad de gestión que tuvo para realizar en los años 80 una producción cinematográfica de esa magnitud con el apoyo de FOCINE, con una propuesta novedosa para el cine de la ciudad que traía la influencia del neorrealismo italiano. Esta propuesta coincidía, entre otras cosas, con lo que estaba pasando en aquel momento con otras expresiones artísticas en el panorama nacional, como en el caso de la literatura que empezaba a poner su atención en problemas similares a los tratados por Gaviria:

Las apuestas literarias del momento venían acercándose a estas realidades. Novelas como *Aire de tango* (Manuel Mejía Vallejo, 1973); *Crónica de tiempo muerto* (Óscar Collazos, 1975); *Que viva la música* (Andrés Caicedo, 1977); *Los parientes de Ester* (Luis Fayad, 1978); *Sin remedio* (Antonio Caballero, 1984); *El cielo que perdimos* (Juan José Hoyos, 1990), entre otras apuestas estéticas, desmontaron el anquilosado estilo de los escritores costumbristas y pusieron como protagonistas las urbes y, con estas, los fantasmas, los conflictos y los desvaríos de los individuos que las habitaban (Villano, 2016).

En resumen, después las películas de Víctor Gaviria, sobre todo Rodrigo D, se desarrollan una serie de propuestas cinematográficas en la ciudad que hablan sobre Medellín, su cultura, su gente, sus historias y sus problemáticas más importantes como la violencia y el narcotráfico. Algunas de estas películas son: *La virgen de los sicarios* (Barbet Schroeder, 2000); *Sumas y restas* (Víctor Gaviria, 2005); *Rosario Tijeras* (Emilio Maillé, 2005); *Apocalipsur* (Javier Mejía, 2007); *Paraíso Travel* (Simón Brand, 2008); *En coma* (Juan David Restrepo y Henry Rivero, 2011); y, finalmente, *Los Nadie* (2015). Esta última película nos trae nuevamente a colación algunos asuntos abordados en Rodrigo D. Ambas producciones son una muestra de las preocupaciones del cine local por abordar los problemas propios de la ciudad y cómo se manifiestan particularmente en los jóvenes, es decir, que encuentran en Medellín el escenario concreto para el desarrollo de las historias que nos cuentan.

De esta manera, la ciudad se vuelve el contexto que moldea las realidades urbanas a las que los jóvenes se enfrentan en su proceso de construcción de identidad. Las circunstancias que se exhiben en estas películas nos hacen pensar en cómo los procesos de marginación, de reconocimiento de sí mismos y de los demás, de búsqueda de aprobación, de falta de oportunidades, entre otros, obliga a los jóvenes a tomar alternativas de vida que se hacen visibles en sus experiencias cotidianas en el barrio, en las actividades entre amigos, en las elecciones culturales como la música, sus modos de vestir, etc., que hacen parte de la construcción de su identidad.

Identities juveniles

Identity is the construction of oneself through the experiences with the other throughout life. This includes the processes of family formation, the school experience, the relationships with friends, etc. But also the *other* in a broader sense, such as culture and the social environment, that is, through the cultural movements, art, religion, politics, among others, which emerge in a complex way in cities. The term identity comes from the Latin *identitas* or *idem* which means "the same". However, identity is also what differentiates us from others and, at the same time, brings us closer to others, that is, it is a process of identification and assimilation, but also of differentiation. This, according to Catherine Albert (2005), also has the function of teaching us the cultural model of our society and of facilitating us the possibility of living in it.

The process of construction of identity is dynamic, that is, it is a process that throughout life presents transformations. Now well, what interests in this work is the specific period of the construction of identity in the young, which means a critical moment and which in a certain way defines the path that our life will take. Identity in the period of youth, besides developing around personal experiences, is also equally shaped by the social, political and cultural effects of the city. It is there where we want to delve into how and to what extent the city impacts on that process and how much it conditions it, but also how the young reconstruct, redefine and face those effects and to what alternatives they recur.

In this sense, it is important to focus on youth as one of the aspects highlighted in the two films that occupy us. The young people who are presented in the two stories, although they share some similarities, also have certain differences. In both films we see young people who are marginalized and who live in peripheral areas of the city under conditions

económicas precarias. Las oportunidades que les ofrece el estado, o específicamente la ciudad, son muy reducidas, por lo que los jóvenes se ven enfrentados a contextos violentos y a una forma de vida llena de dificultades que no les permite desplegar con libertad su juventud. Es común que los jóvenes de estos barrios vivan desde muy temprano problemas que no corresponden con su edad como el trabajo informal, la paternidad, entre otros, que afectan y determinan su proceso de identificación. Como señala Borbón (2016):

Medellín es una ciudad en la que los jóvenes se ven atrapados en conflictos sociales que merman sus posibilidades de progreso y autorrealización: no hay posibilidades de estudio ni mucho menos un acceso fácil a la educación; ante las carencias afectivas, la solución más exequible es recurrir a los amigos del barrio (parche) y buscarse, en ocasiones a como dé lugar, la aprobación de éstos, y ante la necesidad de sobresalir, la salida más inmediata es el pillaje y la infracción. (p.2)

Por otro lado, la familia es también determinante en ese proceso de construcción de identidad, y se puede ver en el caso de las dos películas. La familia es el núcleo social y el primer lugar donde empezamos ese proceso de construcción de identidad. Este asunto es importante, porque, por lo general, estos jóvenes crecen en familias inestables, con presencia de violencia intrafamiliar, y en muchos casos con la ausencia de alguno de sus padres, a menudo por efecto de la violencia. Como lo muestra el testimonio de la madre de uno de los actores de Rodrigo D:

[...] Yo digo que ellos están tomando como una responsabilidad que un papá o una mamá les dejó relegada a ellos. Entonces ellos ya se vuelven unos suicidas porque ya ellos bregan a tener entradas de formas peligrosas, organizando como les llaman ellos sus “negocios”. Ellos, aunque estén peligrando, tienen una entrada, así sepan que esa entrada la van a disfrutar otros, que son su familia, así ellos se mueran. A ellos les gusta ese peligro, porque se consiguen 30 o 40 mil pesos y van a estar ayudando a la casa y ayudando a la mamá. Van a sentirse como los jefes del hogar, como el hombre responsable que se hace

cargo de la situación que alguien mayor abandonó. *Cuando llega la muerte* (Víctor Gaviria,1987)

En el caso de Los Nadie, aunque los jóvenes tienen problemas similares a los de Rodrigo D con respecto al contexto social, económico, familiar, etc., en la historia no se recurre a la delincuencia como única alternativa de vida. A pesar de esto, estos jóvenes son marginados socialmente y excluidos sólo por pertenecer originalmente a esos entornos. Catherine Albert (2005), menciona este aspecto en relación a los barrios marginales de otras ciudades del mundo, donde funciona de una manera similar a los casos expuestos en las películas:

Los jóvenes de estos barrios tienen una experiencia común: la relegación urbana y cierta exclusión social, dos tipos de marginalización que se autoalimentan y refuerzan los sentimientos de estigmatización. Así pues, además de las privaciones y las necesidades básicas que quedan sin satisfacer, los jóvenes han expresado lo que sienten sobre el hecho de vivir en esos barrios. La naturaleza de estas vivencias es el fruto de la mirada de la sociedad y del estado sobre su situación de exclusión. Notamos una interiorización del estigma y una baja autoestima, pero también una gran capacidad de construir otro tipo de identidades consideradas fuera de lo común (Albert, 2005).

Pero estos jóvenes no sólo viven experiencias de exclusión, sino que también se enfrentan a los problemas propios de la identificación juvenil y definen su identidad a través de productos culturales como la música, que es, en este caso, el punk. “El fenómeno musical no nos debe interesar sólo como cultura, en el sentido más restringido de patrimonio, sino también como elemento dinámico que participa en la vida social de la persona, y al mismo tiempo la configura” (Martí, 2000, citado en: Hormigos & Cabello, 2004, p. 260).

Así como en la música, el proceso de identidad alrededor de productos culturales puede ser pensado también a través de las manifestaciones del vestuario y la moda. Como lo explica Joanne Entwistle (2002), la moda y el

vestir tienen cierta relación con la identidad porque transmiten información sobre nosotros.

Los individuos están ubicados dentro de comunidades y su estilo de vestir expresa su procedencia. Por consiguiente, otro tema cuando se habla de la identidad en relación con el cuerpo creado, es cómo la moda y el vestir expresan las identidades grupales, concretamente, cómo se despliegan para marcar las distinciones entre las clases y los grupos de personas. (Entwistle, 2002, p. 132)

Los jóvenes en *Rodrigo D No futuro* y en *Los Nadie*, construyen su identidad alrededor de la música punk en relación con las condiciones de su entorno, lo que los lleva a una reinterpretación de los estilos vestimentarios de esa subcultura. Aunque el contexto en las películas sigue siendo Medellín, y el tipo de jóvenes es similar, en cada uno de los casos esta reinterpretación se muestra de manera diferente. En alguna medida, la diferencia se establece en las condiciones del entorno social y cultural que la ciudad ofrece a estas dos generaciones separadas por más de 25 años. Todo esto, hace que en la narrativa de ambas historias se recurra a elementos comunicativos como el vestuario y la moda en cuanto expresión de convenciones sociales y culturales, que, en cada época, desempeñan un papel fundamental en el proceso de identificación.

Narrativa

La narrativa es un proceso de comunicación, donde hay un emisor que pretende llevar un mensaje a un receptor a través de determinados lenguajes o códigos. En el cine el *qué*, o sea, el relato, se puede contar de muchas maneras, pero la narrativa es el *cómo* se cuenta. En una producción cinematográfica se presentan diferentes puntos de vista en relación con un relato, como dice Jacques Aumont (2005):

El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja. La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos (p.106).

El diseño de vestuario, por su parte, también cumple una función dentro de la estructura narrativa cinematográfica. Es por esto que el diseñador realiza construcciones narrativas en conjunto a través de signos de la indumentaria como el color, la silueta, los acabados y demás, para generar un discurso congruente con otros elementos que serán posteriormente interpretados por el espectador.

De esta manera, el espectador se guía por códigos de comprensión presentes en el vestuario, en el diseño sonoro, los planos fotográficos etc., para dar un significado a lo que ve en una película. Estos códigos responden a convenciones culturales que determinan la interpretación que hace el espectador del mensaje. En otras palabras, la narrativa cinematográfica es la integración de diferentes códigos y lenguajes que, integrados coherentemente, cuentan una historia para ser interpretada por otros.

Por otra parte, la narrativa cinematográfica es diferente, por ejemplo, a la literaria, porque, como dice Aumont (2005), en el cine se oculta al narrador. La diseñadora Deborah Nadoolman (2007) explica que una de las premisas en el cine es: “Muestra, no digas”, y que en ese sentido el vestuario es clave en una película, porque transmite información al espectador acerca del personaje incluso antes de que él pronuncie una palabra.

Por otro lado, la construcción narrativa de un personaje, además de realizarse a partir de una serie de atuendos que funcionan individualmente para su

caracterización y los requerimientos de las escenas, también se puede ver dentro de la perspectiva de la historia en su totalidad, entendiendo el personaje como un sujeto dinámico, o sea, que se transforma durante el tiempo dramático de la historia.

Dentro de la estructura del relato en una película, hay puntos de giro que generan cambios en los personajes. Estas transformaciones personales funcionan en la ficción de la misma manera que en la realidad, se hacen visibles en el comportamiento de los personajes y se manifiestan simbólicamente en su cuerpo y en la forma de verse, bien sea a través del vestuario, del maquillaje o del peinado. Esta transformación de los personajes la podemos observar constantemente en el cine. Por citar sólo un ejemplo, en la película *La forma del agua* (2018) de Guillermo del Toro, podemos ver cómo en Eliza, su protagonista, se va transformando la carta de color de su vestuario a medida que se va enamorando. Al principio de la película, los tonos que usa son fríos, algunos colores tierra, grises y verdes. Luego, a partir de ciertos puntos de giro en los que ella se empieza a sentir diferente y comienza a entablar una relación amorosa, aparece sutilmente el rojo, en una cinta para la cabeza, en los zapatos, para en el final de la película, encontrarse completamente vestida de rojo, que simbólicamente coincide con la resolución de la relación amorosa.



Imagen 05. Poster. La forma del agua. Del toro, G. (2018). Recuperado de: <https://www.cinecolombia.com/pelicula/bogota/la-forma-del-agua>

De este modo, podemos ver cómo el color es uno de los códigos que ejercen una función narrativa dentro del vestuario y en general en el cine, ya que trabaja directamente con nuestras emociones a través del inconsciente. A propósito, Patti Bellantoni (2005) explica la importancia del color en la narrativa audiovisual:

Cada color nos afecta de manera única. Incluso la más mínima variación de un sólo color puede tener una profunda influencia en nuestro comportamiento. En manos sabias, el color puede ser una poderosa herramienta para que los cineastas creen una historia de manera subliminal [...] El color es uno de los elementos que el público raramente reconoce como manipulador. Esta cualidad subliminal puede ser mágica en las manos de los directores o no. Esto es muy claro: si no nos damos cuenta de este poder que está a nuestro, cedemos una gran parte de nuestro control al azar. El color continuará resonando, enviando señales, independientemente de sus intenciones. Entonces, sea lo que sea que esté dentro o fuera de la pantalla, es esencial para nosotros saber lo que estamos haciendo (p. 28).

De esta manera, hemos visto cómo el cine encuentra en el vestuario un medio para desarrollar lenguajes narrativos, poniendo en juego una serie de códigos que permiten transmitir ideas a un espectador que interpreta y atribuye significados. En últimas, el vestuario hace parte de un sistema de comunicación que da sentido a las historias que se cuentan en el cine.

Vestuario cinematográfico

Como se ha mostrado anteriormente, el vestuario cinematográfico es la actividad que se encarga de diseñar narrativas a través de elementos simbólicos de la indumentaria, para la caracterización de personajes dentro una historia que será interpretada luego por los espectadores de una película.

El proceso creativo del diseño de vestuario comienza por la lectura de los personajes como propuesta del guion, para ir construyendo, a partir de esas premisas, unos antecedentes del personaje que arroje información clave para la construcción de la narrativa y elementos específicos del vestuario que ayuden a darle forma a su identidad. Usualmente, este proceso se apoya en una investigación juiciosa del contexto donde se desarrolla la historia, para cruzar la información del personaje como individuo con el contexto social y cultural que lo afecta. Esto determina entonces el carácter del personaje: qué hace, qué piensa, cómo se siente, cómo es su vida, dónde vive, qué le gusta y demás, para expresarlo simbólicamente en el vestido. El vestuario entonces se convierte en uno de los vehículos por los cuales se expresa simbólicamente la identidad, aunque esta no se muestre de manera explícita y clara, es decir, que el vínculo entre vestuario e identidad no necesariamente se da como una relación directa. En el proceso de construcción de identidad, el vestuario es al mismo tiempo tan revelador como ocultador de nuestra identidad.

La moda y el vestir guardan una compleja relación con la identidad: por una parte, la ropa que elegimos llevar puede ser una forma de expresar nuestra identidad, de decir a los demás algo sobre nuestro género, clase, posición, etc.; por la otra, nuestra

indumentaria no siempre se puede «leer», puesto que no «habla» directamente y, por consiguiente, está expuesta a malas interpretaciones. (Entwistle, 2002, p.130).

A este mismo problema se enfrenta el diseñador de vestuario cinematográfico que intenta reproducir en la ficción lo que ocurre en la vida real, es decir, mostrar los personajes en su complejidad, poniendo elementos que comuniquen directamente y otros que exijan una interpretación que no se base en lo evidente, o que se transmitan de manera subliminal como lo vimos anteriormente con el color.

El diseñador de vestuario juega constantemente con la ficción, ya que a través de su trabajo nos hace creer en algo. Deborah Nadoolman (2007) dice que los diseñadores de vestuario son esencialmente ilusionistas o artistas de la estafa, por lo que en las películas las cosas no deben ser realmente sino parecerlo, y en eso consiste el truco.

Por otro lado, el vestuario cinematográfico es uno de los componentes para la construcción de una película que implica principalmente un trabajo en equipo. Las películas no son exclusivamente el producto de un autor/director, sino el resultado de un trabajo en conjunto de saberes específicos que hacen posible la sincronía narrativa que se da en el cine. Por lo tanto, el vestuario funciona también en relación a otros departamentos que se ven involucrados o que interfieren en el diseño de la indumentaria, como por ejemplo el departamento de sonido, la fotografía y, de una manera más estrecha, con el proceso de caracterización que se completa con el maquillaje. De este modo, “un vestuario exitoso, entonces, es la amalgama entre la intención del guionista, la interpretación del director y la intuición y el talento del diseñador de vestuario” (Nadoolman, 2007, p. 19).

Así mismo, el vestuario cinematográfico tiene una relación significativa con la moda, ya que ambos expresan identidades individuales y colectivas a través de convenciones culturales que se hacen visibles en la indumentaria. Por una

parte, la moda afecta el diseño del vestuario cinematográfico, porque al ser un fenómeno ligado a lo social, y a un momento histórico específico, determina modelos simbólicos que se expresan en el vestuario de las películas y específicamente en el proceso de caracterización de los personajes. Es decir que el vestuario pone en diálogo el personaje en su individualidad, con la historia y el contexto de la película, poniendo en juego las convenciones culturales de una época, de las cuales la moda hace parte. Pero también el cine ha afectado la moda a través una larga relación que ha sido muy estudiada, en parte, porque los efectos de esta relación en diferentes épocas son visiblemente significativos. Se destaca el papel de las estrellas del cine clásico en el mundo de la moda, marcando tendencias y rompiendo con los estilos convencionales. Pero también el papel de los grandes diseñadores de moda, que incluso han conseguido premios de la academia por sus diseños en películas. También se han hecho películas que tienen como protagonista de la historia el mundo de la moda, los diseñadores o, incluso, las modelos. Y, por supuesto, la importante influencia de las estrellas de Hollywood y de películas de éxitos para cambiar modas y construir nuevos estilos de vida.

Como acabamos de ver, el papel del vestuario cinematográfico es importante porque saca los personajes del guion y los trae a la vida (Nadoolman, 2007). Pero este proceso de construcción de identidad de los personajes a través del vestuario, se da teniendo en cuenta una serie de elementos que buscan aportar verosimilitud al juego ficcional de las películas. Estos elementos son dictados por las convenciones culturales y sociales de una época, las tendencias de la moda y el vestir, las manifestaciones de diversas subculturas, entre muchos otros aspectos. Todo esto, se convierte en una especie de guía para que el diseñador construya el vestuario de sus personajes y aporte elementos que fortalezcan la narrativa de una producción cinematográfica.

5.2. Marco Referencial

El tema general de los jóvenes y los procesos de construcción de identidad ha sido trabajado desde diferentes perspectivas y por diversos autores, si bien estos trabajos no exactamente se relacionan con el vestuario cinematográfico, se tendrán en cuenta como referentes que aporten al desarrollo de este proyecto. De esta manera se hizo un rastreo de un material que comprende películas, obras literarias, artículos, entre otros, que hayan abordado el tema de los jóvenes y la identidad con respecto a los principales problemas de la ciudad de Medellín en el periodo que abarca este trabajo: 1990 y 2015.

Entre el material encontrado hay un par de investigaciones con respecto al trabajo de Víctor Gaviria y sus formas de crear narrativas en relación con la ciudad de Medellín. En el primero se analiza de qué manera en sus películas se presenta un joven que, ante la realidad que plantea su barrio no ve más salida el autoaislamiento en el parche de los amigos del barrio, hecho que, en muchos casos, termina con el ingreso de los jóvenes al contexto violento de Medellín (Borbón, 2016). Otro trabajo, expone los aspectos esenciales de la identidad narrativa en la construcción de personajes en las películas *Rodrigo D No Futuro* y *La Vendedora de Rosas*, como muestras significativas de las preocupaciones de este director sobre la ciudad (Carmona, 2015). Así mismo, se encontró una tesis de maestría que trabaja asuntos similares a estos dos trabajos, y específicamente se hace preguntas sobre la construcción de imaginarios urbanos en el cine sobre Medellín. Se aborda las formas de representación que han exhibido una serie de películas, entre las que se analiza *Rodrigo D No Futuro* y la manera en que en ella se construyen narrativas para contar historias sobre la ciudad (Uribe, 2014).

Por otro lado, hay una serie de investigaciones que han tratado el problema de la juventud en la ciudad y los conflictos sociales, políticos y culturales a los que se enfrenta. Estos textos son cercanos a disciplinas de las ciencias sociales y se preguntan cómo la falta de oportunidades sociales y culturales, la

conformación familiar disfuncional, la precariedad en la educación, la ausencia del Estado, entre otros, son factores que han ayudado a que los jóvenes encuentren en el narcotráfico una alternativa de vida que termina en más violencia, drogas, y en la conformación de grupos de sicarios (Salazar y Jaramillo, 1996; Castaño, 2006; Riaño, 2006; Galeano, 2017). En este mismo sentido, existe una literatura, sobre todo crónica periodística y novela, que muestra un interés por las culturas juveniles y el sicariato, reflexionando sobre las condiciones de vida de los jóvenes en los sectores populares de la ciudad, en medio de los problemas asociados al narcotráfico, específicamente, cómo alrededor de este problema del narcotráfico se crea un universo simbólico y narrativo (Salazar, 1990; Ruiz, 1991; Vallejo, 1994; Franco, 1999; Rivas, 2017).

También existen algunos documentales que muestran algunos problemas entre la juventud, la identidad cultural y la ciudad de Medellín. Algunos de estos se centran en las películas de Víctor Gaviria como *Rodrigo D: Yo te tumbo, tú me tumbas* (1986) y *Cuando llega la muerte* (1988), en ellos se ve de qué manera fue desarrollada la investigación, así como el trabajo con los actores naturales para la película *Rodrigo D No Futuro*. Estos documentales muestran el proceso de producción y rodaje de la película, pero también muestran de qué forma sus realizadores buscaron acercarse a la vida de los barrios populares de la ciudad, a las rutinas de sus jóvenes y a la desesperanza a la que la ciudad parece someterlos. Hay otros documentales como *La sierra, muerte en Medellín* (2005) y *La comuna 13, a cara o cruz* (2014), que también son importantes porque tocan el tema de la juventud, aunque haciendo énfasis directamente en los problemas de la guerra.

Finalmente, se encontraron algunos referentes de fotografía documental que se ha hecho en la ciudad y que reflexiona sobre los procesos sociales en que los jóvenes se ven inmersos en Medellín, las alternativas culturales y los principales problemas y conflictos a los que se ven enfrentados, pero también sus posturas frente a la realidad que les toca vivir. Las obras de Albeiro Lopera “El 9” y Felipe Alarcón, son un testimonio importante de este tipo de fotografía.



Imagen 06. Fotografía. Barrio triste, Medellín. Lopera, A. "El 9". (2005). Recuperado de: https://www.vice.com/es_co/article/xdjbmk/el-9-el-libro-sobre-el-punketo-ms-fotgrafo-de-medelln

VI. Marco Metodológico

En esta etapa de la investigación se pretende recopilar la información necesaria para dar respuesta a la pregunta formulada. Una vez abordadas las dimensiones teóricas y conceptuales del tema en el marco teórico, ahora se hace necesario emplear algunas herramientas metodológicas que permitan confrontar los conceptos, con el estudio detallado de las películas y su vestuario.

Por un lado, se hará uso de la entrevista como un instrumento que permite extraer información de primera mano, es decir, que apela a las fuentes primarias del proceso creativo. En este caso se recogen los testimonios de las diseñadoras de vestuario y los directores de las dos películas seleccionadas. Y

por el otro, se recurrirá al método iconográfico para analizar el vestuario con sus elementos visuales narrativos. Esta herramienta, permite realizar un análisis en dos dimensiones: un nivel descriptivo que pretende dilucidar los aspectos formales y técnicos de los fotogramas extraídos de las películas, y un nivel de análisis de los contenidos expresivos de este material visual, lo que implica reconocer elementos conceptuales y simbólicos que se desprenden del contenido formal.

Por lo tanto, para el desarrollo del marco metodológico, se tendrán en cuenta dos variables:

1. Proceso y desarrollo del vestuario en Los Nadie (2016) y Rodrigo D No futuro (1990).
2. Las prendas de vestuario en las películas Los Nadie (2016) y Rodrigo D No futuro (1990) como vehículo de construcción de identidad en los protagonistas.

6.1 Entrevistas

Entrevista # 1. 23 de abril de 2018

María Camila Castrillón vestuarista de la película Los Nadie (2016)

La película Los Nadie tiene como eje central los jóvenes, y su identidad, ¿Trabajar con ellos, durante la película, cambio de alguna manera tu forma de ver la ciudad?

Claro, completamente. Mi trabajo después del casting, era hacer el vestuario. Juan Sebastián me dijo que necesitaba que le ayudara con el vestuario también, entonces yo le pregunté que por qué si yo no era diseñadora de

modas ni de vestuario, ¿cierto? entonces me dijo que por medio de todo lo que yo ya conocía del universo de ellos, era para mí más fácil no caer en un cliché con el vestuario de los personajes. Para otra persona el punk podría ser otra cosa, como el uniforme punk inglés, que son los cuadros rojos, la cresta alta. Y eso no era lo que necesitábamos, porque aquí en Medellín el punk es diferente, porque estos punks están permeados por un montón de otras cosas, y hay unos punkies más, que escuchan también reggae, que escuchan rap, que están influenciados por un montón de otras manifestaciones no solo musicales sino también artísticas. Entonces es como que él sabía que yo podía diseñarles el vestuario con más fidelidad. Y bueno, cuando entré a trabajar en el vestuario, vi muchas cosas de la ciudad. Porque, es entender el universo del otro a través de cómo lo exterioriza y que cualquier detalle es muy importante. Que un detalle mal puesto también puede hundir al personaje, puede tirar a la basura la verosimilitud, o apoyarla. Entonces fui entendiendo cómo un estampado habla de ideologías, cómo cierto calzado también, cómo la dejadez como forma de vestir, es una forma de darle apoyo a ese discurso que se tiene y del que se apodera.

¿Siendo parte de ese mundo, cómo supiste diferenciar asuntos puntuales de identidad en los personajes como individuos y no caer tampoco en una lógica de hacer las cosas como “yo creo que son” y ya ?

Yo creo que hay una cosa fundamental en el proceso de caracterización y de vestuario en el cine y es entender el universo de cada uno de los personajes. Yo me sentaba con Juan Sebastián a preguntarle, bueno, ¿cómo es Pipa? ¿Con quién vive? este man qué nivel de escolaridad tiene, en qué barrio creció, y así uno va entendiendo uno por uno los personajes y va encontrando también unos puntos en los que se encuentran y en los que se diferencian. En la película yo tuve otro cargo, además, que fue interpretar a Manuela, otra de los Nadie. Y pasó algo muy bonito en la película y era que nosotros como actores, también podíamos darle unos acentos, o unos matices a los personajes, y esos acentos son un poco como lo que somos nosotros en el mundo real. Es una cosa así como, ser nosotros mismos pero en una situaciones de ficción.

Entonces había una especie de mezcla y también de libertad a la hora de construir el personaje, que no era tan rígido. Podíamos aportar. En cuestión de actuación también, se nos daba una situación y nosotros en el momento hacíamos lo que haríamos normalmente en esa situación. Uno podía aportar desde lo que es uno, me daban la situación y yo voy a hacerlo así porque yo lo haría así y él lo pulía. Por ejemplo, ninguno de los chicos tuvo acceso al guion, yo lo tenía porque necesitaba trabajar porque hacía parte del equipo de producción, pero los otros chicos no tenían el guion. Entonces era ya llegar a la situación y era ver cómo nos desenvolvíamos. Entendiendo los límites, o sea, la situación estaba dada, pero se trata de cómo tú te mueves en ella.

¿Cómo hicieron parte los actores de la construcción del vestuario?
¿Trabajaste con ropa de ellos?

Bueno, hay una cosa súper importante sobre el vestuario de esta película y es que nosotros teníamos muy poco presupuesto. Primero porque iba a ser una cortometraje, entonces el dinero que recibimos del fondo de desarrollo cinematográfico, era para un corto. Entonces eso hace que el presupuesto esté más reducido aún. Entonces nosotros no teníamos plata para diseñar prenda por prenda, sino que empecé a visitar casa por casa, cada lugar íntimo como es el closet de cada uno, y ver qué me podía servir, y que ellos me dijeran “esto no me gusta” o “esto casi no me lo pongo”. Se convirtió también en una forma de conciliar con ellos, porque finalmente era la ropa de ellos. Algunas cosas si las hicimos porque necesitábamos dobles o porque queríamos que tuviera una carga por ejemplo más política, un mensaje más político desde el estampado. Por ejemplo, la camisa de la rata fue hecha, la camisa de mechas también, muchos parches fueron pegados donde antes no había parches o cosas eran prestadas del mismo equipo de producción. Muchas cosas fueron customizadas, entonces era encontrar también cómo era la forma de vestir de ellos, su propia versión de sí mismos y según lo que le quiero dar a los personajes, qué puedo utilizar o intervenir, para construirlos. Otra cosa del vestuario era que, desde el principio de la película, sabíamos que iba a ser en blanco y negro, si o sí. Entonces eso nos hacía pensar no en el

color, sino en las texturas. Y a partir de cómo registraban los textiles, buscábamos cómo encontrar esas tonalidades de grises. Los nadie no es una película que tenga un negro muy negro ni un blanco estallado, sino que se mueve en una escala de grises, y juega con ella. Entonces era jugar con las texturas, los parches, los estampados y los herrajes, para lograr construir ese diseño. Cuando iba con la directora de arte a mirar la ropa de ellos, tomábamos fotos y hacíamos registro, pero a blanco y negro, siempre pensando en el blanco y negro. Si ves de pronto un detrás de cámara, podés ver que nada les combinaba con nada. Por ejemplo La Rata tenía un vestuario que era como un payaso. Tenía una sudadera de retazos de todos los colores, con una camiseta como morada con amarillo con unos zapatos rojos, pero nos interesaba era cómo se veía eso en blanco y negro.

Cuéntanos cómo fue esa articulación con el director y el director de arte para ponerse de acuerdo los tres en lo que querían, ya que tu no habías trabajado antes en cine. ¿Cómo fue entender todo esto de la verosimilitud, la continuidad, etc.?

Bueno, yo creo que la verdad fui afortunada de cogerle la comba el palo, porque si bien yo no tenía ni idea de nada de ese universo ni ese tipo de escritura que es la cinematográfica, ni de entender cómo se hacen las cosas, o entender que no siempre se rueda lineal o cronológico, y que hay que tener en cuenta el hecho de la continuidad que es tan importantes. Pero, voy a hacer un paréntesis primero y es que los Nadie se grabó como corto primero y más o menos cinco o seis meses después se grabó el resto, entonces teníamos que tener la continuidad exacta medio año después. Entonces tuvimos un par de obstáculos con eso, porque por ejemplo La Mona, se tatuó, aunque sabía que no se podía tatuar, pero dijo que era un regalo y ella no quiso desaprovechar el tatuaje, entonces nos tocaba taparle el tatuaje, y durante esos seis meses que estuvimos quietos, vernos cada mes, para estar pendientes que no se fueran a motilar, que no se tatuaran por ejemplo la cara, que no se perforaran más, que no fueran a botar la ropa porque como era la ropa de ellos, no me podía

quedar yo con ella cuidándola, entonces teníamos que estar muy pendientes de todo eso.

Por otro lado, el empalme con dirección y dirección de arte, fue muy orgánico. Primero, porque yo tenía muy claro desde el principio qué era lo que Sebastián quería por la confianza que nos teníamos y el siempre me decía: “yo no quisiera ver tal cosa”. Entonces yo a partir de eso le proponía y hablaba con la directora de arte, mira, es esto y eso, porque para ella el universo punk era desconocido, entonces cuando yo me reuní al principio con ella, yo le hice un mapa conceptual de todas las vertientes del punk, como se manifiestan estéticamente y cuáles son las diferencias. Entonces veíamos un punk en la calle y yo le decía, mirá, este escucha tal y tal cosa, jamás le va a gustar tal otra y por eso usa esto, y probablemente sea vegano, y este otro no, y este sea un man de toques y que viva borracho y este otro quizás sea straightage, cosas así. Entonces como cuando ya teníamos los chicos que iban a ser, empezamos a descubrir su closet, sus formas de expresión, y creo que hubo algo que los tres entendimos. Yo hice mi propuesta, que fue aceptada por dirección y dirección de arte, y funcionó. Y con respecto a la metodología cinematográfica, la fui aprendiendo en el hacer, nunca me puse a buscar cómo se hacían las cosas. Yo me sentaba con la directora de arte y veía por ejemplo los desgloses de ella, que yo no tenía ni idea qué eran, entonces la iba cogiendo y hacia los míos.

¿Después de que conociste el guion, los requerimientos de dirección, cómo empezaste a trabajar?

Teníamos los cinco universos, el de cada uno que estaba dado por las notas de dirección en el que se especificaba el universo en el que estaba inmerso cada uno y su individualidad y encontrarnos con ellos. Algo muy bonito que pasó en Los Nadie es que en realidad todos nos volvimos muy amigos, siempre hemos dicho que somos una familia, entonces, aunque algunos ya nos conocíamos, empezamos a parchar mucho todos, entonces hay un concierto, vamos todos,

hay una feria, vamos todos, vamos a hacer un parche en la casa de Sebastián, vamos todos. Y se volvió una forma de conocer desde lo cotidiano a los personajes y las posibilidades que podía tener. Era hacer una mezcla entre todo lo que el director quería, pero también lo que ellos son, y en ese mismo sentido, Sebastián dijo que ese corto se prestaba para ser un largometraje, porque vio todo ese potencial en los personajes.

Ahora que estábamos hablando de todo este asunto de los jóvenes, de sus ideologías o posturas políticas, ¿te parece que hay definitivamente una relación en la película entre identidad y vestuario?

Hay una relación directa. Soy una defensora de eso. El hecho de que alguien use algo, sí tiene definitivamente un por qué. Inclusive cuando la gente dice que no le importa lo que se pone, también tiene un por qué, y eso también se refleja.

¿Cómo era hacer cine en ese momento en Medellín?

Nosotros tenemos una premisa muy bonita y es “cine entre amigos”. Cuando íbamos a hacer la segunda parte, o sea el largometraje, aceptamos todos trabajar sin pago. Entendimos en ese momento que nuestro sueldo estaba ahí adentro para que la película se pudiera hacer, se estaban cumpliendo otros gastos con nuestro sueldo, pero para nosotros estaba bien, porque más que una retribución económica por un trabajo que además fue muy duro y largo, nos importaba era lograr el proyecto lo mejor posible dentro de las posibilidades que teníamos. Otro asunto también eran los favores, por medio de otras casas productoras que tienen equipos para alquiler, se hacían intercambios. Monociclo que es la productora, lograba el préstamo de los equipos y luego ellos le pagaban haciéndoles piezas audiovisuales o ayudándoles luego en cosas que necesitaran. Y lo mismo pasó con la música de la película, que se hizo con bandas de la ciudad, que fueran consecuentes con la ideología de Los Nadie, que fueran auto gestionadas, de jóvenes que se

estuvieran cuestionando el sistema, entonces con ellos también fue un proceso que en un principio no se sabía cómo hacer, porque ellos tampoco querían nuestro dinero, además porque ellos no venden su música, no venden un cd, ellos dicen que la música es para compartirla, pero nosotros teníamos por ley que pagar por música, entonces había un dinero que era poco, pero estaba destinado a ayudarles a ellos a grabar por ejemplo su proxima maqueta. Entonces se convirtió en una dinamica de ayudarnos, porque todos nos identificábamos con el proyecto.

¿Cómo fue ese trabajo con los actores naturales? ¿Cómo manejaste todo ese asunto? Y teniendo en cuenta que también estabas actuando, ¿cómo los vestías y actuabas y hacías todo eso al mismo tiempo?

MC: Yo creo que en la medida en la que uno conozca el personaje y entienda, en este caso, que los personajes están demasiado permeados por las personas que los interpretan, la construcción es también en pro de esas personas que estan ahí. Y delimitamos muy bien el punto de encuentro el personaje y la persona. Yo me encontraba con que a los actores realmente les gustaba lo que les ponía. La mona por ejemplo, siempre me decia “ qué chimab esto, me lo quiero quedar después” y ellos también iban entendiendo y decian “mi personaje usaría esta camiseta” y en ningún momento hubo ninguno que se sintiera incomodo o mal con la ropa. Y lo otro, acerca de cómo cumplir con dos roles al mismo tiempo, era un poco difícil porque era estar pendiente, con mi desglose, con mi plan de rodaje, con mi maleta de vestuario, y estando muy pegada de la directora de arte, y pues en general con el equipo de arte, porque yo además no tuve asistente y en el equipo eramos muy pocos. Mariluz la directora de arte, realmente me ayudó muchísimo durante el rodaje y script me ayudaba mucho también.

¿A qué problemas te enfrentaste durante la película?

No tanto problemas, sino retos, como fue la continuidad, y más después de seis meses. Por ejemplo Pipe, alcanzó a adelgazar y era realmente notorio, y eran cosas que se nos salían de las manos. Ellos son chicos que por más comprometidos que digan que están, son chicos que en el momento que decidan irse, se iban. Eso nos pasó también con un chico, El Lama. Una semana antes estábamos confirmandolos a todos otra vez y llamamos a la casa y la mamá nos dice: “Él está viajando” y nosotros súper preocupados preguntamos que dónde y ella nos dijo “Yo qué voy a saber, nunca he sabido para donde se va”. Finalmente apareció, pero eran cosas muy difíciles. Porque ellos no son actores profesionales y les parecía más un parche. Y bueno, desde el vestuario mi mayor preocupación era que la ropa era de ellos y yo no la podía guardar porque ellos la necesitaban, entonces era estar llamándolos todo el tiempo. Yo les mandaba por whatsapp la lista con las fotos de todas las prendas, y les daba indicaciones. No la laven mucho que se destiñe, no se la ponga mucho, ojo la rompe, etc. O por ejemplo con los tenis era muy difícil porque esos tenis bien cajeteados, rotos, y ellos usándolos tanto, yo pensaba que se iban a volver una nada. No tener el control o un espacio de bodega para guardarlos, era definitivamente un reto. Y también como casi todo era de ellos, no podíamos tener dobles de nada, y eso es un lío. Pero nos convenía mucho el blanco y negro porque cuando se manchaba algo, casi no registraba. Y pues, también el asunto del presupuesto era crucial, porque nos limitaba mucho el trabajo. Una vez íbamos a rodar en Manrique cerca de la casa de ellos, de la casa de La Mona y Pipe, que eran pareja, y a mí me tocaba subir a la casa de ellos una hora antes a la casa de ellos a revisar el vestuario y a recogerlo. ¿Y si está mojado qué? Seque eso como pueda. Y me decían “Ah es que me la puse anoche”. Son cosas que se me salían de las manos.

¿Eso te hacía tener una relación mucho más cercana con ellos?

Claro, yo era amiga de tres de los nadie, a la Mona la había visto por ahí pero realmente la conocí rodando. Eso me permitió entrar más fácil a su vida, a su closet, poder disponer de sus cosas, motilarlos como yo quisiera y que ellos confiaran en mí. La relación se volvió muy estrecha con todos, sobre todo con

la Mona que seguimos siendo muy amigas. Con ella construí un lazo mucho más personal porque también era la otra chica y estuvimos muy cercanas, muy apegadas y realmente facilitaba todo.

¿Cómo crees que el público recibió esa caracterización, teniendo en cuenta que ellos representan un grupo de jóvenes de la ciudad?

Qué nota esa pregunta, porque yo lo pensaba mucho y me daba mucho susto. Me daba pánico pensar en que había hecho una caricatura o que había caído en un cliché. Pero finalmente, me siento muy tranquila por ese lado. Hay una verosimilitud con ese universo que se quería representar. No hubo que recurrir a pararle la cresta con jabón rey al chico para mostrar que es un punkie, porque evidentemente aunque esa cresta es una insignia estética de esa subcultura, no es lo único. Para mí verlos a ellos moviéndose en esa pantalla, era una satisfacción porque era como verlos en la calle. Es una cosa muy bonita y muy grande, qué nota el cine. Y aunque yo hubiera pasado unos años de mi vida por esa escena punkie, y hubiera convivido con ellos, no quiere decir que la tarea estaba hecha, no era solo eso, sí hubo una investigación, a la que también nos invitaba Sebastián, al llevarnos a conciertos, al hacernos amigos de otra gente, al llevarnos a frecuentar ciertos lugares. Eso nos permitía entender qué se usaría y qué no, y basarnos mucho en los detalles.

Teniendo en cuenta también que el vestuario no era únicamente de Los Nadie sino de todos estos personajes que aparecen alrededor de la historia, como las mamás, la tía de La mona, la hermanita, ¿Cómo llegaste a construirlos?

Eso se hizo con la misma dinámica. Sebastián nos explicaba muy bien el universo de cada uno. Nos decía donde viven, a qué clase económica pertenecen, si esta señora trapea con baladas, o si no trapea. Y también por medio del casting, se lograban los mismos puntos de encuentro entre las personas y los personajes. Por ejemplo, la que era mi mamá en la película, la

mamá de manuela, era actriz profesional, podía ser versátil y convertirse en lo que nosotros quisiéramos, pero también era atinarles a sus rasgos físicos y vestirla según esa clase media un poco alta. Otra cosa es que en la película hubo un concierto, para el que hicimos un evento en Facebook y para convocar a la gente. Sebastián se consiguió el espacio que era el cementerio de San Lorenzo, que era muy difícil de gestionar, pero ya sabíamos que se había usado hace años para un festival y Sebastián lo quería porque era también un espacio muy cinematográfico. Queríamos que fuera un concierto de verdad, no queríamos llevar un montón de muchachos a que supuestamente se sollaran unos temas, no. Sino que queríamos que llegara la gente real que iría a esos parches. Pusimos en el evento, que era para la película y que si iban, seguramente sus imágenes podían ser usadas, etc. La única restricción que pusimos era que no usaran camisetas con logos muy grandes y recuerdo que un chico nos escribió que como se nos ocurría hacer un concierto tan supuestamente libre, de punk, cuando estábamos cohibiendo a la gente de cómo se quisiera vestir. Entonces nos tocaba explicarles, todo lo del uso de imágenes, los problemas que hay con los logos, etc. En general la gente fue super respetuosa con eso al final.

¿Cómo hicieron con la policía? porque me acuerdo que aparecen en esas escenas. ¿Hay problemas con las placas y esas cosas?

En realidad, la policía llegó fortuitamente. Nos mandaron a los tombos que porque no podíamos estar haciendo un concierto ahí, que qué desorden. Entonces Sebastián y David Franco, que era el director de foto, se dijeron como “prendamos esa cámara ya y veamos a ver qué pasa” y pasó lo que pasó en la escena. Los muchachos empezaron a cantar unas protestas en contra de la policía y que nos dejen y que dónde están nuestros presos, y que donde están nuestros muertos, además que era super fuerte ese asunto del cementerio de San Lorenzo. Y pues, yo creo que los policías ni se enteraron que salieron y no creo que se hayan visto, entonces no creo que tengan idea (entre risas).

¿O sea que, aunque es claro que es una película de ficción, se puede decir que la película tiene algunos rasgos de documental, por nombrarlo de alguna manera, al permitir este tipo de cosas en el vestuario, en la actuación, todo esto de dar cabida a lo inesperado y abrir un campo en el que no todo está controlado, diseñado y pensado, sino que hay espacio también para la realidad?

Eso me parece a mí muy hermoso, porque para mí el cine es la vida. Si yo creo una narrativa que va de A B, yo sé que va a llegar finalmente a B, pero no sé de qué manera va a llegar. Darle cabida a eso es brutal, eso sí, sin que deje de tener sus límites, porque se convertiría en otra cosa. Pero en la construcción de los personajes, hay una cosa muy ceñida a la realidad, en el concierto, también. Hay una escena que es completamente de archivo documental, que es la escena de los encapuchados en la universidad de Antioquia, eso no fue actuado. No lo hicimos nosotros como equipo, sino que me acuerdo mucho que Sebastián en esa época estaba siempre muy pendiente que le avisaran los compañeros que estaban en la u, de cuando se iba a prender la u, y ellos salían corriendo a grabar, y así se hizo.

Para terminar, ¿Qué le aconsejarías a los estudiantes o a las personas que quieren empezar a trabajar en vestuario para cine?

Yo creo que algo muy importante, es entender que si bien uno desde su trabajo que es completamente artístico y creativo y que uno tiene la libertad de proponer estéticas, es supremamente valioso siempre y cuando esté en pro de la narrativa y de la idea de la película. También pienso que es importantísimo tener una comunicación super clara con dirección. Todo siempre tiene que pasar por el o la directora y es entender cómo el director quiere que se vea su película y en ese sentido, qué puedo crear yo para apoyarlo o también a veces cuando están muy casados con una idea como “ah es que yo quiero que la camisa sea amarilla” hacerles saber que las decisiones no pueden ser caprichosas, sino creativamente colaborativas al proyecto, para mí eso es lo

más importante. ¡Y la comunicación! No solamente con dirección con todo este proceso de creación de los personajes, sino la comunicación con todo el equipo, entender las estructuras dentro del hacer cinematográfico, entender que si yo quiero estar pendiente del vestuario en tal escena, a veces no puedo estar por razones de dirección y no puedo estar y tengo que entender, o hay cosas que no puedo salir a decirle al director en medio del rodaje.

Es un asunto también de protocolos y de seguir el conducto regular, etc.

Si totalmente, y esos protocolos ahorran muchos problemas realmente, son importantes.

¿Te ha tocado enfrentarte de alguna manera a los directores?

Totalmente, porque a veces salen con unas cosas, que le toca a uno pararse en la raya. Si el man dice, es que yo quiero que este personaje tenga un morral militar, y definitivamente eso no puede ir, yo le digo, no mirá va mejor con esto o con lo otro, por esto y por esto y por esto. Uno tiene que aprender a defender sus cosas siempre con argumentos y hay que decir esas cosas, porque van realmente en pro de la construcción de la peli, no todo es “bueno señor”. Porque si fuera así, sería un asunto de “deme una lista y yo hago las compras”.

Yo me imagino que los directores, aunque tienen una visión general y compleja de la película como nadie más en el equipo, tampoco pueden saber de todo, no pueden ser diseñadores de vestuario, maquilladores, sonidistas, montajistas, etc. Y ahí también se hace valioso el trabajo de cada uno.

¡Exactamente, para eso estamos! Y pues uno entiende cuando ellos dicen “Cuando yo lo escribí siempre me lo imaginé así” y se casan con eso, y uno empieza a investigar y a ver las cosas y uno se da cuenta que eso

definitivamente no puede ir, le toca a uno decirle “Esperate, consideremos esto, tal vez es más por este lado” siempre defendiendo las cosas con argumentos que siempre vayan en pro de la verosimilitud y la narrativa, y por otro lado también aprender a deshacerse de las cosas, cuando a uno le dicen “definitivamente no, y va así” también hay que ceder.

Entrevista # 2. 2 de mayo de 2018

Ana María Gallón vestuarista de Rodrigo D No futuro.

¿Cuándo empezaste con El tren de los pioneros, que no habías trabajado antes en cine, cómo hiciste para hacer la construcción de los personajes y todo este asunto?

Es que aquí inicialmente no había donde estudiar cine, eso fue hace mucho tiempo, aquí el cine prácticamente no existía. Estos muchachos era que se metían a hacer eso de cabeciduros. Lo de Leonel era más o menos fácil de hacer, mejor dicho, todo es fácil de hacer, porque en ese momento habían sacado un libro de la historia de la fotografía en Colombia que creo que era de Eduardo Serrano, que lo sacó con el museo de arte moderno de Bogotá. En ese libro, había fotos desde que llegó la fotografía al país, entonces había un registro cronológico de todo lo que se usaba desde los arrieros hasta los presidentes. Entonces de ahí saqué yo todas las referencias, cualquier cosa que necesitara, estaba eso ahí. Para mí entonces era muy fácil, no era sino copiar eso. Lo hicimos desde cero y además tenía que desgastarlo, mancharlo. Yo era con una pepa de aguacate, que es una de las cosas que más mancha en esta vida, manchando la ropa de los arrieros porque eran los que se suponía que construían la carrilera que venía de Puerto Berrio, no podían salir estrenando, entonces había que gastar esa ropa. Imaginate un arriero arrastrando una recua de quince mulas, con una camisa impecable, queda

ridículo. En esa época apenas estaban empezando las lavanderías estas que desgastan la ropa y que hacen acabados, entonces eso uno lo tenía que hacer con lo que tuviera.

¿Cómo era en ese momento, en el de Rodrigo D, hacer cine en Medellín?

Realmente, que yo me acuerde, Víctor también fue de los primeros en hacer cine aquí en Medellín, había también muy poquitas productoras. La que hizo Rodrigo D que era Tiempos Modernos y otra que hizo Los músicos, pero yo no me acuerdo cómo se llamaba. Entonces esta gente, que la mayoría había estudiado comunicación y por ahí fue que se metieron por la goma del cine, porque en la universidad les enseñaban a manejar una cámara y bobadas así, se lanzaron a hacer películas. Mejor dicho, los que más sabían de eso, eran los de fotografía y los de luces. Diego García hizo la iluminación que, porque había estudiado en Francia y era más recorrido, y cámara era Carlos Sánchez que era el hermano de Pepe Sánchez, que también se crio desde chiquito en Bogotá en todo este mundo de la televisión. Pero aquí no era profesional, incluso la producción la trajeron de Bogotá, a toda esta gente que manejaba las luces, los cables, eran impresionantes, era una mano de gente, porque eso fue una producción grandísima, aquí no había quién hiciera una cosa de estas, eso tremenda producción para la época. Y los de vestuario, aprendimos fue haciendo, porque aquí no había tampoco dónde aprender. El equipo de arte, era una niña que se llamaba Yolanda, aunque no sé qué apellido, pero también era gente que estaba metida en el arte y que sabía de ciertas cosas, pero ninguno había estudiado nada que tuviera que ver con el cine.

Teniendo en cuenta que Rodrigo D tiene como eje central estos jóvenes de Medellín, ¿Trabajar con ellos te cambió la forma de ver la ciudad?

Claro, completamente, del todo. Y yo creo que no solo a mí, sino a todos, a los 60 que trabajamos ahí. Nadie había tenido relación con esta gente nunca. ¡Nunca! Yo no conocía esos barrios porque ¿uno a qué va a subir allá? A nada.

No hay necesidad, uno conoce la ciudad y los barrios cuando necesita ir para algo, pero yo a San Javier en esa época ¿a qué iba a ir? O a Manrique, no voy. Pero lo impresionante también es que ellos tampoco conocían el otro lado, ellos nunca bajaban del morro, a no ser que los estuvieran persiguiendo, ellos estaban allá arriba siempre, y a duras penas conocían el centro. Para ellos no existía por ejemplo El Poblado, de verdad no sabían que existía. De Colombia para allá, no existía nada para ellos. Inicialmente fue muy duro para todos, para ellos y para nosotros, porque uno no sabe cómo vive la gente hasta que no va allá, vos no sabés lo que tenés, no sabés lo afortunado que sos y la cantidad de cosas que tenés en la vida. Lo más impresionante que me pareció a mí de esta gente, era la falta de oportunidades, vos tenés la oportunidad de estudiar en el colegio que te dé la gana desde kínder, de almorzar, de escoger universidad. Allá es una cosa muy dura, para ellos es ni soñando, y se enfrentan a tomar unas decisiones muy difíciles. Yo me imagino que la cosa ahora ha mejorado algo, pero ellos no podían ni tener una bicicleta porque esa plata se necesitaba para comer y ya. A mi realmente me impresionaba pensar que vivíamos en la misma ciudad, en el mismo valle, y ver tanta diferencia. Cuando ellos conocieron El Poblado, miraban los edificios por la noche y nos decían “que impresión, ¿ustedes por qué viven en jaulas? ¿por qué no salen? ¿por qué no hay nadie en la calle?” Y yo pensaba que pasamos tiempo en los apartamentos literalmente porque cabemos y es porque es cómodo estar adentro. Ellos dormían en el suelo, y en una casa pequeñita podían vivir diez o doce personas. Uno no entiende todo lo que tiene en la vida. Uno de los muchachos, por ejemplo, cuando le pagaron el primer sueldo, lo primero que hizo fue comprarse una cama y un colchón para poder dormir con el hermano que era dos años menor que él. Un par de hombrones de 19 y 17 años, en una cama de 1.20 y eso era un lujo. Y yo le pregunté, ¿Y las sábanas? Y él me dijo que eso qué era, que dónde se ponía. Allá no hay antojos Amalia, allá hay necesidades. Vea, yo me volví muy amiga de Ramiro, o sea Rodrigo, y una vez fuimos a comer lo primero que hubiera y vimos un J&C, y me dijo que, si le pedía el almuerzo porque no sabía pedir, entonces todos pedimos lo mismo, una arepa con una carne asada, y él se quedó mirando la carne, y yo le dije ¿Qué le pasa? Y él me respondió: ¿Me hace el favor y me la parte? es que yo no sé usar un cuchillo y un tenedor. Tampoco nunca se había comido una

carne asada. Pero vea a Ramiro hoy, él supo manejar su cabeza y supo hacer las cosas, a los otros los mataron a todos. En general para todos fue un shock.

¿Cómo fue el proceso de articulación con el director y el director de arte?

Básicamente uno se sienta a ver qué es lo que quiere, cómo lo quiere, y más o menos esta persona qué tipo es, y así. El proceso con estos muchachos era un poco como diferenciarlos del resto del barrio con la ropa, porque ellos eran ladrones, atracadores, unos muchachitos sinvergüenzas, malos, malos. Ellos habían escogido ese camino, ¿si ves lo que yo te digo de escoger?, ellos escogieron eso de atracar, de robar y finalmente eso les daba cierto estatus frente a los otros en el barrio, porque como conseguían plata, podían tener unos tenis un poquito mejores que la otra gente, unas camisas mejores que los otros muchachos de su misma edad que eran juiciosos y estaban estudiando o trabajando en mecánica o cualquier cosa, pero que no tenían esa mentalidad de los otros de la plata fácil. Entonces el plan con ellos era darle esa vuelta a la ropa, de no ponerles tampoco ropa lujosa, sino unos toquecitos, para que se vieran distintos. Lo mismo que los mafiosos, los mafiosos hacen lo posible por verse diferente a la gente, sea mañé o como sea, pero uno inmediatamente sabe que es mafioso, por las gafas, por los tenis, o cualquier cosa. ¿Si o no?

¿Cómo hicieron para diferenciar los personajes del guion con los personajes que eran los actores en la realidad?

Ahí casi no había diferenciación, ahí como los ves en la película, eran en la vida real. Eran iguales, sólo que los arreglábamos un poquito y tenían su vestuario. Sólo hubo uno, que era El Alacrán, que trabajó con la ropa de él todo el tiempo y no se le cambió absolutamente nada. Eso sí, cada uno tenía su color, había uno que era como en negros y grises, otro en azules, otro en rojos y naranjas. Yo presentaba la propuesta, vea, los colores para este son estos por esto, esto y esto, entonces uno no se sale de esa gama de colores. Yo les tenía a cada uno su rack con su vestuario, por todo este asunto de la

continuidad, no se le puede a uno perder nada. ¿Usted qué hace si se le pierde una camisa de esas? Se friega. No se puede volver a empezar la película porque usted botó la camisa, no señora, tiene que estar ahí guardado todo, hasta los zapatos. Entonces este muchacho que trabajó con ropa de él, era un punkero, y yo lo conocí y dije “este muchacho no se toca”. Tenía unas camisas de malla, y unos ganchos en la boca, pero él también hacía lo que se le daba la gana. Yo le decía, vea, es que por continuidad se tiene que quitar ese gancho de la nariz, y si vos ves bien la película vas a encontrar esos errores de continuidad con El Alacrán, porque él decía “ah, a mí qué me importa, yo no me voy a quitar ese gancho” y yo tampoco me iba a poner a pelear con ese muchacho. Aunque con el tiempo él fue aprendiendo que tenía que respetar esas cosas. Ellos eran muy retadores, la actitud era de “yo vengo a asustar a estas”. Venga le cuento una historia, ellos como eran “los chachos” llegaban pues a intimidarnos a todos y nosotros teníamos que temblar y allá nadie tembló. No les tuvimos miedo. Ellos se mantenían con cuchillos, porque no les daba para comprar un revolver, nunca, estaban muy chiquitos y se mantenían con navajas y cuchillos, entonces un día yo los cambié, como a tres o cuatro para una escena, y cogí la ropa, la sacudí y la volteeé para colgarla y cayeron tres navajas y se tiraron furiosos a recogerlas. Y yo les dije “no pues valiente gracia, yo también tengo navaja mijitos, guarden más bien esto aquí en este cajón”. Y ellos que no, que ellos no iban a entregar las navajas, y yo me puse furiosa y les dije que aquí nadie iba a usar navajas si no era para pelar un mango o una piña y que además la pelaba yo. Y me entregaron las navajas y las guardé en un cajón. Al final hasta se les olvidaba que tenían navajas. Y a veces, cuando ya me tocaban cosas como que el Alacrán llegaba con la mitad del pelo motilado, y yo no podía hacer nada, me tocaba mandarlo donde Víctor a que ya él decidiera que ibamos a hacer con él, porque a mí se me salía de las manos. O que les cambiaba los cordones a las botas, vaya muéstrole a Víctor a ver si va a grabar así o si le toca ir hasta la casa por los cordones, usted verá, vaya defiéndase con él, conmigo no va a pelear.

Pero en general Amalia, fue muy duro, en un momento casi se desbarata la producción porque las condiciones eran muy difíciles. Yo me impresionaba

mucho con toda la dinamica del barrio, de la que tenía que estar pendiente para ver cómo era la gente, entre eso, estas mujeres que se bajaban desde Santo Domingo Sabio, ya porque hay muchas facilidades con el transporte y esas cosas, pero esas mujeres bajaban como unos bizcochos a las cinco de la mañana después de que se levantaron a las tres a organizar la casa, a dejar el almuerzo montado, a despachar a los muchachitos y al marido, para llegar a sentarse ocho horas en una máquina de coser, la que tiene trabajo, pues. Pero siempre salen perfectas, una amiga mía decía; “Lo mejor de Medellín es que usted se monta en un bus a las seis de la mañana y el bus huele a jabón Palmolive” Todo el mundo es limpio y está bañado, de pelo mojado. Esas cosas me interesaban. Por las noches, cuando yo llegaba a mi casa después de trabajar, yo entraba y me arrodillaba y le daba gracias a Dios. Definitamente fue mucho lo que aprendí.

¿Cómo empezaste a trabajar para definir todo esto que me contaste de los colores, qué iban a usar en cada escena, etc?

Como los principales eran ellos, yo me basé primero en Ramiro, que era en una gama muy oscura, porque su personaje era muy oscuro, no sobresalía en nada. Y los malos, si tenían una gama de negros, naranjas, y así. Entonces yo me fui a comprar la ropa de ellos en Vamos, que era un almacén barato en esa época, y pues obvio con la moda de esa época, todas esas cosas anchas y así.

¿Cómo hiciste para diseñar los personajes si no conocías antes cómo eran estos jóvenes?

Yo los vestí como ellos se vestían, entonces era ir al barrio y mirar lo que se ponía la gente y ya. Mirá, hay una combinación de barrio puro, yo no sé si todavía se usa, que es azul claro con rojo, esa combinación normalmente es de mujer: Pantalón rojo y camisa azul clara. A vos no se te ocurre en la vida ponerte esa combinación, eso no sale, pero allá sí era muy común. Entonces yo me iba con dirección de arte para el barrio, dos o tres días a ver cómo se

vestía la gente y vimos que el 80% de las mujeres se vestía de rojo con azul, y así, con varias veces que uno va, se sienta a tomar tinto en una esquina, ves al señor de la tienda, la señora que sale a trapear, como se visten las niñas de quince. Son códigos que tiene la gente, vos vas y mirás y ya, muy fácil, eso no tiene pierda. Y otra cosa que sí decía Víctor, es que no hay películas de época, más bien todas las películas son de época, cada película refleja su momento histórico. La película de El tren de los pioneros era como en 1900, y Rodrigo D de los 80. Por ejemplo, hoy todo el mundo usa camisetas con letreros, hombre, mujeres y niños, entonces si vos hacés una película actual, tiene que haber al menos una camiseta así.

Teniendo en cuenta que esta película trataba sobre esos jóvenes y el mundo del punk, ¿Cual fue tu estrategia para no caer en el cliché del punk sino hacerlo creíble incluso para ellos?

Pues realmente el único punkero era El Alacrán y él mismo se personificó, él no se tocó para nada, ni se le tocaba el pelo. Él se vestía siempre así, de negro con sus botas inmensas y sus cadenas. El único punkero era el alacrán. Ellos no eran músicos. Esa era la cosa, en la vida real, Ramiro Meneses, era distinto a estos otros, porque si tocaba batería. Vea, ellos Vivian en el mismo barrio, que no era El Diamante, sino otro barrio por Manrique. Ellos vivían ahí todos, a todo el frente de donde se hizo la película, entonces Ramiro era distinto, era incluso el más pobre de todos porque el papá los abandonó y era la mamá sola con todos estos muchachos. Entonces más que lo punkero era todo este asunto de que mataron a este y que hay que ir al velorio, y que el primo del otro también, todo el tiempo había un velorio, ¡todo el tiempo!. Allá la gente vive de velorio en velorio.

¿Cómo te parece que publico recibió esos personajes y en general la película?

Mirá, a nosotros los que trabajamos en la película nos cambió tanto la vida que nos distanciamos de los amigos de siempre. Te juro que la gente nos empezó a ver a todos como unos raros, porque la gente rica es así, pendejos. Además, en todo este proceso de investigación, nos volvimos muy amigos de los muchachos y salíamos con ellos, a comer, a parrandear, a emborracharnos todos, y la gente se moría del susto y nos decían que cómo se nos ocurría salir con esos atracadores. Y en general con la película, yo creo que causó mucho rechazo y sorpresa entre la gente. Realmente estábamos mostrando una cosa que pasaba en la ciudad, nadie sabía que las cosas eran así. Todo en la película era exactamente como era en la realidad, nosotros no pintamos ni un muro, era realismo puro. Mejor dicho, en la película no se vio tan horrible como era. La gente es tan boba Amalia que se impresionaba de ver en una película actores normales, gente normal, que ninguno era bonito, que ninguno era un Brad Pitt. En general para el cine en Colombia, yo creo que fue muy impactante mostrar una película así. Eso era una cosa italiana, en Italia fue que empezaron con una cosa muy fuerte de actores naturales y Víctor quería irse por ese lado. Además, que Víctor era absolutamente zafado, era una cosa impresionante. Víctor podía repetir una toma 17 veces, entonces todos éramos ¡No más! pero realmente le funciona muy bien su método.

¿Qué le recomendarías a los estudiantes de vestuario que quieran trabajar en vestuario para cine?

Yo creo que uno tiene que ser muy disciplinado, tiene que hacer una investigación muy buena antes de empezar. Tiene que buscar libros, fotos, irse y registrar las cosas como son. Además que el vestuario implica todo, desde las aretas, los collares, los anillos, las medias, todo. También cómo se ponen las cosas, cómo se pone la correa, cómo se abotona la camisa, si por dentro o por fuera. Y pues yo creo que ahora es mucho más fácil, en esa época no había sino polaroids, ahora es pilao. Vos ahora te vas con un celular y tomás las fotos y te organizás y ya. Y también hay que ser muy organizado, la continuidad es muy importante. Yo me acuerdo que un mocoso muy necio, que no me acuerdo como se llamaba, tenía una camisa con un estampado azul, y la

manchó. Y no había sino esa camisa, porque no teníamos plata para tener dos, entonces es trabajar con el presupuesto y no salirse de ahí. Entonces rebusque por donde sea, váyase para el Pobre Luis, váyase para La Minorista, usted verá, pero tiene que cuidar la plata y ser muy organizado. En todo caso, éste muchachito dañó la camisa, y por eso es que hay que saber de muchas cosas en la vida, y se armó un problema porque llego con la camisa manchada, y la puse a hervir con cáscaras de huevo. Y cuando vos hervís las cáscaras de huevo, echás al menos 20 cascarras en una olla con agua, y los colores vuelven al tono de donde estaban y la mancha se va. ¡Y no pasó nada! Son trucos, pero tenés que saberlos para solucionar. Vea Amalia, cuando necesite ensuciar ropa, la mete en una coca con agua y tierra, y esa tierra no la saca nadie, es la peor mancha que hay. Entonces bueno, tenés que saber todas esas cosas porque la ropa no puede quedar como acabada de sacar del almacén. Entonces sí es una cosa de hacer una investigación con tiempo, separar los personajes, definir el color de cada personaje, la silueta es muy importante también, entonces son características. Es un trabajo muy bueno y muy amañador.

Entrevista # 3. 9 de mayo de 2018.

Juan Sebastián Mesa director de Los Nadie (2016):

Cómo director ¿Qué importancia crees que cobra el vestuario en la construcción de la narrativa de una película?

El vestuario es importantísimo porque está dando un montón de información, está contando un montón de cosas dentro de la película, quién es el personaje, muchas veces puede darte información psicológica del personaje, qué música escucha, qué gustos tiene, etc. El vestuario en ese sentido está diciendo un montón de cosas. En otras películas cobra una importancia mayor, cuando por ejemplo son películas de época, cuando tienen armaduras, cosas así más complejas, pero en general siempre es una cosa importante porque ayuda a la

construcción del personaje en ese sentido, y ayuda a que la película sea más verosímil o no. En algunos casos hay un vestuario en el que uno ve toda la ropa nueva, recién comprada y es uno como “esto qué ome” y la idea de cuando ves una película es que te creas todo. Entonces creo que es bastante importante.

¿Qué querías que se lograra desde el vestuario en el caso de Los Nadie?

En Los Nadie, yo quería que desde el vestuario se hiciera un grupo no muy común, que no se hiciera una cosa muy caricaturizada. Que no fueran los punks que se visten así, y son así y ya. Como que uno muchas veces ve que se caricaturiza a los personajes y en los Nadie me interesaba que no pasara eso. Que fueran punks pero que no fueran los punks convencionales, que tuvieran sólo pequeños rasgos o vestigios de lo que son, pero que no fuera una caricatura de lo que es un punk con una cresta parada y que a su vez fuera muy consecuente con quiénes eran los actores.

¿Bajo qué criterio, o qué estabas buscando al escoger la persona encargada de diseñar el vestuario?

Me interesaba mucho que fuera alguien que conociera la escena punk, porque tiene demasiadas divisiones internas, para que nada quedara mal y en ese sentido sí necesitaba a alguien que estuviera empapado de ese contexto y que supiera de qué se estaba hablando.

¿Cómo fue el proceso de articulación entre dirección y vestuario para lograr la construcción de los personajes?

Yo les dije qué necesitaba que el vestuario contara qué hay en la cabeza de los personajes con los estampados sobre todo en las camisetas. Hicimos muchos

ensayos, y decíamos por ejemplo “esto ya es demasiado”, porque yo creo que es una cosa de insinuación, pero que no te dé toda la información.

¿Desde que escribiste la película, qué importancia tenía para ti mostrar estos jóvenes de Medellín, con su forma de vida, su estilo, su música y su forma de ver el mundo?

Toda la importancia, yo siento que la película es esa, es un recorrido por sus vidas, es la historia de la planeación de un viaje, pero el viaje es una excusa para hablar de quiénes son estos jóvenes, cómo piensan y cómo ven el mundo. Eso era la película en sí misma.

Entrevista # 4. 16 de mayo de 2018.

Víctor Gaviria director Rodrigo D No futuro

Cómo director ¿Qué importancia crees que cobra el vestuario en la construcción de la narrativa de una película?

Mira, desde que trabajamos en Rodrigo D trabajo yo con un director de arte que se llama Ricardo Duque que viene del grupo de Cali, trabajó con Mayolo, con Miguel González que es un director de arte de ese grupo de Mayolo, además es un crítico de arte en general, y bueno, entonces él llega a trabajar con nosotros y con él seguimos trabajando todo el tiempo, entonces de alguna manera lo que yo te digo sobre el vestuario es lo que he visto y he conversado con él. Son los conceptos que han salido de un trabajo de un tipo de películas que yo he hecho, que son unas películas de realidad de unas poblaciones y poblaciones que son de alguna manera excluidos y por lo tanto son personajes muy pobres, y que aparentemente el vestuario sería algo muy fácil de resolver. Yo nunca he trabajado en películas de clases altas, o de época tampoco, sino que han sido películas un poco de la realidad de los últimos 30 años de

Medellín, entonces como te digo de poblaciones excluidas, de vida precaria y mucha pobreza, entonces parecería que fuera fácil. Pero yo trabajando con Ricardo, ha sido muy importante el vestuario, porque obviamente el vestuario es uno de los elementos de la película para trazar una estética, es decir una unidad, una coherencia a la película porque es muy importante que en la película haya una mano que le ponga límites a la estética, que no es fruto de azar, que todo está pensado y que le da una coherencia de comienzo a final. Sobre todo en estas películas que hemos hecho cuyos guiones no son propiamente de acción, tu sabes que las películas de acción, que es una forma de decir películas comerciales, hay mucha unidad de comienzo a fin, estas son unas películas un poco más sociales, de investigación y muchas veces el guion va para un lado, para otro lado, no tienen digamos ese enlace que tienen las películas de acción reacción, de causa y efecto, estas son películas digamos progresivas en las que el significado se va construyendo, construyendo, y que el sentido de la película se va construyendo digámoslo como que cada secuencia alude a un mundo y cada grupo de secuencias va construyendo un universo. Entonces por eso es importante cómo Ricardo tiene de entrada una tabla de color, él siempre desde que llegamos en Rodrigo D, inmediatamente hace la tabla para darle la coherencia y el estilo a la película, entonces esa tabla consiste en los colores prohibidos y en los colores permitidos, entonces él siempre que llega a Antioquia y a Medellín me dice que aquí la gente tiene una tabla de color muy clara, que además como son películas de realidad, tienes que crear una sensación de verosimilitud, de reconocimiento, entonces la tabla que él hace sale de los colores propios que hay en Medellín. Él ha descubierto que esa tabla en Medellín funciona en las clases altas como en las clases más bajas, entonces cada que llega hace la tabla de color, pero me dice “Víctor, increíble, no me ha cambiado”. Cuando hicimos una película sobre narcotráfico que se llama sumas y restas, también la tabla de color, le salió diferente porque había un fenómeno diferente en el que está la ostentación de unas personas que estaban contaminadas de una cultura gringa de Miami, o sea una miamización de Medellín. Ahí tuvo un cambio también, y ahí la carta de color fue muy importante también porque él prohibió algunos colores que eran el estereotipo del narcotráfico, entonces trabajamos con una carta más controlada, que no fuera lo cliché. Y bueno, ahora que vamos a hacer otra

película, me imagino que llegará otra vez con su carta de color y aunque yo siempre estoy muy atento a lo que va pasando, yo no sé si habrá cambiado mucho las cosas, porque estamos en el 2018 y de todas maneras la moda y los fenómenos de la moda afectan mucho eso.

Mira, retomando, aparentemente habría una actitud a seguir en estas películas de realidad y es que uno debería ser muy realista y muy riguroso y muy exacto en cuanto a reconstruir exactamente la realidad, pero no. Entonces ahí es cuando Ricardo traza, o digamos él y yo, porque yo trato de acompañarlo mucho y hablamos muchísimo, porque yo como director y autor un poco del guion hago la propuesta de ese mundo, él como director de arte recibe esa propuesta de mundo. Yo le doy muchísima información de ese mundo y él siempre genera un concepto. En estas cosas, digamos para poder abordar estos mundos, es muy importante los conceptos. Por ejemplo, en la vendedora de rosas y también en Rodrigo D, estábamos nosotros enfrentados obviamente a un mundo lumpesco, de delincuencia, una especie de anti sociedad, porque la exclusión no solo es carencia sino otras reglas, otros valores. Entonces Ricardo es un estudioso, así como yo también, de cuáles son los valores de esas pequeñas sociedades delincuenciales, de esas anti sociedades. Él ha estudiado mucho lo que son los bandidos y estas cosas. Estas sociedades tienen una valoración muy diferente de la ropa, la ropa para estas sociedades pequeñas de delincuentes es muy importante. Por ejemplo, nosotros en Rodrigo d, nos dimos cuenta, o uno de los conceptos que encontramos rápidamente, era que ellos como ladrones que bajaban de las comunas a robar a las partes formales de la ciudad, siempre se cuidaban de estas digamos disfrazados, camuflados. Para ellos lo camuflado era estar a la moda, y ese sentido de la moda para unos muchachos que estaban robando y habían aceptado ese camino azaroso de la violencia era para estar dentro de la ciudad, y para ellos estar en la ciudad, era estar a la moda. Lo que los diferenciaba a ellos digamos de los papás y de los abuelitos es que a los abuelitos nunca les importó estar en la moda, tenían un vestuario muy insipiente, muy elemental, pero no había un concepto concreto de moda. Entonces mira, ellos hacían dos cosas cuando se camuflaban, ellos iban y

compraban la ropa en una especie de boutique de barrio, y esas boutiques de barrio tenían una moda, no exactamente igual a la moda del resto de la ciudad sino una especie de moda traducida a esos valores jerárquicos de la delincuencia, porque para esa anti sociedad es muy importante estar muy bien vestido, como una especie de búsqueda de estatus, entonces es esa moda traducida a esa manera de ser, que es una manera de ser un poco estrambótica, una cosa más o menos relacionada con el espectáculo. Entonces esas boutiques de barrio imponían una moda que estaba muy contaminada de un concepto de la ciudad que venía de los años 70 que era el concepto de camaján, que es una moda como quien dice del espectáculo, como quien dice de la elegancia del espectáculo porque ellos se asimilan y se asemejan a el hombre que presenta un circo, al cantante, al artista de variedades. Entonces esa forma de vestirse es una forma que aparentemente los disimula, que los pone a la moda, entonces cuando ellos bajaban, atracaban, no estaban a la moda, ellos cogían la camisa, la guardaban, atracaban y salían corriendo y se la volvían y se la ponían, entonces sí tenía eso un carácter de disfraz para confundir a los policías y a la gente que se los encontrara. Pero al mismo tiempo si uno lo miraba bien la pinta y el diseño de esa ropa, muchas veces eran atuendos de cuerpo entero en un mismo color.

Uno nota que estos jóvenes protagonistas de la película se diferencian mucho desde el color al resto de la gente del barrio

Sí, claro. Ese era el concepto, porque como te digo, si tú los miras pareciera que estuvieran en la moda de la ciudad, pero si los miras bien, tienen una moda muy propia de esa anti sociedad. Ellos se visten como el artista, como el cantante, como el presentador de circo, como el mago. Y viene emparentado con el camaján que tiene estos cuellos largos, la camisa ceñida ajustada al pecho, las mangas y las botas anchas, etc. Entonces finalmente si uno los mira bien, su vestuario los delata, los devela. Es una ropa que los esconde pero que también devela quienes son ellos, de donde vienen. Entonces la idea que yo he aprendido con Ricardo es que a pesar que son películas realistas, tú tienes que buscarle una forma, tienes que trabajarle a una forma que rompa la monotonía

de la realidad. En la realidad las formas no son propiamente muy visibles en estas poblaciones. Entonces se hace un trabajo como escultórico, esculpir los personajes a partir de unos elementos muy específicos del vestuario, para que la película que además de tener tanta realidad, tenga también forma, para que se vean. En estos días me sorprendí mucho hablando con uno de los actores de la Mujer del Animal que es el que hace de diablo, él me dijo algo que me parece que define muy bien el trabajo que hace Ricardo con el vestuario, me dijo “Víctor, yo siempre me sentí tan incómodo trabajando con la ropa que Ricardo me diseñó, porque este güevil me ponía unas camisas super elegantes, pantalones, zapatos elegantes, como si estuviera siempre estrenando, y yo pensaba, hermano así no es la realidad, en la realidad uno tiene una ropa más insípida, más sencilla, y este guion me vestía todo el día como si fuera para un bautizo hermano, pero Víctor, cuando veo la película digo, qué espectáculo como me veo yo, es perfecto, y no me veo exagerado”. Entonces ahí es cuando Ricardo me dice que hay que crear un plus de forma, no hay que ser realista en ese sentido. Es decir, el personaje se vestiría así, para ciertas ocasiones, un bautizo, unos quince años, una misa, y todo eso, pero esa es la ropa del personaje para que se destaque en escena.

¿O sea que no es un asunto únicamente de verosimilitud, sino que tiene que tener un componente expresivo que comunique más allá?

¡Exactamente! Tiene que tener ese componente expresivo, porque digámoslo, el impacto de la realidad que tiene la película, que está dado por lo que ocurre en las secuencias de la película, en las acciones de la película ya es suficiente: las locaciones, lo que ocurre y como son personajes que son absolutamente reales, o sea que son de ese mundo, cuya forma de ser de una te emana una forma de ser en ese mundo, es tan fuerte que mitiga la ropa, se mitiga ese vestuario, pero cuando ya lo ves bien, te das cuenta que esos personajes han sido trabajados expresivamente por el director de arte. Incluso a nivel de maquillaje Ricardo también lo trabaja, para destacar rasgos, o para ocultar otros, que incluso vistos en el set parecen exagerados aparentemente, pero ya metido en el entorno, se ve con forma, con expresión, que ha sido trabajado,

porque nada peor en una película donde todo es plano solo porque la realidad es plana, aunque ya está cada vez más diseñada la realidad, las ciudades cada vez están más diseñadas, el capitalismo diseña. Lo que le a uno le sorprende cuando va a una ciudad del primer mundo es estar en medio de diseños de alta escala, está diseñada la acera, el arbusto, el edificio, el bar. Todo está diseñado, y uno piensa qué es esto tan hermoso, parece una película. En nuestras sociedades del tercer mundo no está tan diseñado, aunque ahora lo empezamos a ver, y así se tiene que ver en una película, sobre todo en estas películas de realidad, tiene que haber un diseño, aunque se crea que no lo hay.

¿Al trabajar con actores naturales, y todo este asunto tan cercano a la realidad, qué tanto se traslada de la persona al personaje en cuanto a la caracterización? Porque digamos que, en ciertas películas de realidad, no hay una distinción entre la persona que es el actor y el personaje, incluso se trabaja con la ropa de ellos.

Para nosotros si hay un distanciamiento, nosotros lo trabajamos más, a través de un concepto, no una cosa arbitraria. En este sentido, como estamos en sociedades delincuenciales, hay un concepto y lo empezamos a cruzar con otras cosas como por ejemplo el gitano, que es conocido como el delincuente en España, siempre con su forma, su garbo, que se destaca con sus conceptos de valor, unos valores que son un poco como pre capitalistas, como de cortesanos, como si hicieran parte de una corte, algo como medieval. Estas sociedades conservan principalmente eso, unos valores pre capitalistas. Y en cada película hay que buscar esos rasgos y hacerlos visibles. Yo estoy seguro que, si hiciéramos una película de campesinos de la violencia, de los años 50, los mismos bandoleros, encontraría uno también todo un diseño formal y estético de la ropa de los personajes. Entonces es el hombre que tiene poder, que tiene cercanía con la muerte, el hombre que decide ponerse a cierta distancia de la muerte para que la muerte lo devore, entonces son personajes que tienen valores y hay que visibilizarlos. Eso es lo que hacemos, buscar conceptos para buscar forma. Por ejemplo, en la vendedora de rosas, eran unas niñas que una vez al semestre se vestían lindas, pero en la película, si te

fijas bien, excepto en la protagonista que está con un vestidito verde como de señora que la hace parecer con más años, son unas niñas que están todo el tiempo super bien vestidas, la ropa se compró en unos almacenes de marca y uno las veía al comienzo y se extrañaba. Hubo una lucha al comienzo de la película entre Ricardo que ponía obviamente sus criterios de dirección de arte y un asistente que, azuzado por el productor, que es un productor que le encanta meter mano y creer que se las sabe todas, lo ponía a comprar ropa de segunda en almacenes de la minorista, y hubo un problema, porque el Ricardo decía, es que a estas niñas hay que vestir las es de esta manera, no con la ropa que ellas usan en la realidad. ¿Y quién ha dicho que las niñas en la película están vestidas exageradamente? Nadie. Es el concepto de estar en la moda, con unos chaquetones que de alguna manera disimulan su procedencia y su ser, el vestuario para ellos es un vestuario que les esconde su profundo sentido de ser niños de nadie, de ser unos niños sin lugar en el mundo, de ser unos niños efímeros. Ese era por ejemplo el concepto de La vendedora de rosas.

A mí me interesa el asunto de cómo la ciudad moldea la identidad de estos jóvenes y quisiera que me contaras de pronto cómo ves eso.

Con los punkeros en Rodrigo D era muy especial porque no era el punkero internacional, no era el punkero del primer mundo de Sid Vicious, de Sex Pistols, de Johnny Rotten. Incluso para ellos, los punkeros del primer mundo en ese momento, era una cosa también muy hecha por ellos mismos porque no había entrado la moda a diseñar el punkero, que ahora sí sucede. El punkero verdadero siempre va contra la moda, entonces se toman la libertad de diseñar ellos mismos su vestido y crear con los elementos de la basura del capitalismo. Es un trabajo de reciclar y resignificar hacia el vestuario de ellos. Pero aquí sucedía eso incluso más, porque si uno se ponía a ver, tenían prendas que eran de las abuelitas, de las mamitas, ellos de pronto encontraban cosas en la casa, o en la casa de una tía, cosas como un abrigo y les ponían vainas y se los ponían. La rebeldía de ellos con el deber ser se manifestaba en cada detalle de su vestuario y nosotros tratamos de estar muy cerca de eso. Y por otro lado los pistoleros que pensaban que iban a conquistar la ciudad a través

de la moda y el consumo, eran unos personajes enamorados del color, y los otros muchachos con su actitud punk era y metalera, se caracterizaban por la ausencia de color, el color lo odiaban, el color era para ellos una forma de consumo. No sé por qué estos muchachos sentían que el consumo era lo que los desasosegaba, eran unas personas muy pobres que no podían comprar nada y el consumo inmediatamente los ponía en una actitud de servidumbre total y de angustia, porque ellos no podían dar cuenta de esas cosas que el consumo exigía, y para ellos eso era la ciudad, entonces le daban la espalda. El vestuario en gran medida era la forma de ellos estar en la ciudad, en contra o siguiendo corrientes.

¿Por qué te parecía importante visibilizar estos personajes marginados a la otra cara de la ciudad?

Porque era una juventud que de un momento a otro estaba al borde de entrar a la ciudad, y entraron. Como te digo estos barrios llegan a Medellín, y son unos barrios de invasión, que están invisibilizados para la administración de la ciudad y es como si nadie viera que están allí, nadie los tiene en cuenta. Pero entonces cuando llega el cartel de Medellín, el cartel los toma a ellos, los hace parte de su estrategia de confrontar al estado, porque el cartel se propone de alguna manera vencer el estado, no solamente quiere enriquecerse sino vencer al estado como delincuencia que es. Estos jóvenes se convierten en esa mano de obra, en ese ejército juvenil, y el narcotráfico los contamina, por decir lo así, les ofrece plata, los convence de que ese camino es un camino de futuro y de riqueza, entonces la juventud inmediatamente se choca contra eso y se da cuenta que es un camino de no futuro y ellos ahí manifiestan todo ese desasosiego de la ciudad que se convierte en una de las voces más importantes. Para mí era la voz que más significaba, digámoslo como el alma de una ciudad que había sufrido un acontecimiento tan significativo como el hecho de que llegara una gente que era invisible, que no había sido recibida. Ellos eran los que expresaban la queja y el reclamo, y ese reclamo era la película. Entonces el valor de ellos, la presencia de ellos, la integridad de estos jóvenes, ese deseo y felicidad de estar vivos, todas esas cosas tan

maravillosas que tenían que ver al mismo tiempo con la forma como la ciudad ponía al joven como un elemento de consumo que le vende esa ideología. Es que el consumo es una ideología, y tiene un elemento muy importante que es el joven, el joven que está en un presente, que no tiene un pasado que le reclama, que tiene un futuro abierto, está en un presente eufórico, que está bullente, y eso está ligado directamente al consumo y a la moda, porque la moda es el presente, un presente que se hace obsoleto, porque inmediatamente está sustituido por otro presente, para consumir, para vender, para que el capital se reproduzca. Pero en este caso estaba resignificado porque ellos hacían parte de una sociedad que se hacía invisible y que reclamaban un montón de cosas. Ahí se cruzaban un montón de cosas que se hacían muy interesantes.

Para terminar, ¿qué le recomendarías a los jóvenes que quieren trabajar en vestuario para cine?

Yo hago parte de una clase media a la que siempre nos diseñaron la moda, y soy un tipo de director que no tengo una formación artística y estética muy fuerte porque hago parte de esa clase media muy sencilla que los grandes almacenes le dicen cómo vestirse y cómo ser. Entonces cuando uno tiene esos problemas de falta de cultura en ese sentido, es muy importante buscar para la película personas que si tengan esa cultura estética. Yo digámoslo, como una forma de subsanar esa ignorancia y ese desconocimiento, es siempre estar rodeado de personas que tengan un recorrido artístico, porque Ricardo es un tipo que cada que me encuentro con él siempre me habla del último ballet que vio, del último teatro que vio, es un tipo que sabe mucho de pintura, de la historia del arte. Entonces yo lo que le recomiendo a los muchachos que vayan a hacer una película, es que las películas cuenten una cosa, tienen un sentido argumental que es muy importante, pero también es muy importante conocer de qué universo estás hablando, tener clara la idea de que la humanidad se conforma por universos de significación, entonces en ese sentido, busco los conceptos de ese universo y esos conceptos deben ser interpretados por el director de arte para que arrojen estéticas. Esos conceptos se traducen en

decisiones de vestuario, etc. Por ejemplo, en el caso de La mujer del animal, en ese ambiente de extrema violencia, parecía que se borrara hasta la estética, entonces era muy importante matizarle al espectador esa experiencia de brutalidad y de extrema violencia con alguna estética. Entonces yo me puse a estudiar eso y le dije a Ricardo, vamos a trabajar el camaján. Y hablando en varios lugares de Medellín con viejos camajanes, era increíble porque hasta nos decían qué sastres nos hacían la ropa y nos íbamos para allá a buscar el sastre, un sastre ya viejito de 85 años que en los años 70 le hacía la ropa a esta gente. Entonces yo creo que esa es la forma.

6.2 Análisis de imagen

Los Nadie

En este apartado, se pretende analizar el vestuario de La mona y Pipa como dos de los personajes principales de la película. La historia se desarrolla en cuatro días dramáticos, por lo cual, los dos personajes tienen cuatro looks diferentes que serán analizados a continuación.



Descripción formal

Interior. Cuarto Pipa. Tarde.

Minuto: 05:33

Plano: Medio

Ángulo: frontal

Movimiento de cámara: Estática sobre hombro.

Colores: Escala de grises

Iluminación: Claroscuro, luz lateral de ventana

Descripción general de la escena y la imagen: Pipa, a la derecha, está tatuando en el cuello a La Mona, que está acostada en un colchón sin sábanas con la cabeza apoyada sobre las piernas de Pipa. Es la primera vez que los vemos en la película. Es el cuarto de Pipa.

Prendas: La Mona tiene un overol de denim muy desgastado que le queda ancho, tiene los ruedos de las botas cortados. Lleva por debajo una camisilla de algodón que le queda ajustada al cuerpo y es un poco más oscura que el tono del denim. Se le ven los tatuajes en los brazos. Tiene unos tenis negros de suela blanca tipo skate que usará luego durante toda la película. No se le ven las medias. Lleva el pelo medio recogido con un sujetador de plástico tipo alambre de teléfono y un par de pins metálicos, desordenado y nada de maquillaje visible. Finalmente, un piercing tipo candonga en la nariz y otro encima del labio superior.

Por otro lado, Pipa tiene una camiseta de un tono muy neutro y similar al de la pantaloneta. Tiene el cuello de la camiseta cortado y un estampado en el frente de líneas muy sutiles que no se alcanza a leer. La pantaloneta, tiene bolsillos a los lados tipo cargo a los lados y de tono neutro. No se le ven los zapatos en la imagen, ni tampoco si lleva correa, pero tiene unos tenis tipo skate negros que se ven más adelante. Tiene el pelo corto pero con una especie de capul más larga adelante, sobre la frente y unas patillas largas. También lo tiene largo en la parte de atrás, con colas y tinturado de rubio. En la oreja izquierda tiene una candonga mediana, gruesa y plateada. Los dos tienen las manos descuidadas y las uñas comidas.



Análisis Expresivo

Con esta imagen la película nos presenta a La Mona y Pipa. Nos da a entender desde la postura y la gestualidad, que existe cierta intimidad entre ellos, una confianza o cercanía. El claroscuro que se genera con la fuente de luz natural de ventana, genera muchas texturas en el vestuario y en las pieles. Las sombras medias le dan profundidad a la imagen y un mood un tanto íntimo. En este vestuario de La Mona, se percibe siempre una dualidad simbólica. El overol, por ejemplo, tiene una silueta holgada pero pesada, que se percibe un tanto masculina, pero la camisilla tiene un fit ajustado y le acentúa la forma natural de su cuerpo, generando un contraste entre lo femenino y lo masculino. Es la vez en que La mona se muestra más femenina y un poco coqueta desde su forma de vestir, podemos interpretar que lo hizo teniendo en cuenta que tiene una cita con Pipa, que van a pasar tiempo juntos y que es una oportunidad para coquetearle. El overol hace referencia a un asunto un tanto infantil, pero sus tenis de skate, sus tatuajes, y sus piercings denotan cierta rudeza que se contrapone.

Por otro lado, con respecto al vestuario de Pipa, se percibe en él, una especie de desinterés por la selección de prendas. Se intuye que toma decisiones de cierta manera deliberadas a la hora de vestir. La pantaloneta de ese tipo es una prenda icónica en el hardcore. Las prendas se ven viejas y desgastadas y que tal vez pueda usar dos o tres veces antes de lavarlas. La camiseta tiene el cuello cortado que denota una intención de liberación. Siempre tiene sobre sus prendas alguna intervención, un parche, las mangas cortadas o el cuello, con lo que expresa una clara intención de diferenciación. El corte de pelo de Pipa, tiene una influencia punk y una referencia al mismo tiempo a los cortes tradicionales de los malabaristas viajeros. Es evidente que en ellos prima la comodidad. Pocas prendas, frescas, holgadas, que les permita trabajar en los semáforos y hacer malabares.



Descripción formal:

Interior. Cuarto Mona. Día.

Día dramático: 2

Minuto: 48:32

Plano: Medio

Ángulo: frontal

Movimiento de cámara: Estática sobre hombro.

Colores: escala de grises

Iluminación: cenital y frontal que genera sombras suaves.

Descripción general de la escena y la imagen: Pipa va a visitar a La Mona a la casa y ella aprovecha que su tía salió para dejarlo entrar. En el cuarto, ella le está proponiendo que, si la lleva de viaje con él, ella le presta el dinero. Él accede. Estan los dos sentados sobre la cama de la prima de la mona. Hay una repisa con peluches, una cortina de flores, más peluches sobre la cama, una lámpara para leer y la pared desgastada.

Prendas: La Mona tiene una camiseta blanca, con las mangas recortadas y un estampado negro que dice “Escuela de odio”. Tiene unos jeans rotos muy desgastados, con bota recta y fit básico. También tiene los mismos tenis estilo skate del día anterior, negros con blanco, que usa para salir a trabajar al semáforo. Lleva el pelo y los piercings también de la misma manera. Tiene un top negro que se le ve en los costados y cerca al cuello. Por su parte, Pipa, tiene una camiseta negra con un número 9 estampado a cuadros que le da textura al look, también dice Volume arriba en blanco. Una sudadera negra de Adidas con rayas blancas a los costados y un roto en la rodilla, tenis negros y una gorra de malla con un parche encima que dice “Tu circo, tu calle”.

Análisis expresivo

La mona ese día sale al semáforo con esa ropa. Es una elección de prendas cómodas para trabajar. El estampado de su camiseta es de una banda española de hardcore punk. En los eventos de punk, por lo general, hay espacios donde estampan camisetas con imágenes de bandas sobre camisetas sencillas básicas y los usuarios las cortan y personalizan para adaptarlas a su estilo. Probablemente este sea el origen de su camiseta. El jean está muy roto, pero no parece ser un acabado de lavandería sino hechos por ella o incluso algunos, parecen haberse hecho más grandes por el uso y las lavadas. Su vestuario y apariencia contrastan con el espacio. No parece su cuarto. Es un cuarto completamente infantil, femenino y ordenado que se contrapone a su imagen alternativa y a la de Pipa, que a su vez contrasta con la de ella desde la elección de colores.

Pipa viste completamente de negro y tiene un estampado blanco, mientras La Mona tiene una camiseta blanca con estampado negro, pueden ser interpretados como un complemento. Pipa, tiene prendas deportivas que nos remiten a un estilo más cercano al rap que al punk, lo que denota influencia de otras subculturas o géneros musicales. Tiene una gorra de malla, que no responde propiamente a su estilo sino a una tendencia.



Descripción formal

Exterior. Concierto cementerio. Tarde.

Día dramático: 3

Minuto: 48:32

Plano: Americano

Ángulo: frontal

Movimiento de cámara: Estática sobre hombro.

Colores: escala de grises

Iluminación: luz natural.

Descripción general de la escena y la imagen: Se acaba el concierto y llega la policía que los obliga a desalojar el lugar. Ellos, salen tranquilos sin darle

mucha importancia a la policía, otros asistentes insultan los policías y les cantan canciones desafiantes. Algunos asistentes, saludan a los integrantes de la banda a la salida. En el centro de la imagen están La Mona y Pipe rodeados de otras personas que también están saliendo del lugar.

Prendas: La mona tiene una camisilla de algodón oscura con una imagen blanca y pequeña en el centro. El mismo jean roto del día anterior, una correa de tres líneas de tachos cuadrados y metálicos. No se le ven los zapatos, pero son los mismos de los dos días anteriores. Pipa tiene una camiseta a la que le cortó las mangas y el cuello hasta quedar como una camisilla. Tiene un estampado oscuro en el frente. La pantaloneta es la misma del día dramático uno. Tiene un morral tipo mochilero. Los mismos tenis de los dos días anteriores.

Análisis expresivo

Algunos de los aspectos que vemos en la imagen con relación a la situación y contexto de la película, nos permiten interpretar algunos elementos psicológicos de los personajes. En los dos personajes analizados, vemos que se repiten algunas prendas y los zapatos durante los tres días dramáticos. Teniendo en cuenta que tres días es un espacio de tiempo corto, esto denota una visión práctica del vestuario y cierto desinterés por aparentar en ese sentido. Estos jóvenes parecen tener poca ropa, y no ser consumidores constantes de moda. Para ellos el vestuario sería más un asunto de contenido y no de forma. No les importa el origen de las prendas, como en el caso de Pipa con la gorra y la sudadera de Adidas rota, que probablemente haya sido regalada, sino que lo importante siempre es hacerle saber a la gente a través del vestuario quiénes son, por lo que un asunto fundamental es la personalización de las prendas a través de cortes, estampados, parches, etc. En el caso del concierto, si tenemos en cuenta que es un evento importante para ellos, y que Pipa hace parte de la banda, su vestuario no es planeado para un evento social, su aspecto no está producido de una manera diferente a los días anteriores en los que simplemente iba a trabajar al semáforo, a practicar malabares o a ensayar

con la banda. Ellos son siempre los mismos, para ellos no existen las ocasiones de uso.



Descripción formal

Exterior. Terminal Norte. Madrugada.

Día dramático: 4

Minuto: 61:16

Plano: General

Ángulo: frontal

Encuadre:

Movimiento de cámara: Estática sobre hombro.

Colores: escala de grises

Iluminación:

Descripción general de la escena y la imagen: Los jóvenes están en el punto de encuentro acordado el día anterior, esperan a La Rata, pero no llega. Paran un camión para que los lleve y arrancan. La imagen muestra a los cuatro jóvenes cogiendo sus cosas y corriendo con entusiasmo hacia el camión que frena junto a ellos en una costado de la carretera. Atrás la silueta de las montañas

Prendas: La mona tiene un jean ancho que parece ser el mismo overol del primer día, los tenis de siempre y un buso grande negro de chompa que parece de Pipa. Como hace frío, también tiene una bufanda en el cuello. Por su parte, Pipa tiene los tenis negros de siempre, la sudadera de Adidas negra y un buso negro también de chompa. Los dos tienen morrales oscuros de viaje tipo mochileros.

Análisis Expresivo

La Mona y Pipe, teniendo en cuenta las condiciones de viaje, llevan varias prendas puestas y justo lo necesario en sus morrales. Tienen prendas cómodas y versátiles, pero nada diferente a lo que usan en su cotidianidad. Intercambian prendas, hay un sentido de complicidad y de grupo entre ellos. Ahora, que su relación es más cercana y son de alguna manera pareja se hace evidente en que la mona use el buso de Pipa. La silueta de los busos, al ser tan ancha y holgada remite un tanto al rap y al skate, por lo que se interpreta que en ellos existe una especie de sincretismo entre subculturas, estilos y música que determina su forma de vestir. Esto habla al mismo tiempo de su ideología y su forma de ver el mundo, permeada por una variedad de elementos que no sólo la encasilla en la radicalidad del punk.

Rodrigo D No futuro



Interior. Edificio. Noche.

Día dramático: 1

Minuto: 02:12

Plano: General

Ángulo: frontal

Movimiento de cámara: Estática sobre trípode.

Colores predominantes: azules fríos, grises y verdes.

Iluminación: Lateral.

Descripción general de la escena y la imagen: Rodrigo está buscando un morral que dejó en el edificio donde solía trabajar. Divaga por los corredores y se le ve desesperanzado.

Descripción de las prendas: Rodrigo usa una camisa de denim con silueta

clásica, estructurada y pesada. Tiene bolsillos con tapa a los dos lados y un bolsillo de las mismas características en la parte superior de la manga izquierda. La camisa tiene cierto tratamiento que la hace ver desgastada en los hombros y la espalda. Lleva la camisa por dentro, las mangas recogidas hasta los codos y el cuello abierto hasta la mitad del pecho. Tiene un jean del mismo tono de la chaqueta, sin desgastes, clásico cinco bolsillos, de tiro alto y bota recta. Correa negra de cuero con tachas. Botas grises de cuero y con cordones. Tiene el pelo corto, un poco más largo atrás y con las patillas en punta. No usa piercings ni otros accesorios.



Análisis Expresivo

Es la primera escena de la película y al mismo tiempo la presentación del protagonista. Rodrigo está todo vestido de denim. Su forma de llevar las prendas, como por ejemplo la camisa por dentro, el jean de tiro alto y la correa de tachas, en relación con las botas y el look completo en denim, nos denota una cierta influencia sutil del punk. En primera instancia no es literal, ya que no lleva demasiadas prendas insignias del punk como lo son las botas altas, la chaqueta de cuero, entre otras. La correa de tachas no es muy visible. El azul es protagonista en el vestuario y en la imagen. El color índigo se camufla en aquel entorno sombrío, baldío y frío. Su gestualidad, acompañada del color azul, nos remite a la tristeza que vamos viendo como mood característico del personaje desde las primeras escenas y líneas. Lo estructurado del atuendo, las botas, y las prendas pesadas, generan una percepción de cierta hostilidad o rudeza en el personaje.



Descripción formal

Exterior. Terraza. Día.

Día dramático: 2

Minuto: 16:58

Plano: Medio

Ángulo: frontal

Movimiento de cámara: Estática sobre trípode.

Colores predominantes: Azules, grises, verdes, tonos tierra, tonos de pieles. Acentos negros y blancos.

Iluminación: Luz natural cenital.

Descripción general de la escena y la imagen: En la terraza de una casa, donde trabaja el Alacrán, Rodrigo está escuchando música punk en una grabadora. Canta y hace como si tocara la batería. Los otros jóvenes están trabajando en construcción, mueven escombros y cargan ladrillos, mientras Rodrigo canta. En la imagen, Rodrigo está sentado cerca a los materiales de construcción y subiéndole el volumen a la música. Es una terraza que tiene vista a la ciudad y al fondo las montañas de Medellín.

Descripción de las prendas: Rodrigo usa una camiseta blanca, recortada en el cuello, con un estampado negro que no se logra identificar bien. Otra vez

tiene un conjunto de prendas en denim: chaqueta y jean del mismo tono, pero esta vez de un azul más oscuro. Tiene media grises con rayas blancas y tenis tipo Reebok ex -o-fit hi negros. Tiene un gancho nodriza grande en cada uno de los hombros y todo el pelo parado con gel.



Análisis expresivo

En esta imagen, luego de haber visto el vestuario de Rodrigo del día dramático anterior, comprobamos su afinidad con el punk. La camiseta estampada, la chaqueta con ganchos, el pelo parado es fundamental en su identidad punkera. En esta imagen lo vemos como un personaje con más fuerza y más agresivo. Ya no se percibe triste, sino molesto. Su elección de colores es más oscura y tal vez responde a su clima interior. Es importante también la manera en que se diferencia a través de la silueta y en especial en los colores de los jóvenes delincuentes del barrio que se caracterizan por los colores rojos, los naranjas y los blancos en bloque de su vestuario, de la misma manera que sus siluetas anchas y un tanto deportivas. A excepción del Alacrán que también es punkero pero más extravagante, con prendas más llamativas y aspecto disruptivo. Del resto de la gente del barrio también se diferencia Rodrigo y los demás jóvenes protagonistas en la historia a través del color. En el barrio, los colores que viste la gente, son marrones, grises y en tonalidades neutras. Son definitivamente un punto focal entre la gente y en los espacios.



Descripción formal

Exterior. Calles de barrio. Día.

Día dramático: 3

Minuto: 37:31

Plano: General

Ángulo: Lateral.

Movimiento de cámara: Traveling.

Colores predominantes: Azules, grises, verdes.

Iluminación: Luz natural cenital.

Descripción general de la escena y la imagen: Rodrigo acaba de conseguir unas baquetas en una carpintería donde trabaja un punkero del barrio, va caminando por las calles mientras las mueve como tocando una batería imaginaria. En el fondo se ve un día soleado, las fachadas de las casas, las

escaleras de una, la puerta de otra. Tiene aspecto de un barrio periférico con vestigios de ruralidad.

Descripción de las prendas: Rodrigo lleva una camisilla ajustada azul oscura, tiene las mangas y el cuello cortado. La lleva por dentro del pantalón. Unos jeans oscuros con una correa negra y con una cadena plateada sujeta. Las botas grises del día uno.

Análisis Expresivo

Rodrigo cada vez se ve más solitario y triste, al tiempo que se viste más oscuro. Sus decisiones de vestuario parecen no ser deliberadas, por el contrario, parece que es importante el cuidado de su aspecto. Siempre se ve con las prendas bien puestas, ordenado y limpio. Su vida gira alrededor de la música y sus problemas emocionales. Se refugia en su soledad y el punk, y lo demuestra a través del vestuario que funciona como coraza. Su debilidad interior parece cubrirla con prendas oscuras, pesadas e imponentes. Su actitud demuestra un desinterés por lo que pasa en el exterior, con su familia, ni con los otros jóvenes. Se preocupa únicamente por su intimidad, emocionalidad y su música.



Descripción formal

Exterior. Concierto terraza. Día.

Día dramático: 4

Minuto: 37:31

Plano: General

Ángulo: Lateral.

Movimiento de cámara: Travelling.

Colores predominantes: Azules, grises y marrones.

Iluminación: Luz natural, hora mágica.

Descripción general de la escena y la imagen: Rodrigo asiste a un concierto de punk en una terraza donde van a tocar varias bandas. Intercambia palabras con algunos asistentes. Varios de ellos se visten como él. Se ve el cielo gris y la ciudad en el fondo.

Descripción de las prendas: Rodrigo tiene una camiseta blanca que parece ser la misma del día dos, el estampado es un punkero dibujado. Tiene jeans claros y la camiseta por fuera. La chaqueta de denim la lleva colgada en un hombro, es del mismo color de los jeans y tiene parches cosidos en algunos lugares. No se le ven los zapatos.

Análisis Expresivo

Rodrigo a través de la historia viene acercándose a un clímax emocional. Cada vez se siente más mal y se ve más decaído. Este día dramático es muy importante porque emocionalmente se enfrenta a una multiplicidad de situaciones y altibajos: pelea con la hermana, va a un concierto, va a la casa de la mejor amiga de la mamá muerta y visita el edificio Coltejer donde finalmente se suicidará el día siguiente. Pero paradójicamente se ve desarmado, con prendas menos pesadas, la camiseta por fuera y usando colores claros. Este es un punto de giro en la actitud del personaje, que podemos interpretar como una especie de tregua en sus últimas horas de vida. Tiene una actitud diferente y una sensibilidad diferente, que tal vez tenga la de una persona que sabe que

es su último día en el mundo. Por otro lado, aunque no tenemos pistas para saber que él se suicidará al día siguiente, al mirarlo en perspectiva, podemos notar en esta imagen que es la única vez que Rodrigo comparte una identidad colectiva, que hace parte de un grupo y esto se evidencia a través del vestuario. En otras ocasiones siempre se diferencia de los demás y los colores oscuros predominan, lo que nos permite inferir que este día es un punto de inflexión.



Interior. Ventana edificio Coltejer. Día.

Día dramático: 5

Minuto: 87:37

Plano: Primer plano

Ángulo: Lateral.

Movimiento de cámara: Estática con trípode.

Colores predominantes: Azules, grises y negro.

Iluminación: Luz natural.

Descripción general de la escena y la imagen: Rodrigo está en el edificio Coltejer mirando la ciudad y golpeando su cabeza contra el vidrio de la ventana. Segundos después se suicida lanzándose al vacío. La imagen es simétrica y se muestra al frente a su imagen reflejada en el vidrio, a través se observa la ciudad. Suena una canción que dice “mátate, mátate mi amigo”

Descripción de las prendas: Rodrigo tiene un jean claro con la misma silueta recta que usa normalmente, una chaqueta negra de cuero y los tenis negros del día dos.

Análisis Expresivo:

Rodrigo hace una transición por los azules a través del vestuario, que cada día se van oscureciendo más, hasta que finalmente, el día de su muerte, llegan a negro. Este color anuncia su muerte. Rodrigo, en su última escena se encuentra frente a la ventana en un piso alto, mirando la ciudad que lo condiciona, que no le da oportunidades, que no le ofrece nada. En la ventana se ve su reflejo, que denota una dualidad, dos opciones, matarse o no matarse. Deprimido se enfrenta a sí mismo y a la ciudad que se ve a través de su imagen. Se lanza.

VII. Hallazgos y discusiones

1. El vestuario de estas dos películas se basó principalmente en el trabajo empírico y el aprendizaje a través de la experiencia:

Cómo vimos en el marco teórico y bajo la lógica en que Alberto Aguirre explica la historia del cine colombiano, podemos decir que el cine de Medellín es joven y con una trayectoria intermitente ya que,

El cine colombiano tiene una existencia, pero no tiene una historia. Intentos esporádicos, tentativas amorfas, realización saltuaria de películas, indican que existe un cine hecho en Colombia. Pero es un cine que no va inserto en el orden social, que no corresponde a una circunstancia, que carece de una dinámica, que no obedece a un proceso. Por eso carece de historia. (Aguirre, 1978, p. 3)

Esto determina que a través de su recorrido, el proceso de desarrollo y construcción del cine en Medellín haya sido un tanto experimental. La profesionalización del medio cinematográfico en la ciudad ha sido progresiva a través de los años y se ha fortalecido con el aumento en la producción cinematográfica.

Inicialmente y durante mucho tiempo, no existieron en la ciudad programas académicos en los que se enseñara el trabajo cinematográfico, lo que generó un hacer determinado por la intuición y el aprendizaje a través de la experiencia. Podemos decir entonces, que del mismo modo ha funcionado en el ámbito del vestuario cinematográfico como lo afirma Ana María Gallón vestuarista de Rodrigo D No futuro.

Es que aquí inicialmente no había donde estudiar cine, eso fue hace mucho tiempo. Aquí el cine prácticamente no existía. Estos muchachos era que se metían a hacer eso de cabeciduros [...] entonces esta gente, que la mayoría había estudiado comunicación y por ahí fue que se metieron por la goma del

cine, porque en la universidad les enseñaban a manejar una cámara y cosas así, se lanzaron a hacer películas. Mejor dicho, los que más sabían de eso, eran los de fotografía y los de luces. [...] Pero aquí no era profesional, incluso la producción la trajeron de Bogotá, a toda esta gente que manejaba las luces, los cables, eran impresionantes, era una mano de gente, porque eso fue una producción grandísima, aquí no había quién hiciera una cosa de estas, eso tremenda producción para la época. Y los de vestuario, aprendimos fue haciendo, porque aquí no había tampoco dónde aprender. (A. Gallón, entrevista personal, 2 de mayo de 2018).

De esta manera podemos ver que el desarrollo del vestuario en las películas *Rodrigo D No Futuro* (1990) y *Los Nadie* (2016), fue empírico y basado en unos conocimientos generales de diseño o arte, desarrollando sus propias metodologías de diseño para lograr la construcción de una narrativa y la caracterización de sus personajes. En ambos casos, las vestuaristas expresaron que aprendieron el hacer a través de la experiencia y basaron sus propuestas en la investigación y el conocimiento del contexto de la película, así como en el acercamiento a los actores. Siempre respondiendo a los requerimientos de dirección y a una articulación efectiva con la dirección de arte.

2. La verosimilitud como fin y la investigación como medio.

Entre todos los aspectos que tienen en común *Rodrigo D No futuro* y *Los Nadie*, uno de los más importantes, es que son películas que tienen un pacto muy cerrado con la realidad. Este aspecto es una influencia directa del neorrealismo italiano que, durante la primera mitad del siglo XX, buscaba mostrar con autenticidad y fidelidad, las condiciones sociales y humanas de los personajes. Estos eran interpretados por actores naturales, es decir, actores que no son profesionales, sino que son personas que viven realidades similares a los personajes.

Las características de una película de este tipo, demandan un nivel muy alto de naturalismo y verosimilitud, lo que ofrece al mismo tiempo un rango estrecho para lo puramente expresivo en el ámbito del vestuario y en general desde la dirección de arte. La verosimilitud en el vestuario, en el caso de Los Nadie, respondía un requerimiento de dirección. Esto implicaba un conocimiento profundo de los personajes y del contexto, que sólo se logra a través de la experiencia previa, como la de María Camila Castrillón, y de una investigación juiciosa.

Juan Sebastián me dijo que necesitaba que le ayudara con el vestuario también, entonces yo le pregunté que por qué si yo no era diseñadora de modas ni de vestuario, ¿cierto? entonces me dijo que por medio de todo lo que yo ya conocía del universo de ellos, era para mí más fácil no caer en un cliché con el vestuario de los personajes. Para otra persona el punk podría ser otra cosa, como el uniforme punk inglés, que son los cuadros rojos, la cresta alta. Y eso no era lo que necesitábamos [...]. Entonces es como que él sabía que yo podía diseñarles el vestuario con más fidelidad. [...] Yo creo que hay una cosa muy fundamental en el proceso de caracterización y de vestuario en el cine y es entender el universo de cada uno de los personajes. Yo me sentaba con Juan Sebastián a preguntarle, bueno, ¿cómo es Pipa? ¿Con quién vive? este man qué nivel de escolaridad tiene, en qué barrio creció, y así uno va entendiendo uno por uno los personajes y va encontrando también unos puntos en los que se encuentran y en los que se diferencian. (M. Castrillón, entrevista personal, 23 de abril de 2018).

Este proceso de investigación debe ser muy minucioso porque cada detalle es fundamental, y en el caso de películas como estas, compromete directamente la verosimilitud. Como vimos anteriormente, el proceso creativo del diseño de vestuario empieza en la lectura de guion, se apoya en las notas de dirección, pero se fundamenta en la investigación del contexto de referencia directa de la película. De este modo, el proceso de construcción de identidad de los personajes a través del vestuario, se da teniendo en cuenta una serie de elementos que buscan aportar verosimilitud al juego ficcional de la película. Estos elementos son dictados por las convenciones culturales y sociales de

una época, las tendencias de la moda y el vestir, las manifestaciones de diversas subculturas, la identidad propia de los personajes, entre muchos otros, que deben ser aspectos a tener en cuenta por el diseñador.

El vestuario es importantísimo porque está dando un montón de información, está contando un montón de cosas dentro de la película, quién es el personaje, muchas veces puede darte información psicológica del personaje, qué música escucha, qué gustos tiene, etc. El vestuario en ese sentido está diciendo un montón de cosas. (...) En general siempre es una cosa importante porque ayuda a la construcción del personaje en ese sentido, y ayuda a que la película sea más verosímil o no, en algunos casos. En unos casos hay un vestuario que uno ve toda la ropa nueva, recién comprada y es uno como “esto qué ome”, y la idea de cuando ves una película es que te creas todo. (J. Mesa, entrevista personal, 9 de mayo de 2018).

Para lograr la verosimilitud, las diseñadoras de vestuario de ambas películas se basaron principalmente en una especie de observación participante, es decir, que su investigación se basó en vivir y observar de cerca la realidad del contexto y de los personajes, para lograr analizar y percibir las dinámicas de esa realidad y comprender a profundidad la identidad de cada uno. Esta es finalmente la misma metodología empleada por la dirección para toda la construcción de la historia. María Camila Castrillón nos cuenta, desde la experiencia de Los Nadie, cómo se acercaba a los personajes para entenderlos mejor:

Teníamos los cinco universos, el de cada uno que estaba dado por las notas de dirección en el que se especificaba el universo en el que estaba inmerso cada uno y su individualidad y encontrarnos con ellos. Algo muy bonito que pasó en Los Nadie es que en realidad todos nos volvimos muy amigos, siempre hemos dicho que somos una familia, entonces, aunque algunos ya nos conocíamos, empezamos a parchar mucho todos, entonces hay un concierto, vamos todos, hay una feria, vamos todos, vamos a hacer un parche en la casa de Sebastián, vamos todos. Y se volvió una forma de conocer desde lo cotidiano a los personajes y las posibilidades que podía tener. Era hacer una mezcla entre todo

lo que el director quería, pero también lo que ellos son (M. Castrillón, entrevista personal, 23 de abril de 2018).

De la misma manera, Ana María Gallón, se acercaba a las dinámicas del contexto del barrio para entender el vestuario:

Yo los vestí como ellos se vestían, entonces era ir al barrio y mirar lo que se ponía la gente y ya (...). Entonces yo me iba con dirección de arte para el barrio, dos o tres días a ver cómo se vestía la gente. Y así, uno va, se sienta a tomar tinto en una esquina, ve al señor de la tienda, la señora que sale a trapear, como se visten las niñas de 15. Son códigos que tiene la gente, vos vas varias veces y mirás (A. Gallón, 2 de mayo de 2018).

En el caso de *Los Nadie*, y otras películas con procesos similares, no es tan visible aquel juego ficcional que explica la teoría. Deborah Nadoolman (2007) plantea que los diseñadores de vestuario son esencialmente ilusionistas o artistas de la estafa, por lo que en las películas las cosas no deben ser realmente sino parecerlo, y en eso consiste el truco. Por el contrario, en la película *Los Nadie* no hay una representación de las cosas sino, más bien, una presentación. Esto se evidencia en el trabajo con la propia ropa de los actores, que fue una de las estrategias empleadas para asegurar la verosimilitud.

3. Las condiciones para hacer cine en Colombia las determina su trayectoria histórica, el presupuesto limitado y la profesionalización de la industria.

Gracias a las nuevas leyes de cine y en especial a la ley 814 de 2003, que impulsa la cuota para el desarrollo cinematográfico y que determinó la creación del FDC (Fondo de Desarrollo Cinematográfico), es más viable en este momento hacer cine en el país. El impulso económico de estos últimos años, se ha visto reflejado en el aumento de producciones cinematográficas colombianas y en el éxito de algunas de estas películas en festivales

extranjeros, como por ejemplo *El abrazo de la serpiente* (2015), nominada al Oscar como mejor película extranjera, y *La tierra y la sombra* (2015), que recibió La Cámara de oro en Cannes.

Para el crítico francés Nicolás Azalbert,

Por primera vez, algo que se parece a una continuidad, para no hablar de tradición, se está produciendo. En varias épocas, tuvo con regularidad sobresaltos, arranques, iniciativas, personales o estatales, que hicieron creer en la posibilidad de un desarrollo del cine colombiano. Sin embargo, todo se derrumbaba muy rápidamente. El ejemplo más emblemático fue la creación en 1978 de FOCINE que tuvo que declararse en quiebra en 1993 por motivo de corrupción. Desde 2003, la cinematografía colombiana está en pleno auge. Gracias en particular a una nueva ley de cine adoptada ese mismo año que permitió apoyar al cine colombiano, formación, desarrollo y producción. (Azalbert, 2017).

Esta continuidad y el efecto que ha tenido en el exterior, ha generado en el país una especie de tendencia en términos cinematográficos. La mayoría de películas que se hacen en Colombia hoy, tienen temáticas y estilos similares que apuntan principalmente al realismo y al naturalismo. Cuentan historias de marginación, de violencia, de la vida rural, y en general, se acercan a dar una mirada íntima a la realidad del país. Este fenómeno, probablemente responda a una intención de saldar una deuda con las historias y realidades que nos han tocado profundamente como sociedad pero no se han contado nunca, como también la búsqueda de una identidad colombiana a través del cine. Como afirma el crítico francés,

Lo que aparece de parte de la nueva generación es el descubrimiento y la apropiación de su país. Si antes se notaba el miedo al país, el miedo a viajar al interior de las tierras porque estaban devastadas por la guerrilla y las fuerzas ilegales, la generación actual intenta volver a esos espacios abandonados, buscar una verdadera identidad (Azalbert, 2017).

La tendencia que se viene imponiendo por este tipo de películas, sumado a un presupuesto muy limitado para la creación, y agregándole la falta de profesionalización del medio cinematográfico, trae como producto nuevas metodologías para la creación y la realización cinematográfica basadas en la experiencia de trabajo, más que en la formación académica. Es decir, se hace cine con recursividad bajo las escasas condiciones que el medio dispone.

En el caso de Rodrigo D No Futuro y de Los Nadie, el bajo presupuesto para el vestuario, y en general para la película, era un factor determinante que suponía uno de los mayores retos o problemas a los que se enfrentaron sus vestuaristas. El presupuesto reducido, limita las posibilidades, pero al mismo tiempo potencializa otras maneras de hacer las cosas y, en especial, exige un alto nivel de recursividad para la solución de problemas, como lo explicaba Ana María Gallón desde su experiencia:

Yo me acuerdo que un mocoso muy necio, que no me acuerdo cómo se llamaba, tenía una camisa con un estampado azul, y la manchó. Y no había sino esa camisa, porque no teníamos plata para tener dos, entonces es trabajar con el presupuesto y no salirse de ahí. Entonces rebusque por donde sea, váyase para el Pobre Luis, váyase para La Minorista, usted verá, pero tiene que cuidar la plata y ser muy organizado. En todo caso, este muchachito dañó la camisa, y se armó un problema porque llegó con la camisa manchada, por eso es que hay que saber de muchas cosas en la vida, y la puse a hervir con cascara de huevo. Y no pasó nada, son trucos, pero tenés que saberlos para solucionar. (A. Gallón, entrevista persona, 2 de mayo de 2018).

Y en el caso de Los Nadie, el presupuesto extremadamente limitado, obligó a su vestuarista a buscar alternativas para hacer su propuesta de vestuario, por lo que decidió trabajar con la ropa de los actores, además de servirse de otras herramientas como la personalización de prendas. De esta manera, se puede ver cómo en estos procedimientos se hace uso del estilismo en cuanto herramienta alternativa a un proceso de diseño en sentido estricto.

Hay una cosa súper importante sobre el vestuario de esta película y es que nosotros teníamos muy poco presupuesto. Primero porque iba a ser un

cortometraje, entonces el dinero que recibimos del fondo de desarrollo cinematográfico, era para un corto. Entonces eso hace que el presupuesto esté más reducido aún. Entonces nosotros no teníamos plata para diseñar prenda por prenda, sino que empecé a visitar casa por casa, cada lugar íntimo, como es el closet de cada uno, y ver qué me podía servir, y que ellos me dijeran “esto no me gusta” o “esto casi no me lo pongo” (M. Castrillón, entrevista personal, 23 de abril de 2018).

En resumen, podemos ver de qué manera el vestuario de las dos películas fue realizado bajo las condiciones y posibilidades que ofrece el presupuesto, el estilo de la película y los conocimientos o fortalezas de las vestuaristas. Se podría anotar, que mientras más profesionalización del medio, y más presupuesto haya, se abrirá un abanico más amplio de posibilidades en el cine colombiano en general y en el diseño de su vestuario en particular.

4. El desarrollo del carácter expresivo del vestuario cinematográfico, por medio de la conceptualización, es fundamental en el diseño de una narrativa.

En los textos de Nadoolman (2007) y Bellantoni (2005), se hace un énfasis importante en el carácter expresivo del vestuario en una película. Ellas explican cómo el color, la silueta, y otros elementos del vestuario, son primordiales en la caracterización y en la construcción de la narrativa y deben ser tenidos en cuenta como elementos simbólicos que comunican al espectador, aunque no se perciba conscientemente:

Cada color nos afecta de manera única. Incluso la más mínima variación de un sólo color puede tener una profunda influencia en nuestro comportamiento. En manos sabias, el color puede ser una poderosa herramienta para que los cineastas creen una historia de manera subliminal [...] El color es uno de los elementos que el público raramente reconoce como manipulador. Esta cualidad subliminal puede ser mágica en las manos de los directores o no. Esto es muy claro: si no nos damos cuenta de este poder que está a nuestro, cedemos una

gran parte de nuestro control al azar. El color continuará resonando, enviando señales, independientemente de sus intenciones. Entonces, sea lo que sea que esté dentro o fuera de la pantalla, es esencial para nosotros saber lo que estamos haciendo (Bellantoni p. 28).

En el caso del cine colombiano y su tendencia al realismo y al naturalismo, se pensaría que no hay un espacio para este factor expresivo del vestuario, sino que debe diseñarse poniendo a la verosimilitud como prioridad, pero esto no es completamente así, por el contrario, vemos cómo es posible lograrlo a través del ejemplo de Rodrigo D No futuro. Podríamos decir que, por un lado, el factor expresivo del vestuario en una película, determina una propuesta estética y una coherencia, en palabras de Víctor Gaviria:

[...] yo trabajando con Ricardo (director de arte de la película), ha sido muy importante el vestuario, porque obviamente el vestuario es uno de los elementos de la película para trazar una estética, es decir una unidad, una coherencia a la película, porque es muy importante que en la película haya una mano que le ponga límites a la estética, que no es fruto del azar, que todo está pensado y que le da una coherencia de comienzo a final (V. Gaviria, entrevista personal, 16 de mayo de 2018).

Y, por otro lado, además de la unidad estética que se genera, la dimensión expresiva del vestuario también cumple una función simbólica que, a través del trabajo conceptual y el desarrollo de lenguajes visuales, ayuda a construir una narrativa:

Entonces la idea que yo he aprendido con Ricardo es que a pesar que son películas realistas, tú tienes que buscarle una forma, tienes que trabajarle a una forma que rompa la monotonía de la realidad. En la realidad las formas no son propiamente muy visibles en estas poblaciones. Entonces se hace un trabajo como escultórico, esculpir los personajes a partir de unos elementos muy específicos del vestuario, para que la película que además de tener tanta realidad, tenga también forma, para que se vean.(...) Tiene que tener ese componente expresivo, porque digámoslo, el impacto de la realidad que tiene la

película, que está dado por lo que ocurre en las secuencias de la película, en las acciones de la película ya es suficiente: las locaciones, lo que ocurre y como son personajes que son absolutamente reales, o sea que son de ese mundo, cuya forma de ser de una te emana una forma de ser en ese mundo, es tan fuerte que mitiga la ropa, se mitiga ese vestuario, pero cuando ya lo ves bien, te das cuenta que esos personajes han sido trabajados expresivamente por el director de arte. Incluso a nivel de maquillaje Ricardo también lo trabaja, para destacar rasgos, o para ocultar otros, que incluso vistos en el set son exagerados aparentemente, pero ya metido en el entorno, se ve con forma, con expresión, que ha sido trabajado, porque nada peor en una película donde todo es plano solo porque la realidad es plana (V. Gaviria, entrevista personal, 16 de mayo de 2018).

De este modo, vemos que el trabajo del diseñador de vestuario no se basa únicamente en cumplir los requerimientos de la verosimilitud, de ser así, su propuesta artística y narrativa sería muy limitada y se vería supeditada exclusivamente al trabajo técnico. Sin embargo, el trabajo expresivo también reconoce algunos límites, es decir, no se trata de un producto de la voluntad subjetiva del diseñador, sino que se hace basado en la investigación juiciosa, la cual permite desarrollar conceptos que, a su vez, son la base de una propuesta estética concreta. María Camila Castrillón explica:

Yo creo que algo muy importante, es entender que, si bien uno desde su trabajo que es completamente artístico y creativo y que uno tiene la libertad de proponer estéticas, es supremamente valioso siempre y cuando esté en pro de la narrativa y de la idea de la película (M. Castrillón, entrevista personal, 23 de abril de 2018).

Esto quiere decir que, aunque no hay una fórmula precisa que asegure un correcto diseño de vestuario, a través de un trabajo serio de investigación y de conceptualización, del conocimiento profundo del universo narrativo de la película y sus personajes, además de una buena articulación y empalme conceptual con el resto del equipo, se puede desarrollar una propuesta de vestuario concreta y conceptualmente coherente.

5. La narrativa en el cine es un trabajo colectivo que integra el vestuario.

Anteriormente, vimos en palabras de Aumont (2005), cómo el cine se vale de una multiplicidad de elementos de distinta naturaleza para generar una narrativa compleja:

El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja. La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos (p.106).

Y por su parte, Deborah Nadoolman (2007) afirma que el vestuario es un elemento fundamental en esa sincronía de signos para la narración, y que “un vestuario exitoso, entonces, es la amalgama entre la intención del guionista, la interpretación del director y la intuición y el talento del diseñador de vestuario” (Nadoolman, 2007, p. 19). De esta manera entendemos al director como guía, que de la misma manera que en una orquesta, no puede interpretar todos los instrumentos, sino hacer que funcionen en armonía para la creación de una obra en su totalidad. Las películas entonces, no son exclusivamente el producto de un autor, sino el resultado de un trabajo en equipo donde confluyen saberes específicos que hacen posible la narrativa como engranaje.

Teniendo en cuenta esto, podemos ver cómo el diseño de vestuario cobra una voz propia dentro de las películas, y cómo una propuesta fundamentada en la investigación y el conocimiento profundo de los personajes y el contexto se hace indispensable para el fortalecimiento de esa voz. La vestuarista de *Los Nadie*, lo expresa de esta manera desde su experiencia:

Uno tiene que aprender a defender sus cosas siempre con argumentos y hay que decir esas cosas, porque van realmente en pro de la construcción de la peli, no todo es “bueno señor”. Porque si fuera así, sería un asunto de “deme una lista y yo hago las compras. (...) Y pues uno entiende cuando ellos dicen “Cuando yo lo escribí siempre me lo imaginé así” y se casan con eso, y uno empieza a investigar y a ver las cosas y uno se da cuenta que eso definitivamente no puede ir, le toca a uno decirle “Esperate, consideremos esto, tal vez es más por este lado”, siempre defendiendo las cosas con argumentos que siempre vayan en pro de la verosimilitud y la narrativa, y por otro lado también aprender a deshacerse de las cosas, cuando a uno le dicen “definitivamente no, y va así” también hay que ceder.(M. Castrillón, entrevista personal, 23 de Abril de 2018)

Como se indicó en el análisis de imagen, en el caso de Rodrigo D, se puede ver que desde el vestuario se desarrolla una narrativa a través del color que representa el estado anímico del protagonista, de la misma manera que el color carga simbólicamente a los demás personajes. Sin embargo, Rodrigo se diferencia a través del color, la silueta, los textiles y los accesorios, con respecto a los otros jóvenes que tienen una visión de mundo muy diferente a él y, a su vez, todos ellos se diferencian de las demás personas del barrio. Esta dimensión expresiva del vestuario se convierte en una parte fundamental de la narrativa de esta película, que evidencia cómo el vestuario aporta a la construcción narrativa como interpretación de estos jóvenes y su contexto.

6. La construcción de identidad de los jóvenes y su manifestación estética es una postura social y una respuesta a la ciudad.

Como se mencionó anteriormente, la construcción de identidad se entiende como el reconocimiento de uno mismo a través de las vivencias con el otro a lo largo de la vida. El otro puede ser entendido como quienes hacen parte de la experiencia social cercana, por ejemplo, la familia y los amigos, pero también el otro en un sentido más amplio, como la sociedad y sus formas culturales que hacen parte de nuestra realidad.

La identidad entonces, además de construirse, se manifiesta de diferentes maneras, y el vestuario es uno de los medios más significativos para dicha expresión, pues es nuestro primer contacto con el mundo, es la forma en la que le decimos a la sociedad, de alguna manera, quiénes somos. Existe una relación directa entre identidad y vestuario, detrás del gesto de vestirse hay un porqué, aunque no siempre sea un acto consciente. Joanne Entwistle lo explica de esta manera:

La moda y el vestir guardan una compleja relación con la identidad: por una parte, la ropa que elegimos llevar puede ser una forma de expresar nuestra identidad, de decir a los demás algo sobre nuestro género, clase, posición, etc.; por la otra, nuestra indumentaria no siempre se puede «leer», puesto que no «habla» directamente y, por consiguiente, está expuesta a malas interpretaciones. (Entwistle, 2002, p.130).

Así como funciona en la realidad, funciona en las películas, porque el vestuario es el contacto inmediato que tiene el espectador con los personajes. El espectador recibe información del personaje directamente desde el vestuario, antes de que el personaje hable.

Por otro lado, si la construcción de la identidad es entonces un proceso social, ésta tiene múltiples manifestaciones en la cultura y genera agrupaciones o comunidades alrededor de ella como en la música, las diferentes subculturas, la religión, la ideología política, etc. Estas comunidades o movimientos, generan también discursos y símbolos que los identifican y eso termina por manifestarse en el vestuario. Entwistle lo explica así:

Los individuos están ubicados dentro de comunidades y su estilo de vestir expresa su procedencia. Por consiguiente, otro tema cuando se habla de la identidad en relación con el cuerpo creado, es cómo la moda y el vestir expresan las identidades grupales, concretamente, cómo se despliegan para marcar las distinciones entre las clases y los grupos de personas. (Entwistle, 2002, p. 132)

Teniendo esto en cuenta, en las películas *Rodrigo D No futuro* y *Los Nadie*, se puede decir que hay una manifestación concreta de la identidad en la dimensión tanto individual como colectiva de los personajes. A través de las imágenes de la película, se pudo hacer un análisis de cómo se manifestaba a través del vestuario la identidad de los personajes en su complejidad, y cómo esta identidad, es una amalgama única de elementos en los que confluye una pluralidad de influencias, experiencias personales y circunstancias de un contexto que le dan un carácter único.

Luego del análisis de imagen, vimos que hay una influencia directa del punk en la construcción de identidad de los personajes, pero que no se manifiesta en su vestuario como un *uniforme* del punk, o como un disfraz, sino que en cada uno de los personajes se evidencia de manera diferente a través de elementos simbólicos que los unen entre ellos y otros que los diferencian. También vimos cómo los personajes hacen una reinterpretación propia del punk como subcultura, por medio de los elementos que les brinda el contexto, es decir, su individualidad en relación con el momento histórico y las condiciones que la ciudad y la sociedad de Medellín les ofrece. La vestuarista de *Los Nadie* lo explica de esta manera:

Para otra persona el punk podría ser otra cosa, como el uniforme punk inglés, que son los cuadros rojos, la cresta alta. Y eso no era lo que necesitábamos, porque aquí en Medellín el punk es diferente, porque estos punks están permeados por un montón de otras cosas, y hay unos punkies que escuchan también reggae, que escuchan rap, que están influenciados por un montón de otras manifestaciones, no solo musicales sino también artísticas (M. Castrillón, entrevista personal, 23 de abril de 2018).

Al mismo tiempo, Ana María Gallón, cuenta cómo la identidad de estos jóvenes que se narra en *Rodrigo D*, estaba permeada al mismo tiempo por la falta de oportunidades y las condiciones materiales de vida que les ofrece la ciudad:

Lo más impresionante que me pareció a mí de esta gente, era la falta de oportunidades. Vos tenés la oportunidad de estudiar en el colegio que te dé la gana desde kinder, de almorzar, de escoger universidad. Allá es una cosa muy dura, para ellos es ni soñando, y se enfrentan a tomar unas decisiones muy difíciles. Yo me imagino que la cosa ahora ha mejorado algo, pero ellos no podían ni tener una bicicleta porque esa plata se necesitaba para comer y ya. A mi realmente me impresionaba pensar que es que vivíamos en la misma ciudad, en el mismo valle, y ver tanta diferencia (A. Gallón, entrevista personal, 2 de mayo de 2018).

En estos dos relatos cobra mucha importancia la ciudad como escenario. Se hace más evidente aún su efecto como contexto cuando comparamos la diferencia de condiciones urbanas de vida en las dos películas. En los Nadie, los jóvenes viven la ciudad de una manera muy diferente en relación con Rodrigo D. La mona y Pipa, por ejemplo, bajan al centro de la ciudad, trabajan en los semáforos con sus malabares, van de fiesta, hacen grafitis, en últimas, se insertan y se apropian de una dinámica urbana más compleja, que en Rodrigo D no es posible por el momento histórico de la ciudad. La ciudad de Rodrigo D limita el acceso a otras posibilidades culturales, lo que restringe su experiencia de vida al barrio, es decir, en Rodrigo D se muestra una subcultura más ensimismada que se radicaliza en lo musical y otras formas culturales, y en Los Nadie se muestra una apertura cultural mayor. Esto se puede ver en que sus afiliaciones culturales son permeables, y que se mezclan con otras cosas. Los jóvenes de Los Nadie muestran una actitud diferente, ante el aburrimiento la alternativa es un viaje, ellos pueden decidir escapar de la ciudad. En Rodrigo D la alternativa es la muerte, Rodrigo se suicida y los demás enfrentan la posibilidad latente de morir por su estilo de vida.

En términos culturales, por ejemplo, la relación de Los Nadie con la moda, no es un asunto de rechazo radical a ciertas tendencias, sino más bien una apropiación y una reinterpretación de estas formas que sugiere la moda, como en el caso de la gorra que personaliza Pipa. Es decir, no es preciso hablar de una contracultura expresamente.

Por otra parte, en los jóvenes de Rodrigo D la construcción de identidad manifiesta una respuesta crítica a la ciudad y la sociedad en general. En este sentido, la moda que cumple un papel importante como expresión del sistema social y económico, cobra relevancia en sentido de negación. Los punkeros manifiestan una especie de rechazo a la moda y a la sociedad de consumo que se expresa en el vestuario, y, por el contrario, para el caso de los jóvenes pandilleros no punkeros, se devela un intento de integrarse socialmente a través de la moda, como lo explica Víctor Gaviria:

El punkero verdadero siempre va contra la moda, entonces se toman la libertad de diseñar ellos mismos su vestido y crear con los elementos de la basura del capitalismo. Es un trabajo de reciclar y resignificar hacia el vestuario de ellos. Pero aquí sucedía eso incluso más, porque si uno se ponía a ver, tenían prendas que eran de las abuelitas, de las mamitas, ellos de pronto encontraban cosas en la casa, o en la casa de una tía, cosas como un abrigo y les ponían vainas y se los ponían. La rebeldía de ellos con el deber ser se manifestaba en cada detalle de su vestuario y nosotros tratamos de estar muy cerca de eso. Y por otro lado los pistoleros que pensaban que iban a conquistar la ciudad a través de la moda y el consumo, eran unos personajes enamorados del color, y los otros muchachos con su actitud punkera y metalera, se caracterizaban por la ausencia de color, el color lo odiaban, el color era para ellos una forma de consumo (V. Gaviria, entrevista personal, 16 de mayo de 2018).

VIII. Conclusiones

A modo de conclusión, podemos decir que el diseño de vestuario de las películas Rodrigo D No futuro (1990) y Los Nadie (2016) expresa, a través de elementos narrativos y simbólicos, la identidad de sus personajes, que se basan, a su vez, en las construcciones de identidades juveniles de la ciudad de Medellín como respuesta o postura frente a la sociedad. El papel que cumple la ciudad como contexto que condiciona aquella construcción de identidad, es determinante porque potencializa algunas veces, y otros momentos limita, las posibilidades que tienen los jóvenes, su forma de pensar y su forma de ver el mundo, que está en constante reinención. El

vestuario de estas dos películas, habla entonces de la ciudad de Medellín, de quiénes somos como sociedad, y cómo los jóvenes se han enfrentado a sus condiciones y sus limitantes.

Bajo el objetivo de analizar en las películas seleccionadas la manera cómo el vestuario cinematográfico ha desarrollado lenguajes narrativos acerca de la construcción de identidades juveniles en la ciudad de Medellín, en este trabajo de investigación, se encontraron algunos elementos que ayudan a dar respuesta al problema planteado. Vimos cómo las vestuaristas de estas dos películas lograron, por medio del trabajo empírico y la investigación, construir un vestuario que construye una narrativa acerca de cómo son estos jóvenes, de sus gustos, y su devenir en la ciudad. Vimos también cómo el vestuario se convierte en un factor determinante en relación con la expresión de la identidad, y de qué manera se manifiesta a través de ciertos códigos que crean narrativas dentro de una película.

Por otro lado, la hipótesis que se planteó frente a la pregunta, fue acertada sólo en cierta medida. Aunque se comprobó que la industria y trayectoria del cine de Medellín ha sido escasa y que la profesionalización del medio está en construcción, sin embargo, también se planteó que el trabajo de los vestuaristas en estas dos películas estaba enfocado principalmente en la verosimilitud, más que en una intención expresiva. Esto no es del todo cierto porque, como vimos especialmente para el caso de Rodrigo D, hubo un desarrollo expresivo con el color, la silueta y materiales del vestuario de sus personajes para crear una narrativa que se manifiesta en la película como puesta en escena y no únicamente como presentación de la realidad. Víctor Gaviria hizo especial énfasis en argumentar la importancia de este factor expresivo en sus películas.

IX. Bibliografía

Aguirre, Alberto. (1978). Tan bella como la Loren, tan actriz como la Magnani.

Cinemateca. 1, (4), pp. 92-97.

Albert, C. (2005). *Barrios del mundo: historias urbanas*. París: Asociación Quartiers du Monde.

Aumont, J. (2005). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.

Azalbert, N. (2017). Al cine colombiano le falta cambiar la Mirada europea. Bogotá: Arcadia. Recuperado de: <https://www.revistaarcadia.com/cine/articulo/cine-colombiano-criticado-por-nicolas-alzabert-de-cahiers-du-cinema/66408>.

Bellantoni, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Nueva York: Focal Press.

Borbón, M. (2016). Rodrigo D. No Futuro: estética y transgresión. *Revista En-clave social*, 5 (1), pp. 72 – 81.

Bruzzi, S. (1997). *Undressing Cinema: Clothing and identity in the movies*. Nueva York: Routledge.

Carmona, J. (2015). El mundo en las grietas. Un análisis sobre la identidad narrativa de los personajes en la obra cinematográfica de Víctor Gaviria. *Revista Escribanía*, 2, (13), pp. 77 – 92.

Castaño, J. (2006). *¿Cuánto Cuesta Matar a Un Hombre? Relatos reales de las comunas de Medellín*. Bogotá: Norma.

Duque, E. (1995). (Casi) cien años del cine en Medellín. *Revista Universidad Pontificia Bolivariana*, 44 (140), pp. 89 – 95.

Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Barcelona: Paidós.

Franco, J. (1999). *Rosario tijeras*. Bogotá: Norma.

Galeano, E. N. (2017). Gaminería: una categoría nativa para el control del territorio en y entre grupos armados ilegales en Medellín, Colombia. *Boletín de Antropología*, 32 (53), pp. 76 - 99.

Hormigos, J. y Cabello, A. (2004). La construcción de la identidad juvenil a través de la música. *RES*, 4, pp. 259-270.

Landis, D. N. (2007). *Dressed: A century of Hollywood costume design*. Nueva York: Collins Design.

Riaño, P. (2006). *Jóvenes, memoria y violencia en Medellín. Una antropología del recuerdo y el olvido*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

Rivas, L. M. (2017). *Era más grande el muerto*. Bogotá: Seix Barral.

Ruiz, D. (1991). *En tierra de paganos*. Medellín: Editorial El propio bolsillo.

Salazar, A. & Jaramillo, A. M. (1996). *Medellín: las subculturas del narcotráfico*. Bogotá: Cinep.

Salazar, A. (1990). *No nacimos p'a semilla. La cultura de las bandas juveniles en Medellín*. Bogotá: CINEP.

Uribe, Y. (2014). Medellín en el cine: construcción de imaginarios urbanos en el cine sobre Medellín de 1990 a 2012. (Tesis de maestría). Universidad de Medellín. Medellín.

Vallejo, Fernando. (1994). *La virgen de los sicarios*. Bogotá: Alfaguara.

Villano, J. (2016, agosto, 14). La importancia de Rodrigo D. *El espectador*. Recuperado de:
<https://www.elspectador.com/entretenimiento/agenda/cine/importancia-de-rodrigo-d-no-futuro-articulo-649101>