

Mónica Franco Callejas

Contando historias desde el vestuario. La magia del proceso creativo y el oficio del diseñador

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Arquitectura y Diseño
Facultad de Diseño de Vestuario
Medellín
2017

Contando historias desde el vestuario.
La magia del proceso creativo y el oficio del diseñador

Mónica Franco Callejas

Asesor
Mg. Carlos Mario Cano Ramírez

Universidad Pontificia Bolivariana
Facultad de Arquitectura y Diseño
Diseño de Vestuario
Medellín
2017

Contando historias desde el vestuario.
La magia del proceso creativo y el oficio del diseñador

Mónica Franco Callejas

Trabajo de grado para optar por el título de diseñadora de vestuario

Escuela de Arquitectura y Diseño
Facultad de Diseño de Vestuario

Medellín
2017



Hoja de aceptación

El presente trabajo que tiene como título Contando historias desde el vestuario. La magia del proceso creativo y el oficio del diseñador, fue presentado el día 20 del mes de Noviembre del 2017, 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.

Nombre de los docentes

Mauricio Velásquez Posada
Director Diseño de Vestuario

Carlos Mario Cano
Asesor de trabajo de grado.
Docente Diseño de Vestuario UPB

Dedicatoria

A mi familia, por apoyarme, acompañarme y sentirse orgullosos en cada paso que he dado.

A mis amigas y amigos por su compañía durante muchos trabajos, en los que siempre se involucraron para que yo pudiera lograrlo.

A mi Papá por creer en mí y recordarme que los caminos no son fáciles, por esas lecturas de cuentos en las noches que ahora me hacen querer leerlos y vestirlos.

A mi Tesoro, madre mía, palabras no lograrían describir tu aporte a este proceso, gracias por dejarme volar en mis sueños, por llevarme al teatro y compartir noches de películas, por enseñarme que el arte todo lo puede y sobre todo que el amor en cada paso hace la diferencia.

Gracias por tanto amor.

Agradecimientos

Agradezco a mi asesor Carlos Mario Cano por ser guía de este proceso y por escuchar mis ideas y por cuestionarse a mi lado el modo de ejercer el diseño de vestuario; a Catalina Montaño mi maestra y asesora externa quién se ha unido a mis proyectos como un apoyo y me ha compartido su pasión por las artes y el deambular de la ciudad para mi proceso de diseño, además de ubicarme en los momentos en los cuales me sentí perdida.

También a todos esos profesores que durante mi formación académica aportaron su conocimiento para ser diseñadora de vestuario, y me dieron herramientas para yo volar por el mundo.

Y a mis dos maestras de profesión, Carolina Serna Uribe gracias por ser mi primera escuela del cine y enseñarme la disciplina, respeto y sobre todo el amor por el oficio del vestuario y el cine.

Nataly Ruiz Hurtado por ser mi maestra del teatro, por confiar en mis habilidades y enseñarme, y reafirmarme el amor por el oficio e invitarme a vivir la dramaturgia del vestuario.

Ahora es mi turno de enseñar.

Prólogo

Contar historias desde el cuerpo, convertirse en imagen para otros. Dirigir la mirada al diseño de vestuario en el cine y el teatro propicia el ingreso a un medio expresivo cuyo principal objetivo es la caracterización de los personajes, agentes causales que revelan poco a poco su identidad a través de su apariencia. Es por esto que el conocimiento de dicho proceso para ambas formas de expresión, nos adentra en un universo cargado de historias, desde la pantalla, desde el escenario, pero también detrás de las cámaras y tras bambalinas. El vestido fortalece la narrativa, refuerza la dimensión física del personaje y la vez devela su dimensión social y psicológica. Sin embargo, llegar a esto implica de una labor que requiere para su desarrollo conocimientos puntuales, tanto técnicos como conceptuales.

La tesis de grado: "Contando historias desde el vestuario. La magia del proceso creativo y el oficio del diseñador", describen la labor del diseñador de vestuario para cine y teatro en la ciudad de Medellín. Dando cuenta del ejercicio de la profesión en una industria que está en constante desarrollo y que los últimos años no solo ha forjado un interesante desarrollo en la formación de públicos sino que además ha tenido un papel significativo en festivales internacionales. Lo anterior supone que la historia que se vive detrás del espectáculo ha de ser tan intensa y como la que se presenta al espectador.

La materialización del diseño vestimentario para una escena implica centrar la atención tanto en la funcionalidad como en la ornamentación, sin embargo, la puesta en escena tiene un lenguaje diferente en el cine y el teatro, cada uno se vale de diferentes formas de expresión y técnicamente difiere en sus necesidades. Este texto explora ambos lenguajes para describir un oficio que a veces pasa desapercibido pero que es punto de encuentro entre espectador y personaje.

No obstante, el objetivo de esta investigación ubica al lector en la ciudad de Medellín y por ende precisa adentrarse en unas lógicas de desarrollo del oficio aún incipientes, que requieren ser miradas con detenimiento con el fin de procurar un mayor conocimiento y reconocimiento del proceso creativo en producciones escénicas y cinematográficas.

Catalina Montaño
Comunicadora Audiovisual
Mg Artes Plásticas y Visuales

Prefacio

Desde la práctica profesional tuve la oportunidad de aprender y trabajar como asistente de vestuario en medios audiovisuales y cinematográficos y en teatro de la mano de dos diseñadoras de vestuario, momento en el cual pude observar el comportamiento del equipo y el vestuario en la puesta en escena y todo lo que conllevaba, además de la relevancia que ha ido tomando, pero también lo que aún falta desde el gremio; es así como se trata de aportar una investigación que estudiara al diseñador de vestuario como eje central desde el oficio, su proceso creativo y las diferencias que establecen los lenguajes del cine y el teatro, a la vez que se busca hacer un posible diagnóstico de cómo se encuentra el gremio en la ciudad de Medellín, todo porque en ocasiones nos centramos en la producción de los artefactos del diseño y se olvida a la profesión misma.

Esta propuesta nace por un interés desde mi formación como diseñadora de vestuario, en la cual se me permitió crear un perfil profesional que tuviera en cuenta la importancia del cuerpo en relación al vestuario y el contexto y todo lo que podría contar. Mi gusto personal por las artes escénicas y el cine, me llevaron a soñar con ser diseñadora para la puesta en escena contemporánea entre el teatro, la danza y el cine, y la conexión con el instante efímero que queda grabado en el cuerpo y los viajes entre historias, épocas y universos reales, disto picos históricos y oníricos que nos muestren otras formas de ver y sentir la vida, también mi amor por la profesión que al inicio de este texto mencioné; creo que la ropa tiene muchas historias de vida por contar.

Hacer este estudio me permite acercarme al campo de acción laboral a través del análisis del medio y de la metodología que requiere para llevarse a cabo a partir de las producciones que se dan en la ciudad, así como también es el prerrequisito para optar al título de diseñadora de vestuario.

Resumen

Narrativamente la identidad se escenifica y transforma la indumentaria en vestuario, dibujando así una línea sobre el cuerpo entre el actor y su personaje; es así como el vestuario se convierte en un auxiliar de la narración a partir de la carga dramática que ejerce sobre la puesta en escena bien sea teatral o cinematográfica, hace parte de la dirección artística que cuenta visualmente una serie de emociones, tensiones, acciones e ideas de un mundo.

El diseñador de vestuario se convierte aquí en un creador de personajes a partir de los medios artísticos y técnicos de la indumentaria, partiendo de una relación recíproca entre los equipos que participan de la producción, las intenciones del directores y el tipo de estructura dramática y narrativa, como demás elementos técnicos del lenguaje propio del cine y las artes escénicas; en conjunto con el actor, caracteriza al personaje y su idea corporal, así como lo contextualiza dentro de la escena.

Teniendo en cuenta la función narrativa del vestuario y la intención del diseñador dentro la caracterización de personajes se hace necesario analizar el movimiento de la industria y reconocer el lugar que tiene la profesión como tal.

Palabras Clave: Caracterización, diseño de vestuario, Vestuario escénico, vestuario cinematográfico, teatro, cine.

Abstract

According to the narrative, the identity is dramatized and transforms the clothing in a costume, drawing like that a line over the body between the actor and his character; in that way the clothing becomes in an auxiliary of the narration coming from the charge of dramatization that exercises over the theatrical or cinematographic staging. This belongs to the art direction which counts visually with a series of emotions, stresses, actions and ideas about the world.

The costume designer is become, in this instance, in a characters' maker coming from the art and technical media related to the clothing, starting from a reciprocal relationship among the participant teams in the production, the intentions of directors and the type of dramatic and narrative structure; as well as other technical language elements owned to the movies and dramatic arts; depicting the character, his body ideal and his contextualization inside the scene together with the actor.

Keeping in mind the narrative function about the clothing and the designer's intention inside the depiction of the characters, it is necessary to analyze the industry movement and recognize the position that has the profession just like that.

Key words: Character Design, costume design, stage design, cinematographic clothing, theater, movies.

Tabla de Contenido

Prólogo 8

Prefacio 9

Resumen 10

I. Introducción 13

II. Dibujando el Vestuario 20

III. Narrando el vestuario entre el cine y el teatro 24

1.1. Lenguaje de teatro y vestuario 36

1.2. Lenguaje de cine y vestuario 39

IV. Caracterizando Medellín 41

Conclusiones 51

Bibliografía 54

I. Introducción

"La ropa no significa nada
hasta que alguien vive en ella"
Marc Jacobs

El vestuario es muy importante porque es la segunda piel del actor y es una gran herramienta narrativa para el director poder contar su historia. Es la forma de darle veracidad a una historia, que aunque no siempre es perceptible, lo importante es que sea coherente y que cuente una historia, el vestuario es un diseño con un fin y un propósito, le da vida al personaje, lo caracteriza

Ana María Acosta

Partiendo de las palabras de Ana María Acosta, en la entrevista del programa El Colombian Dream de la Universidad Nacional de Colombia, se consolida al vestuario y al equipo que lo hace posible como un departamento que construye la veracidad de una historia a través del guardarropa. Esta diseñadora de vestuario para cine y artes escénicas, se formó en la Academia de Dibujo Profesional de Cali como diseñadora de modas y previamente como artista plástica del Instituto de Bellas Artes de Cali; además, realizó el diplomado en Diseño de Vestuario para las Artes Escénicas y Audiovisuales de la Universidad Javeriana de Bogotá y participó en el taller Arquitecturas Efímeras del Ministerio de Cultura y la Embajada de España.

Inició en el 2005 como asistente de vestuario en diversas producciones colombianas de gran renombre tales como Yo soy otro (2008) de Oscar Campo y Perro come perro (2007) de Carlos Moreno, y posteriormente como diseñadora de vestuario en los largometrajes Siembra (2014) de Ángela Osorio, Ciudad Delirio (2013) de Chus Gutiérrez, Los Hongos (2013) y El vuelco del cangrejo (2008) de Oscar Ruiz Navia, Viva la música (2013) de Carlos Moreno, La sirga (2011) de William Vega y Killing Jesus (2016) la opera prima de Laura Mora estrenada en el festival de cine de San Sebastián de 2017.

También ha sido la diseñadora de vestuario para varias puestas en escena en Ópera al Parque, en obras como Signor Delusso y La divina, Empresario Mozart, Judgment of París, La muerte del anarquista de Juan David Rojas, entre otras.

Como diseñadora de vestuario reconoce que el teatro le brinda mayor creatividad debido a las estructuras narrativas, pero también le exige otros elementos técnicos desde la construcción de la prenda; en el cine, la verosimilitud y los detalles se adhieren a la narrativa pero también exige elementos desde la fotografía y el comportamiento textil ante estas.

Su formación como diseñadora, pero sobre todo su experiencia le han permitido proponer elementos narrativos del vestuario a partir de todo lo que conlleva tener el vestuario en la escena, su diseño, producción, acabados, el orden, los elementos financieros y la relación del departamento con los demás equipos y, sobre todo, saber interpretar el lenguaje escénico o cinematográfico y todo lo que conlleva.

.

Poster dela película *El vuelco del cangrejo* (2009). Fuente: Contravía films,

link: http://contraviafilms.com.co/peliculas/largometrajes/el-vuelco-del-cangrejo/

(03 de Noviembre, 2017)





Imagen de la película *Killing Jesus* (2017). Fuente: Pro imágenes Colombia ,

link: http://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/peliculas_colombianas/pelicula_plantilla.php?id_pelicula=2216&lang=en

(03 de Noviembre, 2017)

Reconoce que la prenda cuenta la historia de vida de un personaje, de ahí es importante que a partir del texto se identifiquen las necesidades y acabados del vestuario; este último debe ser para el actor un facilitador de su actuación y afirma que todo lo que se encuentra en una puesta en escena tiene un sentido en pro de la narración.

A partir de este ejemplo, acercado a la industria colombiana del cine y también del teatro, se hace un planteamiento de una situación.

En la actualidad, en la ciudad de Medellín, diversos medios de comunicación y organizaciones han mostrado un crecimiento del sector audiovisual y cinematográfico, debido a la realización de diversos proyectos nacionales e internacionales; por otro lado, las artes escénicas compuestas por el teatro y la danza, demandan gran cantidad de presupuesto, así como espacios idóneos para su práctica y puesta en escena a partir de proyecciones nacionales e internacionales, pero también han aumentado los festivales que permiten realizar proyecciones de las propuestas escénicas.

La academia se ha encargado de formar desde hace tiempo profesionales en el teatro, la danza y los medios audiovisuales, así mismo se ha dado la creación de diversos fondos de financiación, becas de creación para formar públicos y crear compañías más sólidas.

Es por eso que se hace evidente una necesidad de formar profesionales en otros campos que también son parte de estas producciones, desde otros objetos de estudio como lo son el vestuario, el maquillaje y la dirección de arte y escenografía, elementos visuales de la puesta en escena audiovisual y teatral, que requieren responder desde su disciplina al lenguaje de cada producción.

Ser diseñador de moda o vestuario fundamenta el estudio de la prenda como un objeto del diseño que responde a unos elementos del contexto, el usuario y la actividad, pero también dar respuestas en los aspectos funcionales, productivos y estéticos que posee el objeto vestimentario. El poco interés y el desconocimiento desde el gremio y también de la industria hacia el vestuario escénico y cinematográfico como parte importante del lenguaje visual de una puesta en escena, ha hecho que esta tarea no haya sido realizada por profesionales del diseño, sino por otras profesiones que se acercan a la plástica escénica, que han aprendido el oficio a través de la experiencia, que es la que mejor forma y refuerza la teoría o la refuta.

Los presupuestos e intereses también de cómo se han formado las industrias creativas y culturales, y el poco tiempo que llevan desde su nacimiento en la ciudad también ha creado las dinámicas que no han permitido tener una profesión del diseñador de vestuario escénico y cinematográfico.

Por consiguiente, se plantea la siguiente pregunta de investigación: **¿En qué difiere el proceso creativo del diseñador de vestuario en las producciones escénicas y cinematográficas y como se configura su oficio en la ciudad de Medellín?**

El poco conocimiento del rol del diseñador de vestuario en las producciones escénicas y cinematográficas de la ciudad de Medellín, y la importancia del vestuario apenas se está haciendo notar en nuestro contexto, sumado a que cada puesta en escena tiene su propio lenguaje, conlleva a que los diseñadores necesitan ir más allá de las lógicas de la industria de la moda para el cual han sido más preparados; y conocer de la misma manera los elementos técnicos de la producción escénica y cinematográfica. El gremio, aún pequeño, se ha creado a partir de la experiencia, las profesiones ajenos al estudio del vestuario en todos sus componentes se han encargado de esta tarea, lo que también cuestiona al diseñador y su quehacer principal, que es diseñar y vestir el espacio y el cuerpo; este tipo de asuntos no han permitido mayor desarrollo de la profesión, lo que ha hecho que las propuestas sean limitadas desde la misma construcción del vestuario.

Todo esto lleva a la creación de unos objetivos que permitan dar un acercamiento o respuesta total a la pregunta de investigación.

Objetivo general: Identificar en qué difiere el proceso creativo del diseñador de vestuario en las producciones escénicas y cinematográficas y cómo se configura su oficio en la ciudad de Medellín.

Objetivos específicos:

1. Realizar un diagnóstico de la industria cinematográfica y escénica en la ciudad Medellín.

2. Reconocer el concepto del vestuario y el oficio del diseñador de vestuario dentro de las producciones escénicas y cinematográficas de la ciudad de Medellín.

3. Identificar los procesos creativos y productivos del vestuario dentro de las producciones escénicas y cinematográficas de la ciudad de Medellín.

4. Diferenciar las características del vestuario escénico y cinematográfico.

Para iniciar esta investigación, se realizaron una serie de lecturas previas para identificar cómo se ha desarrollado el tema y qué acercamientos ha tenido, por eso se indagó dentro las instituciones a nivel profesional y técnicas de la ciudad de Medellín que impartieran el área de diseño de modas o vestuario en su facultades, en las que se encuentran: CESDE, ESDITEC, SENA, Institución Universitaria Pascual Bravo, Academia superior de artes, Escuela Arturo Tejada, Fundación Universitaria del área andina, Colegiatura Colombiana y Universidad Pontificia Bolivariana, en las cuales se revisaron los títulos de trabajos de grado que tuvieran como temática el vestuario para teatro o cine, y se revisó cómo habían desarrollado sus preguntas.

Se encontraron textos en la Universidad Pontificia Bolivariana donde se hace un análisis del objeto vestimentario, su importancia dentro de la narrativa, su producción y su creación. Uno de estos textos es el trabajo de Gestión del diseño de vestuario en una producción cinematográfica (2016) de Juliana Osorio García, que describe, en cada etapa de una película, cómo se desarrolla el vestuario desde su creación y percepción

hasta su entrega final; es interesante cómo muestra a través de la observación participante en dos películas y los testimonios de diferentes cargos del equipo de vestuario, cómo perciben el lenguaje cinematográfico desde el vestuario y cómo se desarrolla la propuesta más allá del proceso creativo, evidenciando cómo se ejecuta la propuesta y cómo se finaliza su entrega.

El trabajo Imagen en movimiento y vestuario: estudio de casos de las manifestaciones del vestuario en el cine Colombiano (2014), de Alejandra García, es otro texto que analiza el vestuario en producciones colombianas desde la narrativa del color, la textura y el arco dramático del personaje, y centra los conceptos de diseño de vestuario cinematográfico, a una idea más propia, así como hace un recuento histórico y relaciona el vestuario y su contexto históricos en las películas. También propone una forma de entender el trabajo de la industria cinematográfica en Colombia y sus intereses.

Desde el teatro la propuesta de El vestuario en el teatro contemporáneo: Introducción a la reflexión del hecho catártico como mecanismo de diseño (2013) de Diana Marcela López Echandia, hace un acercamiento a la línea del vestuario y el espectador para generar la catarsis dentro de una puesta teatral. López afirma al vestuario como un vehículo importante de la puesta en escena para contar sentimientos, además de realizar un acercamiento al diseñador de vestuario para teatro en Medellín.

Por último, en el trabajo Reflexión teórica sobre la función comunicativa, técnica y funcional del vestuario teatral en Medellín (2013), de Paula Andrea Gutiérrez, Sara Ramírez Loaiza y Verónica Rendón Ruiz, realizan una propuesta para el estudio del vestuario con relación a la puesta en escena y el actor, además de revisar lo que existe y falta en el medio para tener una mayor conciencia al momento de diseñar y producir el vestuario para los montajes de la ciudad; también hacen un aporte a la consolidación de cómo se trabaja en la ciudad, expresando que "El crecimiento del teatro en la ciudad hace pertinente pensar cómo, desde la disciplina del vestuario, se podría acompañar la creación escénica y cómo se puede potencializar y nutrir de nuevas experiencia" (Gutiérrez, Ramírez y Rendón, 2013, p. 5).

Los trabajos de grado mencionados anteriormente dan un mayor aporte al estudio local del vestuario y el oficio, pero también la pregunta del proceso creativo nos acercó a leer la introducción de otros trabajos como Marca de autor y cocina de autor estudio de caso de los procesos creativos como generadores de experiencias (2015) de Manuela Betancur, que ofrece un análisis desde el proceso creativo del diseño de marca de autor con relación a la gastronomía a través de la experiencia. Su exploración es un acercamiento a las bases de un diseño y cómo este proceso creativo da resultados sensoriales.

De otro lado, en el trabajo Los campos de acción del estilismo en Medellín (2013) de Santiago Ospina, se realiza un estudio del estilista de moda en la ciudad de Medellín, no relacionándolo con el cine, sino con ese elemento publicitario de la producción del vestuario para la editorial y fotográfica, pasarela y puesta en escena comercial; aunque su trabajo se acerca al del diseñador de vestuario en cine y en medios audiovisuales tiene mayor relación al sector confección, diseño y moda de la ciudad, es aquí donde configura algunas bases de la mano de diversos estilistas de moda para darle el respeto y disciplina al oficio, similar a lo que se busca

realizar en esta investigación desde los medios cinematográficos y teatrales.

La búsqueda del estado del arte pone de manifiesto la necesidad de configurar este rama de la profesión de diseñador de vestuario afirmando y teorizando al objeto vestimentario desde sus componentes psicológicos, semióticos, estéticos, funcionales, y técnicos, por lo que se hizo oportuno abordar los siguientes trabajos investigativos por la importancia que le dan al vestuario en sus cualidades narrativas: Arquetipos del vestuario para el desarrollo del personaje dramático en el cine (2014) de Verónica Sarmiento Vergara Imagen y Vestuario Análisis de la figura del presentador y la influencia del asesor de imagen (2014), de Lina Romero; El vestuario se viste de escena Incidencia de las artes escénicas en la exhibición del vestuario (2014) de Susana Valencia, y Vestuario, color y espacio en el cine (2015) de Juliana Monsalve Garzón.

El diseñador de vestuario/moda posee una capacidad de estudio del cuerpo y la prenda, y de su relación social, económica y funcional, lo cual le permite mirar más allá de la prenda para vestir la vida, debido a esto se seleccionó un grupo diseñadores de vestuario en medios audiovisuales y cinematográficos así como diseñadores de la escena teatral que tuvieran como formación base, el diseño de moda o vestuario y que ejercieran esta vertiente de la profesión en la ciudad de Medellín; sumado a esto se abordaron dos producciones actuales desde el teatro y el cine para analizar su lenguaje y proceso creativo a modo de comparativo presentadas como casos de estudio, y en las cuales se contó con un diseñador de vestuario dentro de su equipo al igual que se indago con los directores desde el aporte que brindo el vestuario al resultado final y al proceso.

La selección para los casos de estudio fueron el cortometraje Mil Orejas (2016) de Manuela Blandón, en el cual el diseño de vestuario fue realizado por Carolina Serna y la Obra de Teatro Amataramarat (2017) de Luz Dary Álzate que cuenta con el diseño de vestuario de Nataly Ruiz, en ambas producciones la persona que realiza esta investigación participó como asistente de vestuario.

II. Dibujando el vestuario

"El vestido es el molde en que los cuerpos de una era toman forma"
Eduar Fuchs

Para comenzar a indagar por el oficio del diseñador de vestuario es pertinente recordar que la ropa es su principal objeto de diseño y estudio, así mismo se conoce que la indumentaria ha acompañado al hombre y se ha creado un sistema de signos alrededor de ella que la acompañan, este mismo objeto ha sido llamado vestuario, indumento, ropa, moda, y en otros términos, disfraz; tomándolo desde la puesta en escena, es por eso que se realiza una búsqueda de la definición de estos conceptos con la mirada de diversos autores y así encontrar las diferencias y similitudes entre estos.

El diccionario enciclopédico ESPASA (1985) hace una definición desde la lengua española del término moda como "uso, modo, o costumbre que está en boga durante algún tiempo, con especialidad en los trajes telas o adornos" (p. 1090).

Kawamura en su libro Fashion- ology (2005) aclara que el estudio de la moda no tiene que ver siempre con el vestir y la ropa, los define como dos entidades diferentes, también habla de la moda como algo intangible pero reconoce que la palabra siempre ha sido asociada con el vestido, la ropa, el indumento, a modo de sinónimo y cita a Brenninkmeyer "fashion is not visual clothing but is the insivisible elements in clothing" (citado en Kawamura, 2005, p.4)[1]. Por su parte Barthes en su texto La moda, las ciencias y el tiempo (2011) hace un estudio de la moda a partir de una separación del término con la indumentaria, refiriéndose a la moda como esa corriente social que nace de la acción de imitar y la indumentaria como un elemento y objeto de la tradición. La moda llega desde occidente con todo un sistema económico alrededor de ella, el indumento como objeto social, cultural, económico y tecnológico se convierte en una respuesta del contexto a través de su cercanía al cuerpo, el vestuario es el objeto que recibe todas las cargas, "El vestido –no estoy hablando de la moda –conoce tres duraciones, tres ritmos, tres historias" (Barthes, 2011, p. 101). Es aquí donde el vestido responde a configurar las formas arquetípicas, la identidad de una sociedad y luego la moda, desde un sistema económico.

Ahora, la definición de vestuario en el diccionario ESPASA (1985) "conjunto de las piezas que sirven para vestir y conjunto de trajes necesarios para una representación escénica" (p. 1627) asocia la palabra a las artes representativas, por lo cual Patrice Pavis en su libro Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética y semiología (1987) aclara diversos términos con relación a la puesta en escena, entre ellos vestuario, y cita a Tairov y su definición de vestuario como segunda piel del actor; en sus inicios su papel era solo caracterizador y contextualizaba al actor, "el vestuario se convierte en traje de teatro" a partir de las múltiples funciones que va adquiriendo como un significante más en las escena.

El vestuario teatral en el siglo XVIII, era un símbolo de riqueza heredado de los protectores de las artes, en esta época el personaje no era importante, cumplía una función decorativa y simbólica a través de la muestra de estatus que se tenía, la relación con la corte; después del siglo XX el vestuario se ubica en la puesta en escena con una función más allá del vestir al personaje, comienza a dotar de significados contando la historia, la caracterización va creciendo más allá de describir el sexo, profesión, edad, estatus social; y dibuja una línea entre al adentro y fuera del escenario en el cual adquiere significados distintos, los materiales, cortes y colores responde a la "tensión entre lógica interna y referencia externa" (Pavis, 1987,) configurando una

[1] Traducción del texto [Traducción de la autora]: La moda no es lo visible en la prenda sino los elementos invisibles en ella.

concepción simbólica y narrativa que se adquiere en la puesta en escena.

Además, agrega que "El vestuario solo tiene sentido sobre un organismo viviente" (Pavis, 1987, p. 507), lo que afirma la relación cuerpo – vestido -y contexto, sin importar si la escena es la ciudad, el teatro o una película. Para el actor el vestuario no solo es ornamento, sino una relación con el cuerpo en cuanto su actitud y movimiento, y tiene la tarea de la transición entre "la interioridad del locutor y la exterioridad del mundo objetual" (Pavis, 1987, p. 507).

Kawamura (2005) también hace una referencia al vestuario costume, como un objeto que refiere un periodo histórico, uniendo la historia de la indumentaria que se encuentra presente en todas las producciones cinematográficas o escénicas, la historia de la moda y el vestuario permiten ubicar temporal o atemporalmente al personaje y la narración.

La palabra disfraz se define por el diccionario ESPASA (1985) como "artificio de que se usa para desfigurar una cosa con el fin de que no sea conocida, vestido de máscara, simulación para dar a entender una cosa distinta de lo que se siente" (p.552). Buscamos definir esta palabra para comprender su correcto uso dentro del lenguaje escénico y cinematográfico, debido a que la palabra disfraz busca ser una simulación, y según Pavis (1987) éste término conlleva a una sobre teatralización del personaje, una exageración y un artificio que lo convierte en algo superficial, creando una diferencia con el vestuario escénico, ya que este en su objetivo busca que el actor se convierta en su personaje en el momento que lo usa y está presente en la escena, desdibujando totalmente al actor que se encuentra detrás del indumento y lo adapta al universo visual que plantea la plástica escénica y sus signos.

El indumento también se presenta como una máscara según Pavis: "La máscara desrealiza el personaje al introducir un cuerpo extraño en la relación de identificación entre el espectador y el actor. Por lo tanto, a menudo será utilizada cuando la puesta en escena pretende evitar una transferencia afectiva y establecer diferencias con el carácter" (1987, p. 282), el vestido como máscara recuerda la línea actor personaje que se ha tratado de contar y exponer a lo largo del texto para dar introducción al cómo se enfrenta el objeto de vestimentario en las producciones escénicas y cinematográficas.

Por otro lado, es importante fijar el concepto de personaje: "El personaje teatral acaba siendo la ilusión de una persona humana" (Pavis, 1987, p. 334), idea que recuerda lo que plantea Barthes (2011), al inicio de este texto en la definición del término moda y su sistema económico y de signos, donde analiza las tres partes del vestido y lo configura desde la figura arquetípica creada socialmente a través de los años y que responde al contexto y tendencias de todos lados.

La puesta en escena como término se va desarrollando desde el siglo XIX, donde la idea del director artístico va tomando importancia, este concepto tiene que ver con la relación del actor, el espacio escénico y el texto dramatúrgico; y es el momento en que toma forma el texto, además que en ella convergen el lenguaje de la iluminación, el decorado, la música y la actuación.

Entonces, el personaje, el vestuario, la narrativa y la plástica escénica también llamada diseño de producción en el cine, la define Pavis como "Todo aquello que las artes crean para el escenario en función de la escena" (1987, p. 342), y así se configura una serie de signos que crean universos desde las historias, el indumento pieza del rompecabezas de la puesta en escena cuenta y reflexiona la vida de un personaje, interviene en la experiencia corporal desde los sentidos y es un devenir del cuerpo en la escena y en la sociedad; Beatriz Acosta y Juan Diego Parra en su texto El drama Vestido, Vestido Narrativo (2013) hacen la mención del término vestido/espectáculo el cual crea una configuración del vestuario en relación a la puesta en escena y presentan al cuerpo como escenario, afirman que el vestuario escénico posee una función similar a la que cumple el ropero personal, caracterizar y personificar a la persona social y el vestuario al personaje escénico, así se concluye una terminología que determina la función del objeto vestimentario en la puesta en escena desde su función social, todos somos personajes de la sociedad y la historia, pero en el teatro y el cine el vestuario cumple la función meta ficcional de reinterpretar y engrandecer las acciones y convertir la vida en un sueño.

III. Narrando el vestuario entre el cine y el teatro

"El traje puede introducir los elementos simbólicos, abstractos o metafóricos o ser fríamente racional y naturalista, pero tiene que convertirse en la segunda piel del actor"
Aleksander Tairov

Al iniciar este capítulo es oportuno citar a Sergio Zapata Brunet, diseñador teatral que en su texto Diseño de Vestuario (2013) habla sobre el papel del indumento en la puesta en escena; "En escena, el vestuario no es ropa que se pone, mucho menos un disfraz; por el contrario, cuando el actor se viste lo hace para dar cuenta de las cualidades, la personalidad y el contexto donde se sitúa el personaje que representa" (p.37).

Entre los oficios cercanos al actor se encuentra el del diseñador de vestuario o el figurinista, este se comprende según Patrice Pavis en su libro El diccionario del teatro, dramaturgia, estética y semiología (1987) como el encargado de configurar que el vestuario "debe ser, a la vez, material sensual para el actor y signo sensible para el espectador" (p. 508) y también ayudar a narrar la historia de un personaje.
Los inicios del oficio del figurinista comienzan después del siglo XVIII donde se le da un puesto importante al vestuario en la puesta en escena en esta época teatral, pero en el siglo XX consigue un papel más allá de ornamentar el cuerpo del actor y comienza a narrar la historia y cumplir diversas funciones desde la acción dramática, la caracterización y la semiótica de la puesta en escena: el vestuario es la escenografía desde el cuerpo.

El nacimiento del cine y su época dorada trajo consigo una serie de movimientos desde la industria de la moda, lo que llevo a crear un término denominado start system, que consistía en la contratación de grandes modistos que se encargaran de vestir a las actrices como sus musas dentro y fuera de la pantalla; este movimiento creo duplas de diseñadores y actores que siempre trabajaban juntos, pero para este momento el vestuario solo embellecía a la pantalla y al actor, porque no cumplía una función narrativa, algo que si estaba buscando el teatro en sus puestas en escena.

William Cruz Bermeo en su texto Vestuario cinematográfico, moda e identificación (2012) cuenta que las primeras películas carecían de créditos para los vestuaristas, donde es solo a partir de los años 30 cuando aparece en la pantalla el anuncio "Vestidos por..." (Cruz, 2012, p. 140); en 1948 se comienza a reconocer dentro de los premios de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, el Premio Óscar, el trabajo del diseñador de vestuario.

La idea del diseñador de vestuario en el cine nace desde el teatro, al cual le debe sus tradiciones, técnicas y equipo, las vestidoras como se conocían primero, eran las encargadas de conseguir los implementos, y el actor elegía su vestuario.

Maria Julia Bertotto mencionaba en el texto Diseño y cine (2005) que: "El diseñador sabe que a veces ha diseñado algo que es mucho más sutil, que ha requerido mucho más trabajo, reflexión y búsqueda pero en general pasa inadvertido" (p. 112). El diseño aquí no pretende ser siempre algo nuevo, a diferencia de lo que busca la industria de la moda, sino caracterizar y contextualizar al personaje en el universo visual propuesto con los demás equipos, "lo que es clave del diseño de vestuario en cine o en teatro es que se diseña un personaje, no un traje o un vestido" (Bertotto, 2005, p.112),de aquí que la concepción de diseñar solo la ropa, pasa a la de crear una narrativa corporal alrededor de la escena, lo que incluye que el diseño de un personaje cuenta con rasgos emocionales y físicos; el diseñador de vestuario requiere un gran acercamiento con el

actor para diseñar el personaje desde cómo vive su vida entre las prendas y necesita ser un lector del contexto y la sociedad para crear mensajes desde el indumento que sean perceptibles para el espectador, no siempre de manera consciente.

> Las narraciones cinematográficas (tal como ocurre con el teatro) están compuestas también de las telas que se mueven entre los cuerpos, los hilos traman esas personificaciones, los vestidos son parte de la dramaturgia pues no ocultan ni disfrazan los caracteres (aunque parezcan hacerlo) sino que los expresan en sus múltiples dimensiones (Parra Valencia & Acosta, 2013, p. 103).

Edith Head define que en la producción cinematográfica el papel del vestuario es más que el de vestir al actor, sino que se convierte en un narrador de la historia: "No creo que un diseñador de vestuario para cine sea un creador de modas, porque hacemos lo que el guión dice" (citado por Cruz, 2012, p. 142); esta diseñadora de vestuario argumentaba que el arte de vestir al actor tenía que ver con realzar la imagen y que todo dependía del registro ante la cámara.

La estructura narrativa indica al diseñador cómo debe ejecutar y crear la propuesta, de alguna manera condiciona los límites del proceso creativo y responde a una metodología del diseño, que en palabras de Bürdek, consignadas en su libro Historia, teoría y práctica del diseño industrial (1994), muestra una evolución y unos comparativos entre la escuela superior de diseño de Ulm, el método de Christopher Alexander, el método de investigación sistemática de la primera generación además de las variaciones que llevan a nuevas metodologías de diseño, y de la creación de una teoría disciplinar del diseño que muestra la finalidad, el objeto y el método, como elementos que a su vez definen una ciencia.

La investigación sistemática del método de investigación de la primera generación que muestra Bürdek (1994) se enumera de la siguiente manera:

1. Fase de información.
2. Fase analítica.
3. Fase de proyecto.
4. Fase de decisión.
5. Fase de cálculo y adaptación del producto a las condiciones de la producción.
6. Construcción de la maqueta (Bürdek, 1994, p.156).

La metodología de Christopher Alexander, que menciona Bürdek, maneja dos resultados: el primero, recuerda al diseño se pregunta por la forma y el contexto; y el segundo, recuerda que cada estructura posee un lenguaje y sugiere "un análisis diferenciado de los usuarios correspondientes" (Bürdek, 1994, p. 164) y una intervención

directa en proyecto o Pattern language para comprobar una hipótesis; por su parte, Dan Koeberg y Jim Bagnall, tratan al proceso de diseño como un viaje, y lo plantean como un enfoque de varios sistemas, los cuales puede ser circulares, ramificados, lineales o retroactivos (Bürdek, 1994).

A partir de estas metodologías clásicas del diseño se evaluó el proceso creativo del diseño de vestuario en las producciones escénicas y cinematográficas, revisando a partir de las estructuras narrativas entre el cine y el teatro como estos lenguajes con elementos similares y con necesidades estéticas y técnicas, expresaban sus diferencias y similitudes y variaciones en las maneras de proceder en su producción.

Otro elemento que nos permite hacer esta revisión del proceso creativo es la propuesta de "etapas del proceso creativo" que realiza Sergio Zapata Brunet desde su formación en diseño teatral y su experiencia en el medio, presentadas entonces de la siguiente manera:

1. Conversación con el director
2. Leer la obra: hacer anotaciones, analizar el texto dramático
3. Primer boceto: primer acercamiento a los personajes e investigación
4. Pruebas: fotografías de las proporciones físicas del elenco de actores.
5. Segundo boceto: dibujos con indicaciones técnicas.
6. Medidas de actores.
7. Realización: corte y confección del vestuario.
8. Ensayos: pruebas de vestuario, maquillaje e iluminación (Zapata, 2013).

La obra de teatro amataramarat (2017) dirigida por Luz Dary álzate, presenta una puesta en escena en la que intervenían doce personajes en escena al mismo tiempo, Nataly Ruiz diseñadora de vestuario plantea una "Dramaturgia del vestuario", ya que ella misma considera al vestuario como un narrador más desde el cuerpo, la obra de teatro se desarrolla en el centro de Salud de Charenton, donde un grupo de enfermos interpretan una obra de teatro dirigida por el Marqués de Sade, cumpliendo con la narrativa del metateatro, una obra dentro de una obra, además de contar con personajes espejo, los cuales mostraban las dos caras de un personaje, el tratamiento del vestuario se enumeró de la siguiente manera:

1. Lectura del texto dramático.

2. Reunión con el director y los equipos: definición del tratamiento.

3. Visita a ensayos: identificación del desarrollo de personajes y acciones del cuerpo.

4. Lectura del texto y reunión con los actores.

5. Investigación: contexto histórico, lugar, universo visual, cuerpo y acciones.

6. Diseño de personajes y referentes.

7. Socialización de la propuesta.

8. Prototipos y ensayos: diálogos con las necesidades del actor.

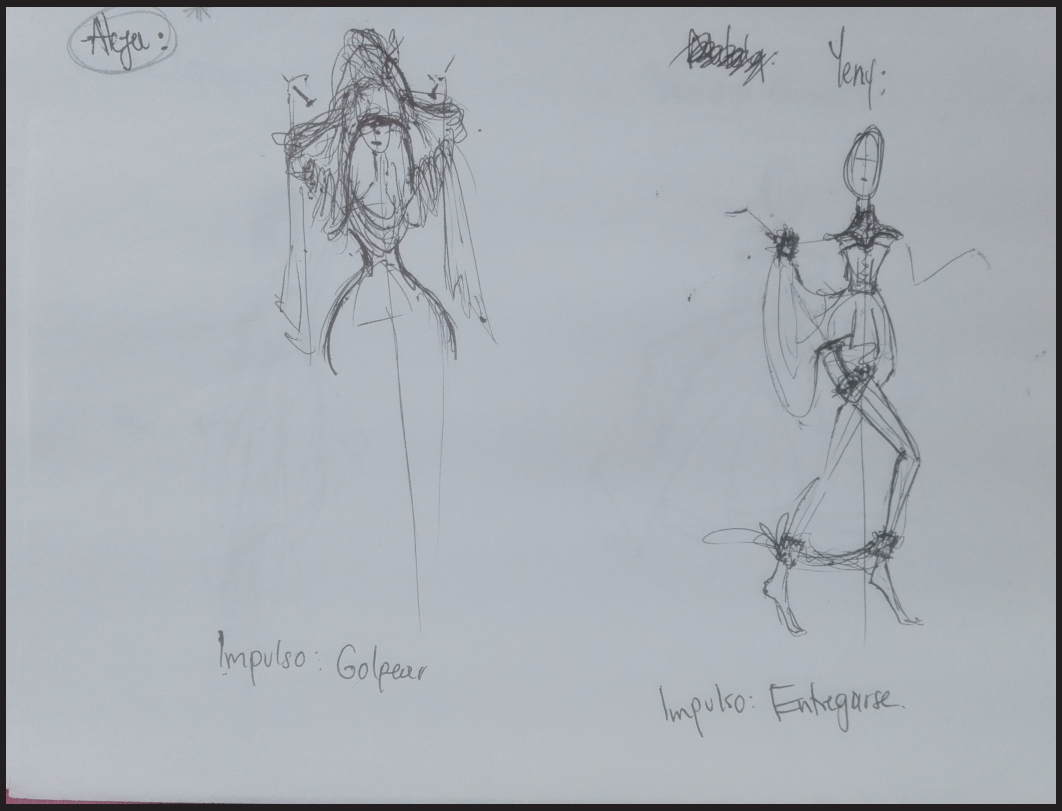
9. Reunión con el equipo.

10. Producción del vestuario: compras y confección, desgastes y tratamientos.

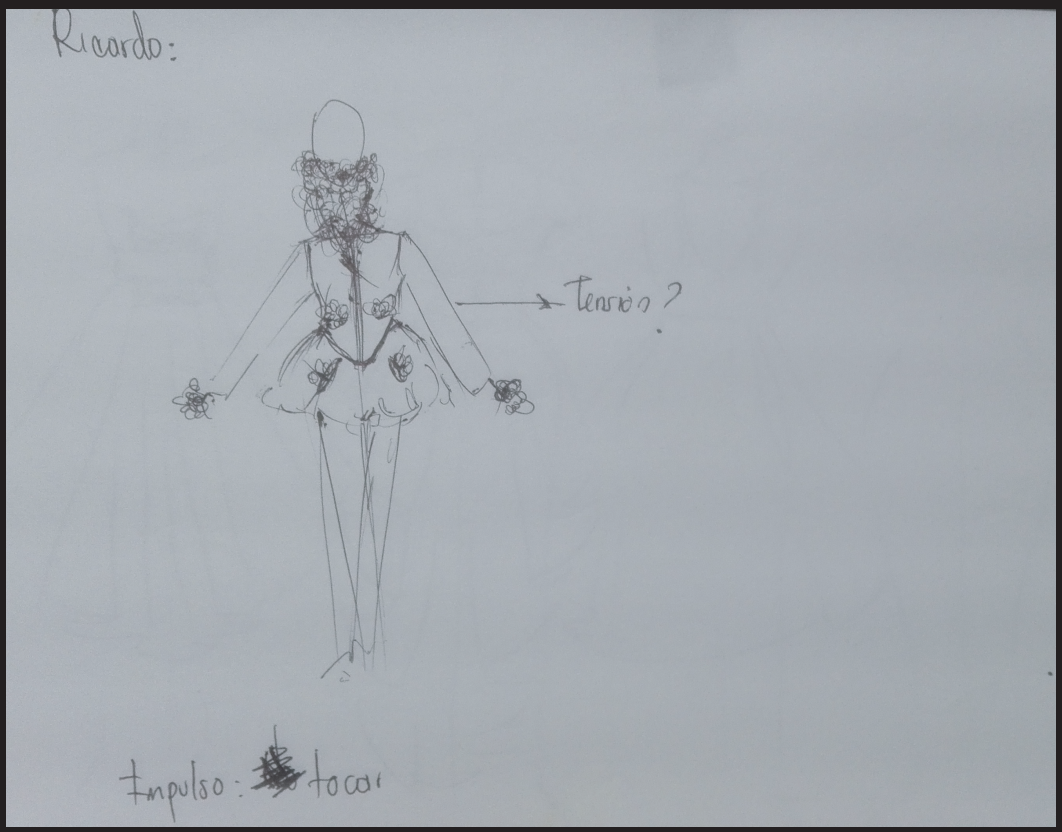
11. Pruebas de vestuario y correcciones: dialogo con los demás equipos para realizar correcciones y solucionar, ensayo de los actores con el vestuario.

12. Estreno de obra y acompañamiento.

13. Legalización .



Dibujos de Nataly Ruiz – impulsos corporales de los actores para la obra amataramarat (2017). Acercamiento con los actores para diseñar el vestuario desde las acciones dramáticas. Tomado de: Bitácora de Nataly Ruiz.



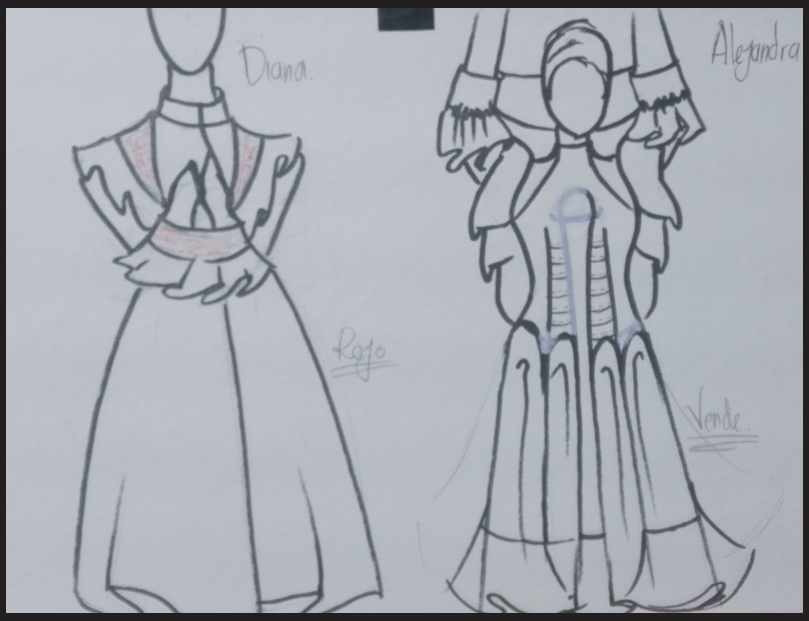
Dibujos de Nataly Ruiz – impulsos corporales de los actores para la obra amataramarat 2 (2017). Acercamiento con los actores para diseñar el vestuario desde las acciones dramáticas. Tomado de: Bitácora de Nataly Ruiz.

Las imágenes anteriores dan cuenta de la fase de Proyecto y bocetos para acercarse a la forma del vestuario, el concepto planteado desde el cuerpo busca reforzar las patologías presentes en los cuerpos de los internos del Centro de Salud de Charenton, analizadas desde los impulsos del cuerpo, como parte del concepto a trabajar desde el vestuario y sobre todo teniendo la idea del metateatro, unos materiales que pareciesen salir de lo que existía dentro de los hospitales, tales como sabanas, cortinas y demás decoraciones existentes.



Ensayo con vestuario –obra amataramarat (2017). Foto por: Mónica Franco Callejas (2017).

Interpretada por estudiantes de VIII Semestre de Licenciatura en Teatro y maestro en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia.



Dibujos de Nataly Ruiz – Bocetos finales de la forma del vestuario para la obra amataramarat (2017).

Tomado de: Bitácora de Nataly Ruiz.

El cortometraje Mil Orejas (2016) dirigido por Manuela Blandón, contaba con unas características especiales en su narrativa a las cuales Carolina Serna, diseñadora de vestuario de esta producción, se debía enfrentar; el cortometraje se tomó como un poema en lenguajes de señas, sin subtítulos que desarrollaba la historia de Rosita y su mundo de silencio y ruido cuando llega Miguel.

El vestuario aquí contaba con la tarea de apoyar los silencios y ruidos en compañía de la dirección de arte, pintado la escena y llenando al personaje de significados, la revisión de la propuesta final y la participación en la elaboración y producción de esta última, permitió ver que el proceso creativo partía de unas pautas del director y de un dialogo con el director de arte, revisando esto se enumeró el trabajo del vestuario cinematográfico de la siguiente manera:

1. Reunión con el director y/o productor-entrega de guión.

2. Lectura de guión y desglose de acciones en relación al vestuario

3. Creación del concepto, definición e investigación

4. Construcción de personajes-universo visual-figurines

5. Socialización con el equipo, dirección, arte, fotografía y producción

6. Producción del vestuario – Compras, prototipos específicos, desgastes y acabados (aging – patinas).

7. Pruebas de vestuario – Correcciones – backups (prendas de respaldo)

8. Rodaje – continuidad del guión en base al plan de rodaje y guion técnico de las escenas.

9. Post producción – clasificación de compras y prendas confeccionadas – inventario, lavados y empaque.

10. legalización: entrega de cuentas en un archivo de Excel, todo debe estar respaldado por facturas, recibos de caja menor y cuentas de cobro.

11. Entrega del proyecto a la productora.



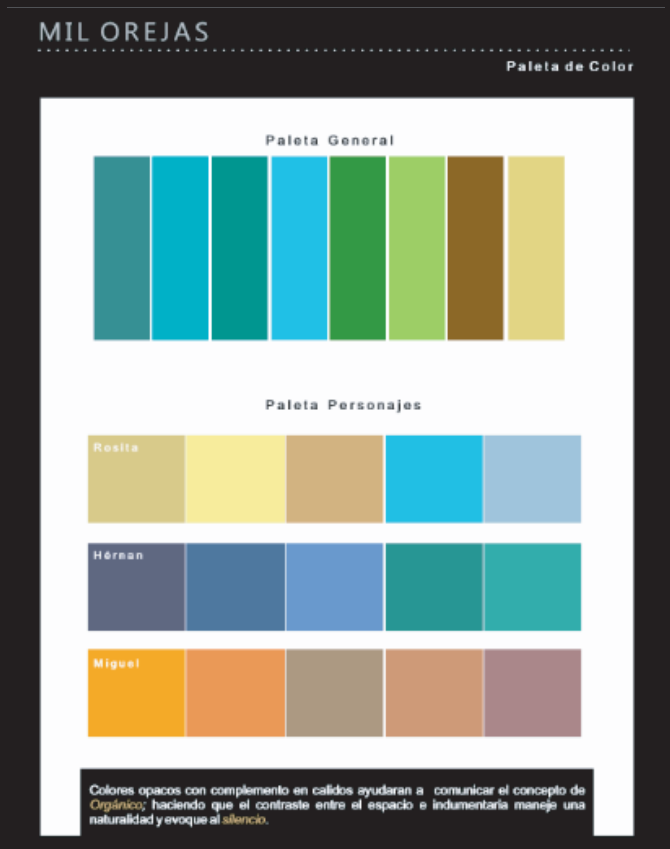
Concepto de Carolina Serna – definición del tratamiento del vestuario en el cortometraje Mil orejas (2016).

Tomado de: Propuesta final de Carolina Serna

Concepto de Carolina Serna – definición paleta de color

Mil orejas (2016).

Tomado de: Propuesta final de Carolina Serna





Rodaje– Personaje Miguel
Actor: Juan Pablo Patiño

Mil orejas (2016).

Foto por: Mónica Franco Callejas

Rodaje

Actores: JuanPablo Patiño y Elisabet Giraldo

Mil orejas (2016).

Foto por:

Mónica Fanco Callejas



Las etapas del proceso de diseño propuesto por Bürdek (1994) permiten ubicar de la siguiente manera el proceso creativo de ambas producciones, sintetizadas y comparadas de la siguiente manera en el cuadro:

Teatro		Cine	
1. Fase de Información			
Dramaturgia		**Guion**	
2. Fase de análisis			
Ensayos, reunión con el equipo, definición de personajes		investigación, reunión con el equipo, concepto y personajes	
3. Fase de proyecto			
Tensiones corporales, acciones dramáticas, dibujos, investigación		Investigación construcción de propuesta análisis de personajes	**Dirección - Dirección de arte - equipos**
4. Fase de decisión			
Propuesta final, ensayos actores		Propuesta definitiva	
5. Fase de cálculo y adaptación del producto a las condiciones de la producción.			
Prototipos, ensayos.		*Scouting*, Pruebas de vestuario	
6. Construcción de la Maqueta			
Propuesta final, ensayos, correcciones finales, acompañamiento estreno		Pruebas finales, acabados – *aging* (pátinas) - Rodaje, continuidades en set	

Ambos procesos creativos dan como resultado, una concepción similar del vestuario pero hacen un quiebre en el momento de su ejecución, el estreno de obra y el rodaje de la película, en esta última se continua el proceso en el momento de filmación desde los parámetros del guion técnico y el plan de rodaje, por lo que se hace necesario tener un libro de continuidad e incluso una persona encargada de llenarlo, en el departamento de vestuario esta persona se conoce como asistente on set,(Acosta, 2017). Esto muestra que desde el proceso creativo lo que da diferencia son una serie de acciones y tecnicismos propios de cada lenguaje a los cuales como hemos ya mencionado el vestuario se debe adaptar, además con base a la metodología señalada por Sergio Zapata Brunet, confirma como el diseño de vestuario parte de la lectura del texto dramático o guion cinematográfico y que para comenzar a concebir la idea final y su producción, también es importante entender que "La propuesta es guiada por el director y son diversos los factores que determinan el proceso, por ejemplo, la cantidad de actores y el presupuesto" (2013, p.48).

Diana Fernández afirma en su texto El vestuario en la historia y en la ficción escénica. Introducción (2015) que el cine y el teatro poseían dos lenguajes que los separaban.

Si bien es cierto que el cine y el teatro se nutren de diversos elementos comunes y poseen coincidencias tanto en el proceso de creación como en la manera de vincular las disciplinas que en ellos participan, son evidentes también las diferencias que los separan e innegable la existencia de dos lenguajes, de dos técnicas expresivas, lo cual incide, lógicamente, en cada aspecto que los conforma y, por tanto, en el vestuario (p.2).

La revisión del proceso creativo a partir de los casos de estudios evidencia la diferencia que el resultado final, da cuenta de una serie de procesos posteriores que no siempre se notan en la escena pero que sin estos pasos tal vez no tendría la misma carga funcional y semántica, algo que nos mencionaba Ingrid Helen Gonzales Salcedo, diseñadora de vestuario, en su entrevista realizada el día 19 de septiembre de 2017, en la cual nos afirma que "el resultado habla de un montón de cosas que han pasado con anterioridad, el bagaje que un diseñador tiene en unos procesos, no es el mismo al que tiene una persona que está dedicada netamente a producir y que no tiene esa conciencia por el diseño", a partir del proceso creativo es como se comienza la concepción de un diseñador y su obra.

Ahora construyendo el imaginario alrededor del proceso creativo como parte de la identidad del diseñador, se entiende que este tiene unos pasos a seguir pero que no son estrictamente rigurosos para el resultado final, ya que el diseño toma parte del sello personal y metodología de diseño que es lo que hace la diferencia de los otros diseñadores.

> Cada diseñador tiene un sello personal, que se construye a partir de las decisiones estéticas que va tomando, relacionadas con el gusto personal, el conocimiento de la historia del arte y el gozo con los trajes de época. La autoría se genera tras años de trabajo en los cuales este sello se transforma en una firma que identifica y hace reconocible al diseñador, pero que es capaz a la vez, de mostrar la estética particular de la obra y la identidad de los personajes. (Zapata, 2013, p.44).

Todo diseño tiene una licencia creativa que responde a la necesidad del actor, la estructura narrativa, el presupuesto y el tiempo de entrega de la producción, de aquí que en las entrevistas realizadas dentro del desarrollo del marco metodológico se definió las formas de proceder para lograr la propuesta desde las compras, intervenciones y acabados hasta la producción desde cero, la cual es más conveniente en el teatro.

El diseñador de vestuario es la persona que narra entre prendas la vida de un personaje, el ideal social de un contexto y su historia, su aporte permite dar veracidad a la historia, lo que ayuda a construir una puesta en escena entre la ficción y la realidad, el diseñador reconoce al objeto vestimentario en tres funciones semánticas, funcionales y técnicas que le permiten proceder a su creación, el ejercicio del diseño como se ha mencionado ya en el texto no parte solo de innovar como se busca en el diseño de modas, sino la lectura de la vida del hombre para cargar las prendas de manera sensible y crear un personaje; pero no solo de los personajes principales, sino todo el vestuario de los personajes secundarios y extras, que también requieren el mismo cuidado.

En la Guía educacional diseño de vestuario (2014), propuesta por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, se definen algunos términos del departamento de vestuario, en el cual el vestuarista como en ocasiones se conoce al diseñador, establece una diferencia desde sus funciones "las tantas responsabilidades del vestuarista incluyen vestir a los actores en el set, limpieza de vestuario, mantener todas las piezas del vestuario en orden, asistir en las pruebas de vestuario, y mantener un libro de continuidad" (p.16). El diseñador de vestuario entonces es quien encabeza el equipo y la guía principal para determinar decisiones en pro de la producción. Lo que termina por ser reiterado por Ingrid Gonzales:

> La función del diseñador de vestuario en estas producciones debe estar pendiente tanto del diseño como de la producción, esto funciona muy distinto a una empresa en la que tú haces la ficha técnica y esta recorre todos los departamentos y cuando te llega la muestra vos apruebas o desapruebas. (Gonzales, 2017)

Desde sus funciones el diseñador de vestuario semánticamente dibuja una línea entre la ficción y la realidad a través del objeto vestimentario como narrador del cuerpo en función de la historia su resultado se conoce como vestuario, y es el resultado de leer la vida en prendas.

1.1. Lenguaje del teatro y el vestuario

"En teatro el punto de vista es uno solo: es el de la posición que el espectador del hecho teatral ocupa sea del tipo que fuere. El ojo humano percibe una distancia única y con un punto de vista único" (Bertotto, 2005, p. 114) partiendo de esta premisa, se entiende como parte de la técnica del teatro que el lugar donde se exhibe la obra influye en el vestuario, puesto que este debe ser visible para todos los espectadores.

El teatro cuenta con una puesta en escena efímera, que se desarrolla en vivo, característica que lo separa del cine, puesto que el actor no tiene posibilidad de repetir ni parar la escena lo que constituye uno de los retos a los que se enfrenta la plástica escénica, puesto que esta no debe interrumpir las acciones dramáticas del actor a menos que sean intencionales.

amataramarat



Imagen de la obra amataramarat - personajes “el coro” (2017).

Tomada por: Rodrigo Díaz, interpretada por estudiantes de VIII Semestre de Licenciatura en Teatro y Maestro en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia.

La puesta en escena en vivo indica que el vestuario debe permanecer lo que dure la escena o la obra, en el caso que no existan cambios de vestuario; lo que hace pensar costuras más resistentes y materiales así como facilidad para el actor vestirse o desvestirse si tiene cambio de escena, el vestuario posee un componente funcional más alto.

La hipérbole presente en el vestuario teatral, parte del espacio a presentarse, bien decía Diana Echandia en su entrevista

> Algo súper importante es que se diseña para el contexto donde se va a presentar ,no es lo mismo diseñar para el Teatro Metropolitano que tiene que ver la persona de la primera fila hasta la de la última, o el espectáculo de Navidad de Noel, el espectador debe ver todos los detalles, o por ejemplo el Teatro Matacandelas u Hora 25 que todo debe estar más perfecto, debido a que es más pequeño e íntimo, también otro ejemplo es el desfile de Mitos y Leyendas en Medellín, que es en la calle, se debe pensar desde la mirada del espectador (2017).

En el caso de la danza como arte escénico se debe tener en cuenta un estudio del movimiento del bailarín y su anatomía, el vestuario en este caso debe permitir al cuerpo expresarse al máximo, debe contar con cortes y costuras que resistan las hiperextensiones del cuerpo, al igual que el vestuario para el teatro también se enfrenta al espacio y la iluminación que puede hacer perder el movimiento y a su vez el vestuario.

Melissa Toro (2017), diseñadora de vestuario escénico en su entrevista hablaba de la iluminación y enfatizaba que la luz daba color al personaje y al vestuario, hecho que se debe tener en cuenta al momento de elegir el color de las telas y también el material puesto que el tipo de fibra textil y el tejido generan una respuesta de la luz en el indumento, otro elemento a tener en cuenta es la escenografía y el cómo interactúa el actor con ella, el vestuario en lo posible no debe limitar la relación cuerpo-espacio escénico.

Los vestuarios de ópera se hacen de acuerdo con la distancia, es por esto que es más estilizado y sobredimensionado (Bertotto, 2005); esto confirma como influye el espacio en el vestuario y por ende la escenografía.

Otro elemento clave que separa al teatro y el cine, es que el actor después de la prueba de vestuario y ajustes necesita ensayar con el vestuario para adaptar los movimientos y tener seguridad en la escena, además de poner a prueba las posibles fallas del vestuario en cuanto a la confección o los nuevos requerimientos como refuerzos en las extremidades o cortes en otras zonas con el fin de permitir la actuación.

Es entonces que la puesta en escena efímera de la danza y el teatro y su movimiento en vivo define la capacidad que requiere el vestuario, la utilería y la escenografía, al igual que el maquillaje, que en este caso tiene la tarea de darle presencia al personaje desde las facciones de su rostro permitiendo que se noten ante el espectador.

La tarea del diseñador de vestuario tal como se ha planteado en el texto continúa hasta la fecha de estreno de la obra, ya que se debe estar pendiente de todos los detalles acompañando al equipo de trabajo, a partir de este momento el elenco debe apropiarse del vestuario desde las pautas que recibe del diseñador, de igual

forma los problemas que presente el vestuario durante la presentación de la obra en las diferentes temporadas, deben ser revisados para saber qué medidas tomar.

1.2. Lenguaje de cine y el vestuario.

El texto de Gestión del vestuario en una producción cinematográfica (2016) de Juliana Osorio cuenta el desarrollo del vestuario según las etapas de una película, dividiéndolas de la siguiente manera: la preproducción, como la etapa en la que todos los equipos crean su propuesta a partir de la información encontrada en el guion y la idea del director, así como el inicio de producción de la propuesta para llegar a la etapa de Rodaje, esta es la ejecución y grabación del guion y la post producción como la entrega del proyecto (Osorio, 2016).

> Antes que comience el rodaje, el director, el diseñador de vestuario y el actor consideran la personalidad, los desafíos (tales como ansiedad, depresión, problemas de dinero o problemas con el alcohol), y el arco dramático (los cambios emocionales y psicológicos que el personaje experimenta a través de la película) del personaje. Juntos, determinan la mejor manera de expresar la personalidad del personaje para el público. El vestuario expresa la información sobre esta persona en un momento exacto en su vida, incluso antes que una palabra del diálogo se comunique (2014, p.6).

Michel Chion habla en su libro El cine y sus oficios (1992) del figurinista, considera que a pesar que esta profesión viene del teatro en cuanto a su técnica y organización como equipo, se enfrenta a otro lenguaje en el que influyen la fotografía y el movimiento, el aspecto de la fotogenia también responde a los acabados que requiere el vestuario desde a su comportamiento frente a la cámara y también permite hacer el quiebre entre el teatro y el cine, a partir de la cámara nacen otra serie de dinámicas para llegar al resultado final.

Una característica importante que se resalta en el vestuario para el cine es la apariencia de usado en la prenda, a lo que se refiere el diseñador Alex Joffé "porque la tela tiene el color de sus vivencias" (citado por Chion, 1992, p. 249); esto responde a la narrativa naturalista del cine la cual muestra historias cotidianas, sin importar el universo visual y el contexto, o el género, esto determina también que en películas de grandes presupuestos exista un departamento de aging o pátinas, encargado de realizar los desgastes y acabados que hacen que el vestuario tenga vida , en ciertos casos el acabado puede ser solo brindarle un lavado a la prenda para bajarle el tono frente a la cámara, este tipo de acabados están en función de la narrativa y el desarrollo del personaje durante la película.

> Olga Berluti cuenta que suele ir a mercadillos de ropa de segunda para no ahorrar tiempos pero si tiene en cuenta que al actor se le debe entregar una prenda lavada correctamente, los figurantes o extras las prendas no requieren tanto trabajo ya que su función es dar veracidad a la escena de todos modos son detalles que se cuidan, el decorado también es una parte importante y debe tenerse en cuenta con el vestuario (citado en Chion, 1992, p. 249).

Olga Berluti cuenta que suele ir a mercadillos de ropa de segunda para no ahorrar tiempos pero si tiene en cuenta que al actor se le debe entregar una prenda lavada correctamente, los figurantes o extras las prendas

no requieren tanto trabajo ya que su función es dar veracidad a la escena de todos modos son detalles que se cuidan, el decorado también es una parte importante y debe tenerse en cuenta con el vestuario (citado en Chion, 1992, p. 249).

El cortometraje Mil orejas (2016) que hemos analizado, contaba dentro de los rasgos y acciones de sus personajes, el gusto por la pintura, por consiguiente se realizaron acabados de pintura en la ropa de los personajes implicados que le dieran vida a la prenda, situándola como una prenda de tiempo.



Imagen del rodaje de

Mil orejas- acabados de pintura (2016).

Tomada por:

Mónica Franco Callejas (2016)

En el cine al igual que en el teatro la iluminación genera cambios en el vestuario, además que las telas tienen fotogenia y permiten una absorción mayor o menor de luz, aspecto también mencionado en el capítulo anterior. En el cine además de la iluminación, los tipos de lentes que se van a utilizar generan otra mirada sobre el vestuario (Acosta, 2017).

El guión cinematográfico posee una estructura, que indica cómo se llevará a cabo el proyecto y hace algunas acotaciones respecto al universo visual, al igual que el texto dramático del teatro incluye diálogos, personajes, escenas, entradas y salidas de los personajes y algunas acciones; en este caso el guión literario del cine posee la siguiente estructura:

- Encabezado de escena: que consta de tres partes:

    1. INT/EXT: indicativo si es interior o exterior, determina como trascurre la escena
    2. Lugar: especifica la locación, "alcoba, baño, parque"
    3. Día/Noche: indica el momento del día

- Descripción de la acción.

- Diálogo.

- Nombres de los personaje y su edad en paréntesis "Ruben (28)".

Otras características importantes se encuentran en la forma escritura, la cual debe ser interlineado sencillo, tipografía Courier 12 puntos, margen de 2.5 cm en las páginas, además de todas las hojas numeradas, esta forma de escritura indica que cada hoja equivale a un minuto de la película o cortometraje, además que indica los días dramáticos, que sirve para definir cuantos vestuarios requiere cada personaje, y que otros grupos de personajes se desarrollan en la trama para así tener idea del tratamiento de extras según la locación, todo esto parte de que el diseñador debe cuidar todos los detalles del vestuario de todos lo que aparecen frente a la cámara.

Juliana Osorio en su entrevista nos relata cómo cuentan las diferentes propuestas audiovisuales desde el vestuario, diferenciando que en la publicidad al igual que los videoclips el cliente envía un approach, que es el indicativo visual del comercial y que en ocasiones especifica los elementos que necesita conseguir el encargado de vestuario, aunque los videoclips (videos musicales) permiten una mayor narrativa desde el color y la textura según se presente la idea, el approach en este caso es el guión literario.

La estructura narrativa, el contexto y el presupuesto al igual que en el teatro determinan la ejecución y el proceso creativo de la propuesta, la narrativa del cine en ocasiones también permite el uso de las propias prendas de los actores, pero bajo la supervisión del diseñador de vestuario y el director de arte, esto no indica el diseñador de vestuario no tenga que realizar una propuesta, sino por el contrario debe buscar lo mismo como si fuera a realizar o gestionar el vestuario desde cero, creando una narrativa desde los acentos, las paletas de color, texturas, siluetas.

Las acciones dramáticas en el cine no manejan la hipérbole que se observa en el teatro puesto que la cámara hace el acercamiento del ojo humano a la historia, y condiciona su vista, pero también se debe tener en cuenta desde la utilería y las acciones que realiza el personaje, que detalles son necesarios, como lo son bolsillos extras, accesorios o cortes en la prenda.

Existe otro tema que limita al vestuario en el cine y es el uso de los micrófonos para los actores, conocidos como lavaliers, micrófonos ocultos en la prenda, los cuales en ocasiones requieren intervenciones especiales para guardarlos y así apoyar la labor del departamento de sonido. Y así como las telas tienen fotogenia, tienen sonido con el movimiento, elemento que se debe tener en cuenta según el manejo del sonido que se vaya a realizar.

La ejecución del vestuario en el momento de rodaje como segunda etapa de la producción, requiere llevar un orden de las continuidades del guión, normalmente cada diseñador define como llevar a cabo esta tarea, el medio más utilizado es el libro de continuidad y las fotos de las pruebas de vestuario, que indican como estaba el actor en la anterior escena, en cuanto a los accesorios y complementos, el uso sobre el cuerpo y que desgastes llevaba y que tan avanzados deben estar para dar verosimilitud a la historia además saber si se necesitan prendas de respaldo, estos sucede porque las películas se graban según los requerimientos de producción lo cual hace que no se hagan el orden del guión.

Para esto se les entrega un plan de rodaje a todos los equipos por día que le permite saber que escenas se

van a realizar y así preparar los elementos necesarios para agilizar el rodaje, y también tener en cuenta que escenas se han realizadoas

Ana María Acosta define en la entrevista del programa radial El Colombian dream (2017) que entre las habilidades y conocimientos que debe tener un diseñador de vestuario, fuera de los conocimientos alrededor de la prenda, está el de conocer las labores de los demás departamentos que intervienen en el proyecto, y saber cómo interviene o es intervenido el vestuario para preparar soluciones y mitigar posibles problemas en el momento de ejecutar y estar en rodaje, así como no afectar para mal a los demás departamentos, al igual que en el teatro se hace necesario saber los aspectos de la iluminación, la escenografía y la utilería para aportar desde el vestuario o solucionar en conjunto.

El cine y el teatro son artes compuestas por otras artes, en este caso el vestuario se adapta a estos lenguajes como un auxiliar narrativo desde el cuerpo del actor hacia la escenografía y la luz, aquí se busca siempre una alineación completa de los equipos en pro del resultado final, bien sea una obra de teatro o un largo o cortometraje.

Es claro que las intenciones del vestuario no solo nacen del diseñador de vestuario sino de un dialogo entre director-actor-diseñador y los otros integrantes del equipo, según los parámetros que la propuesta del montaje defina; en este caso el director tiene la última palabra, por lo cual la investigación para lograr la propuesta dan elementos de criterio para el diseño final. Estos aspectos son el medio de sustentación más fuerte que tiene el diseñador para defender su idea, la propuesta también debe partir de la estética del director; en ambos casos, es necesario reconocer el trabajo previo hecho desde la dirección para no repetir elementos y encontrar los puntos que permitan innovar, desde el material, silueta, color y textura.



Poster Cortometraje *Mil orejas* (2017), Selección Short Film Corner Cannes 2017

Fuente: Instagram Mil Orejas

Link: https://www.instagram.com/p/BUaOi-YjNEI/?taken-by=milorejas+

(03 de Noviembre, 2017)

IV. Caracterizando Medellín

"El vestuario -antes que la historia cuente algo -ya puede estar comunicando muchísimo. Así el diseño de vestuario se convierte en un auxiliar de la narración."
María Julia Bertotto en Los cuerpos dóciles

La práctica profesional de la universidad más que un ejercicio académico me permitió llegar a la primera pregunta con la que se inició este proyecto respecto a cuál era el papel que tenía un diseñador de vestuario y qué lo hacía diferenciar entre las demás carreras con afinidad para trabajar el vestuario escénico y cinematográfico en la ciudad, esto porque me inquietaba en qué lugar podría ejercer la profesión del diseño de vestuario desde el perfil y gusto por las artes representativas del cine y el teatro al cual me he orientado.

Hacer un diagnóstico de la ciudad requiere de mayor tiempo y personas para dar un conocimiento detallado del gremio, pero la aplicación de la metodología permitió el acercamiento a un grupo de diseñadores que trabajan el vestuario en estas producciones en la actualidad, lo cual a partir de sus experiencias pueden indicarnos como se trabaja y vive el medio en la ciudad.

El sector de producción audiovisual y cinematográfica pertenece al Cluster TIC (Tecnología de la información y la comunicación) de la ciudad Medellín, del cual hacen parte también las empresas de tecnología y animación. En la ciudad, en el año 2014, se creó la Comisión Fílmica de Medellín, (Filmmed), su objetivo, posicionar a la ciudad como destino cinematográfico, el cual promete un incentivo económico para hacer atractivo las producciones que se realicen localmente e impulsar el medio, que en teoría es nuevo y todavía necesita apoyo, además de ayudar al desarrollo del turismo y la economía.

Por otro lado, las artes escénicas hacen parte del sector cultural de la ciudad, y con un recorrido de más o menos 40 años, aún son un arte joven adaptándose al ritmo de la ciudad. En el año 2013 el periódico El Tiempo publica una noticia titulada Fortalecerán el sector de las artes escénicas en Medellín¸ donde en ese momento la alcaldía realizó un diagnóstico de las necesidades del sector en la cual la principal era la falta infraestructura adecuada en los teatros, pero también resaltaban que los teatros se habían formados sin aportes públicos.

En el año 2014 en El Tiempo se publicó otra noticia sobre el sector: Día del teatro: directores hablan de su auge o decadencia en Medellín, donde se afirmaba que una puesta en escena sin público no tenía sentido, de lo cual Rosario Escobar, secretaria de cultura en ese momento, hablaba de que con las artes escénicas aún se tenía un tema pendiente, ya que se encontraban revisando los requerimientos y actividades alrededor de ellas y las acciones aún eran muy pequeñas, la Universidad de Antioquia se presentaba como una apoyo académico desde la formación de actores y directores en teatro y danza, además de brindarles un perfil pedagógico como licenciados, pero a la vez afirmaba que se necesitaba educar un público.

German Carvajal director de El teatrico comentaba que la búsqueda de la gratuidad en todas las entradas a los teatros había afectado el desarrollo del trabajo del arte escénico, este mantiene una línea artística que no todos siempre pueden hacer y una línea comercial que es más viable desde lo económico. El teatro no es de consumo masivo debido a su misma concepción y representación del estudio del hombre, esto dicho por Cristobal Peláez director del Teatro Matacandelas; por su lado Andrés Moure cuenta que el Pequeño Teatro lleva más de 10 años con la "entrada con aporte voluntario" esto parte de una "pedagogía teatral" que les ha permitido crear y enseñar un público, sienten que antes de cobrar las personas deben saber que "el teatro es

importante"(Moure,2014), esto enseña el verdadero valor de la profesión, la aceptación. Farley Velásquez director fallecido del Teatro La hora 25, manifestaba una preocupación respecto al futuro de las salas en Medellín, también indicaba que era necesario mostrar la propuesta teatral de Medellín fuera de la ciudad en otros festivales tales como el Festival de Teatro de Manizales Festival de Teatro de Manizales y Festival iberoamericano de teatro en Bogotá para dar movida a los grupos.

Las salas de teatro se unen y crean Medellín en escena, apuesta por desarrollar una red de apoyo, además también se habla que el oficio del actor aun no era bien remunerado, (El Tiempo, 2015).



Logo Medellín en escena

Fuente: Facebook Medellín en escena

Link: https://www.facebook.com/medellinenescena/photos/a.191764237576901.50122.191763807576944/707971169289536/?type=1&theater

(02 de Noviembre, 2017)

Ahora desde el cine el nacimiento de la Cinemateca Municipal de Medellín dirigida por Víctor Gaviria, surge de la necesidad de un espacio para la conservación del patrimonio fílmico de la ciudad de la ciudad, esta se abrió en el presente año 2017 con la restauración y proyección de la película Rodrigo d' no futuro.

Maria Fernanda Galeano, secretaria del despacho de Desarrollo Económico dice que en estos momentos la tarea es "fortalecer la producción audiovisual en la ciudad y consolidar una industria sostenible y viable" (El Tiempo, 2017).

En el 2013 se publicó en El Tiempo una nota sobre El futuro de la industria cinematográfica en Medellín, momento en el cual la cinemateca aún era solo una idea para fomentar la memoria audiovisual, y también se hablaba que en Medellín faltaba un pregrado de formación en Cine o Dirección de cine, a pesar de que existía la carrera de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Antioquia y la Universidad de Medellín, Por lo tanto el ITM genera la propuesta en el 2017 con el primer pregrado de Cine del departamento de Antioquia, Víctor Gaviria indicaba que en las facultades de comunicación se enseñaba un acercamiento a la apreciación del cine pero no a la creación de este arte, no se enseñaba a ser cineasta.

Es necesario hacer industria en torno a la cultura, porque si no hay donde aplicar el conocimiento, el diseño de vestuario escénico y cinematográfico no tendría un sentido al igual que las demás profesiones alrededor de este. Juliana Osorio diseñadora de vestuario expresaba en su entrevista que "todo tiene que ser complementario, un lugar donde uno lo estudie lo pueda ejercer, un campo de acción, eso tiene que abrir la industria, si se abrió el pregrado de cine siento que hacia eso todos los pregrados que tengan que ver se unan y se forme la industria" (2017) de aquí empieza una preocupación clara por integrar el diseño de vestuario a la producción de la ciudad.

La búsqueda de formar un público tal como se ha planteado en el teatro también es una necesidad que presenta el cine local. Melissa Toro (2017) en su entrevista comentaba que aún se está creando un público y a su vez unos directores y actores, algo que afirmaba Diana Echandia respecto a que el teatro en Medellín es joven y por ende el diseño de vestuario escénico da cuenta de ese detalle.

> Yo creo que el gremio como tal está emergiendo el teatro colombiano y el teatro de Medellín para hablarlo más claro es joven, es del siglo pasado máximo a comparación del mundo, es un teatro completamente joven, entonces eso trae consigo cosas muy bacanas porque el teatro joven permite explorar muchísimas cosas. (Echandia, 2017).

Estas opiniones respecto al teatro, dan inicio a la discusión del diseñador de vestuario escénico y cinematográfico, de cómo debería empezar a forma su camino, de igual forma se afirma lo expresado anteriormente y es que se necesita industria para ejercer, pero también que todas las artes implicadas se unan para formar un gremio alrededor de la puesta en escena, y la industria creativa.

"Ha habido una cultura de no tener diseñador de vestuario porque es una profesión que apenas está poniendo en el medio" (Toro, 2017); esto complementa la idea según la cual la profesión aún no es conocida en la ciudad, no todos los directores y teatros conocen diseñadores de vestuario escénico, sumado a que el dialogo diseñador-director aún no se comprendido, puesto que no todos los directores saben hablar con un diseñador para crear su propuesta. Ingrid Gonzales comentaba que "el cine, la tv y el teatro son campos interdisciplinarios, y aquí en Medellín ha existido la tendencia de los que hacen teatro, que son quienes hacen las producciones, por su formación, salen pensando que ellos deben hacer todo", esto no permite tener mayores desarrollos formales en las puestas en escena.

Pero existe un comentario muy importante y notorio para Ingrid Gonzales, y es que "en estos momentos somos más los interesados en diseñar vestuario, para teatro, cine y tv, que las ofertas que existen en el medio, hay personas preparándose mucho, pero los presupuestos son reducidos y las otras veces ni siquiera existe uno como parte de esa producción, es complejo" (2017), lo que confirma que de alguna manera el diseño de vestuario en las producciones escénicos, es un campo poco explorado en la ciudad, y además aún no tiene un lugar estable en las propuestas de los directores.

Por otro lado, en el diseño de vestuario en las producciones audiovisuales, desde el tipo de proyectos que más llegan a la ciudad, las entrevistadas comentaban que en Medellín lo que más se realiza es publicidad, en lo que participan los comerciales y fotografías, y de alguna manera los videoclips, la ciudad se ha hecho conocer por videos musicales de talla internacional, pero en los videos musicales también aparece la figura del Estilista de Moda, para la creación de los looks, sobre todo para cuidar la imagen del cantante.

Un estilista es según Santiago Ospina en su trabajo Los campos de acción del estilista de moda en Medellín (2013) Es la persona encargada de "crear una imagen llamativa para la sociedad, cuestionando la manera inicial y la forma en la que esta fue concebida en el proceso de diseño, generando consigo nuevos estilos y pautas en la moda, que determinarán lo que se verá en años posteriores"(p.16), en resumen su tarea está orientada a la industria de la moda y la publicidad, no cumple una función narrativa sino comercial, cuida y crea la imagen.

En el teatro, las activaciones de marca utilizan personajes para llevar mensajes a los clientes, es otra forma de publicidad conocida como BTL (below the line), que se realiza de forma directa, además que en temporada navideña, se realizan shows con historias de navidad para el entretenimiento. Cabe aclarar que ambas producciones los presupuestos para la publicidad son más elevados, pero menos artísticos, ya que en estos existen otros intereses económicos.

El análisis de la entrevistas a las diseñadoras de vestuario mostraron una reflexión respecto a que su formación en diseño no siempre les ha hecho diferenciar en su trabajo frente a otros que trabajan el gremio y lo aprendieron de forma empírica o que son de otras profesiones y les interesó el vestuario. Afirman que realmente han desarrollado el conocimiento y la habilidad a través de la experiencia, las técnicas para desempeñarse en el medio, aunque si anotan que el conocimiento del cuerpo y de la ropa, les ha permitido brindar soluciones y desarrollar sus proyectos, pero más bien este detalle es un aporte a nivel personal; por otro lado, Juliana Betancur reconoce que su formación en procesos de diseño y materiales le han creado una forma de razonar al momento de crear, pero que lo más importante no es la profesión que se haya estudiado sino la calidad del trabajo que es lo que realmente hace la diferencia.

"Esto es una profesión en la que pesa más la experiencia que uno tenga, que lo que haya estudiado, porque a mí nunca para un proyecto me piden ni mi hoja de vida, ni me preguntan dónde estudié ni si estudié esto de profesión" (Osorio, 2017), lo que realmente es valioso para el cine es que se tenga el conocimiento de la dinámica del rodaje.

Se sabe de muchos rodajes en lo que ni siquiera se ha contado con encargado de vestuario en este caso diseñador, simplemente entre la misma producción se resuelve, este tipo de metodologías llevan a pensar, que este trabajo aparentemente lo puede hacer cualquiera, lo que influye a que no haya un respeto ni una conciencia del vestuario en la escena; en otros casos, los artistas musicales eligen a su gusto la ropa sin importar los aspectos visuales y narrativos de la imagen que se crea, lo mismo sucede en el teatro, el actor concibe su personaje y se encarga de construirlo desde el vestuario también, guiado también de caprichos e incluso no generando un lenguaje que magnifique la puesta en escena. Esto no solo parte de cuestiones del presupuesto sino por el desconocimiento del papel mismo del vestuario no solo para vestir el cuerpo del personaje además la semántica que ejerce, mencionada en los capítulos anteriores de este trabajo.

> Siento que hay poco respeto por el oficio del diseño de vestuario en algunas producciones, la misma gente dentro de una producción lo ve a uno como "la niña de los trapitos", como tan lindas ponen ropita, siento que la gente en producción no se da cuenta de la verdadera importancia del vestuario, todo lo que se vea en pantalla, todo lo que el espectador vaya a ver es sumamente importante, vestuario, maquillaje, arte, no digo que lo que está detrás de pantalla no es importante, en una producción todo es importante (Osorio, 2017).

Un diseñador de vestuario en cine y en teatro se diferencia de diseñador de moda convencional por su conocimiento extra del lenguaje audiovisual y cinematográfico y como se aplica en el momento del rodaje, y en la producción escénica el lenguaje teatral y los parámetros del vestuario en relación al cuerpo, deben ser asuntos más allá del "buen gusto", se debe pensar desde el aporte semántico que el indumento toma en una

puesta en escena, el caso de la danza enfatiza que el conocimiento del cuerpo y sus movimientos son lo que permiten llegar a un diseño acorde.

Tomando el tema del diseñador de vestuario/moda y su formación se toma conciencia que entre las características funcionales de un diseño se encuentra responder a la biomecánica del cuerpo, esto es parte de lo que hace una diferencia y es esa conciencia por el cuerpo vestido, además esto también conlleva al siguiente paso, que es la selección correcta de materiales desde el cuerpo y las intenciones de la escena, "una comparsa en plena luz del día, un bailarín todo el día sudando, no permite utilizar algodón ni ciertos colores porque si no se va a notar el sudor, además que va a generar incomodidad desde el vestuario y los espectadores se distraerán para decir 'ay está sudando"', este tipo de conocimientos propios de la prenda en relación al textil, no los tienen en cuenta un director o un actor (Echandia, 2017).

La relación del cuerpo vestido es tal vez la mayor diferencia que se presenta según los testimonios de las entrevistadas aunque Gonzales (2017) aclara que el conocimiento de los procesos de confección de la prenda y los diferentes acabados que esta puede tener, así como la reacciones de ciertos materiales, le han permitido mayor agilidad para el desarrollo de sus propuestas, entonces en si el conocimiento técnico, funcional y estético alrededor del objeto vestimentario genera unas formas de proceder y de solucionar alrededor de la propuesta.

Pero entonces ¿qué es lo que realmente necesita la formación académica desde el diseño de modas/vestuario para que sea un aporte notorio el ser profesional en estas áreas?

Echandia, siente que su formación le permitió ver al objeto vestimentario desde las tres premisas que se tienen en el diseño:

- Tecno-productivo
- Funcional-operativo
- Estético-comunicativo

Estas tres dimensiones en ocasiones no tienen el mismo porcentaje en el diseño final, pero siempre se tienen en cuenta en el momento de concebir la propuesta en el proceso creativo. Algo que también afirmaba Toro (2017) y es que el gusto por las telas, las prendas y los detalles que tiene un diseñador en este caso, es una sensibilidad distinta a la de un ingeniero.

También se reconoce que en el caso del cine, las largas jornadas de mínimo 12 horas que se trabajan en todo lugar y que en la ciudad aún son muy desordenadas conllevan a cuestionar el modo de trabajo:

> Es un medio de una vida muy inestable, tanto económicamente como personalmente, es un medio que te absorbe, te aleja de las personas que quieres y si vos te metes de lleno no vas a tener tiempo para la gente, para las personas, afecta tu vida personal implica muchos sacrificios, perderse de muchas cosas muy importantes de tu vida por estar ahí, es un medio agotador, estresante, es un medio donde atentas contra tu cuerpo porque trasnochas, madrugas y tienes un nivel de estrés hasta el cielo, comes a horas diferentes, muchas veces ni comes, entonces es un medio que enferma, es muy lindo pero enferma entonces no es para todo el mundo (Osorio, 2017).

Al no tener empresas formales de producción de vestuario en la ciudad, el trabajo como independiente tiene sus dos caras a favor y en contra: por un lado es que sí se puede tener buena remuneración en poco tiempo, pero este pago por lo general se da a los 90 días de haberse entregado la cuenta de cobro, no existe una tabla de precios del sector con relación al departamento de vestuario que permita una competencia y un valor por el trabajo, y en diversas ocasiones el pago no llega en la fecha estipulada, lo que tampoco permite a que se tenga una formalidad o más bien sostenimiento dentro de la industria.

En Medellín se está percibiendo un cambio mínimo a partir de las nuevas compañías, que buscan alternativas diferentes con la plástica escénica y desean hacer puestas en escena de mayor calidad cualidad que aplica en el teatro y el cine, pero aún es un camino en construcción.

Se requiere una formación del diseñador de vestuario en cuanto a los lenguajes del cine y el teatro que le permitan entender las dinámicas de producción para lograr desde el vestuario su integración con los demás equipos y también comenzar a hacer ocupar al objeto vestimentario desde su importancia, se reconoce que el diseño de vestuario/moda es un mundo lleno de submundos y que este solo es un pedacito de lo que puede ejercer el diseñador.

El vestuario "Creo que se está proyectando y se está respetando se está dando una validez muy grande, ya se está viendo, como una necesidad, ya no es un gasto, es una necesidad pero se debe apoyar a los teatros, eso de que se trabaja con las uñas tiene que cambiar" (Toro, 2017), algo que también es notorio en el cine es que las industrias creativas se han desarrollado en nuestra ciudad bajo la idea de trabajar con las uñas, lo que no permite un desarrollo más alto.

La formación del diseñador de vestuario pero también la de los directores, productores y actores bien sean del teatro o el cine, requieren comprender los diálogos que ejercen el uno sobre el otro en el momento de crear una escena, se debe entender que el ejercicio del diseño tiene un asunto más allá del "buen gusto". El gremio del diseño de vestuario apenas se está definiendo debido a que la misma industria de las artes escénicas y el cine también se encuentran en ese proceso.

Solo queda comenzar a aportar a consolidar el medio desde la profesionalización misma, y magnificación de este a través de la tarea que tiene el diseñador de vestuario que como hemos dicho anteriormente, cuenta la vida del personaje entre las prendas, como auxiliar de la narración así como pinta la escena en conjunto con los demás equipos, el correcto ejercicio del diseño de vestuario escénico o cinematográfico lleva a crear los

.

diálogos que indican que esta tarea no la pueda hacer cualquiera y que todo lo que se lleva a la escena tiene un porque sin importar su fin.

Conclusiones

En muchos momentos al igual que las entrevistadas, a través de la experiencia laboral que he logrado tomar, sobre todo desde la producción de vestuario en medios audiovisuales y cinematográficos, he sentido frustración respecto al estudio académico previo que he tenido como diseñadora de vestuario, debido a que aún no he encontrado la forma para indicar y hacer valorar por qué este no es un oficio para cualquiera, y que en este no prima una cuestión de gusto personal, porque como diseñadores hemos comprendido que la forma y el objeto son el resultado de una investigación y una necesidad, el objeto de diseño en este caso el vestimentario no siempre requiere una innovación pero si requiere una lectura del contexto social e histórico para determinar la carga semiótica que conlleva, y que esto es más que lavar y planchar ropa para que este linda, pero en el teatro si he sentido que el conocimiento técnico de la construcción de la prenda me ha permitido extrapolar las acciones del actor con relación a su personaje y el espacio escénico, a partir de exploraciones del patronaje y drapeado, y la relación con los materiales y el movimiento, pero no se puede negar que otras personas que están alejadas del diseño de vestuario/moda como profesión y se han acercado a este medio han tenido bueno resultados y de alguna manera han creado la idea de tener un encargado de esta área.

Pero dentro de la pregunta de investigación inicial respecto al proceso creativo entre el cine y el teatro y la configuración de la profesión y el oficio mismo, se ha analizado que el área técnica de la prenda es la característica que hace diferenciar a un diseñador de moda/vestuario frente a los artistas y comunicadores que se han dedicado a este trabajo, y es por eso que considero pertinente enfatizar en el área tecno productiva desde la academia ya que como profesionales en muchos momentos se nos prepara para dirigir y no tanto para el hacer, pero esta dirección debe partir de un conocimiento mayor desde los procesos de confección, materias primas y el cuerpo; apoyado siempre por la investigación teórica y visual que llevan al diseñador a tener una mirada más allá del gusto propio y que responde a unas miradas empáticas de la persona con la prenda, y a una mirada analítica sobre el contexto, el cuerpo y la indumentaria.

Los universos del vestuario desde la ropa interior, los complementos y demás vertientes que lo componen, hacen parte de los detalles del vestir de una persona, los cuales tienen a su lado toda una narrativa de quien lo usa, y que todo el conjunto que forma el traje tiene una razón de ser.

Entre el teatro y el cine la posibilidad de realizar corte entre escenas que permite la dinámica de la producción audiovisual hace una división que lleva al traje teatral y de danza, a tener mayor funcionalidad para la puesta en escena efímera y en vivo que posee, es necesario reconocer las dinámicas de ambos lenguajes para poder potenciar el vestuario y su creación, algo que se logró evidenciar en los estudios de los procesos creativos presentes en este trabajo.

El primer momento que enfrenté a un proyecto también cuestioné la palabra diseñar que de alguna manera se ha confundido con la creación de objetos que no existan, y me llevo a re pensarla como una mirada social en este caso del vestuario, la moda, y los hábitats de la sociedad, a partir de sus dinámicas e historias, también es importante reflexionar que el valor de nuestra profesión la da cada uno a partir de su profesionalismo y ética para ejercerla, además de educar a los demás equipos involucrados en estas industrias para reconocer estos mismos valores.

Para la creación de una industria alrededor de las artes escénicas y cinematográficas es necesario comprender la importancia del trabajo en equipo, el respeto y la unión de diferentes especialidades, el vestuario no es la excepción, la creación de un gremio respecto a este desde la puesta en escena, consolida las bases del trabajo y su remuneración.

Puedo concluir entonces al finalizar mi carrera profesional y este trabajo de grado que reunió mi pasión por las artes escénicas y cinematográficas, que el diseño de vestuario tiene la capacidad de narrar la vida; tal vez estas reflexiones pasan a un nivel personal pero las escribo para que alguien al leerlas se identifique y sienta propia cada línea de esta monografía, y se inspire a arriesgarse detrás de las tablas y las cámaras.

Bibliografía

- Arango Holguín, C. (04 de Octubre de 2015). Aprobada en Medellín la política pública de cine. El Colombiano.
- Barthes, R. (2011). La moda, las ciencias y el tiempo. Revista de Occidente, Vol 366, 97-107.
- Bertoto, M. J., Riviére, M., & Jameson, F. (2011). 2.2. Un caso: moda y cine. En P. Croci, & A. Vitale, Los cuerpos dóciles hacia un tratado sobre la moda (págs. 105-120). Buenos Aires: la marca editora.
- Bürdek, B. E. (1994). Diseño, Historia, teoria y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gilli S.A.
- Cano, C. M. (2013). Vestido e identidad. En C. M. Cano Ramirez, W. Cruz Bermeo, & C. Fernandez Silva, Creadores de Vestidos, creadores de Mundos. Diseño de Vestuario : 10 años (págs. 58-77). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Capitulo 4. Entrevista a profundida. (1992). En S. J. Taylor, & R. Bogdan, Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados (págs. 100 - 132). España: Ed.Paidos.
- Casamayor, M., & Sarrias, M. (2013). Cómo montar un espectáculo teatral. España: Ediciones Robinbook.
- Chion, M. (1992). Alrededor del actor. En M. Chion, El cine y sus oficios (págs. 245-263). España: Catedra Signo e imagen.
- diccionario enciclopédico ESPASA 1. (1985). Madrid: Espasa - Calpe.
- El escenario de los conceptos. (2014). En S. Valencia Upegui, El vestuario se viste de escena Incidencia de las artes escénicas en la exhibición del vestuario (págs. 33 -55). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Fernández, D. (05 de Noviembre de 2017). El vestuario en la historia y la ficción escénica. Introducción. Obtenido de Universidad Politécnica de Madrid: http://mdai.aq.upm.es/wp-content/uploads/2014/05/introduccion_cursos_vestuario_escenico.pdf
- Gutierrez, P., Ramírez Loaiza, S., & Rendón Ruiz, V. (2013). Reflexión teórica sobre la función comunicativa, técnica y funcional del vestuario teatral en Medellín, para la construcción de la identidad de un personaje. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Introducción. (2014). En V. Sarmiento Vergara, Arquetipos del vestuario para el desarrollo del personaje dramatico en el cine (págs. 12-17). Medellín.
- Introducción. (2015). En S. O. Castañeda, Los campos de acción del estilista en Medellín. Medellin: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Introducción. (2015). En J. M. Garzón, Vestuario, color y espacio en el cine (págs. 13-16). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Introducción. (2015). En M. B. Montoya, Marca de autor y cocina de autor: estudio de caso de los procesos creativos como generadores de experiencias (págs. 9-11). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Introducción. (2015). En A. Salazar Peña, & M. Salazar Arango, Vestuario narrativo en el cine: análisis comparativo de las películas de la Reina Elizabeth (1955- 2007), identificando los elementos de producción (págs. 1-22). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Introduction. (2005). En Y. Kawamura, Fashion-ology an introduction to fashion studies (págs. 1-18). New York: Bloomsbury.

- Lizarazu Upegui, V., Martinez Pareja, A., Marulanda Bohorquez , S., & Muñoz Castrillon, P. (s.f.). Glosario estudio de caso. Obtenido de Aprende en linea Universidad de Antioquia: http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/658/Glosario_Estudio_de_Caso_-_Veronica_Angelica_Sandra_Milena_Pablo_Munoz.pdf
- López Echandia, D. (2013). El vestuario en el teatro contemporáneo: introducción a la reflexión del hecho catártico como mecánismo de diseño. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- López, A. G. (2014). Imagen en movimiento y vestuario: estudio de casos de las manifestaciones del vestuario en el cine Colombiano. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Montoya Loaiza, O. (29 de Septiembre de 2017). mixcloud.com. Obtenido de Entrevista con Ana María Acosta, diseñadora de vestuario para cine: https://www.mixcloud.com/oscar-iv%C3%AOn-montoya-loaiza/entrevista-con-ana-mar%C3%ADa-acosta-dise%C3%Bladora-de-vestuario-para-cine/
- Osorio Garcia, J. (2016). Gestión del diseño de vestuario en una producción cinematográfica. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Padilla, S. (22 de Julio de 2017). No hay industria, pero se hace cine. El Tiempo.
- Parra Valencia, J., & Acosta, B. (2013). El drama vestido, vestido narrativo. En C. Cano Ramirez, W. Cruz Bermeo, & C. Fernández Silva, Creadores de Vestidos, creadores de Mundos Diseño de Vestuario :10 años (págs. 78-105). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Pavis, P. (1987). Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética y semilogía. Barcelona: Paidós.
- Ramírez, C. M. (s.f.). El Estudio de caso como método de investigación en las ciencias sociales y el diseño . Medellín.
- Romero Atencia, L. L. (2014). Introducción. En Imagen y Vestuario Análisis de la figura del presentador y la influencia del asesor de imagen (págs. 17-22). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Saldarriaga Hernández, M. (4 de Octubre de 2013). El futuro de la industria cinematográfica en Medellín. El Tiempo.
- Saldarriaga Hernández, M. (17 de Octubre de 2013). Fortalecerán al sector de las artes escénicas en Medellín. El tiempo.
- Saldarriaga Hernández, M. (28 de Marzo de 2014). Día del teatro: directores hablan de su auge o decadencia en Medellín. El Tiempo.
- Taller de escritores. (12 de Noviembre de 2017). Obtenido de El formato del guion de cine: https://www.tallerdeescritores.com/el-formato-del-guion-literario
- The Academy of Motion Picture Arts and Sciences . (17 de octubre de 2017). Obtenido de Oscars: https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf
- TIEMPO, R. E. (02 de Noviembre de 2016). Medellín experimenta crecimiento fílmico. El Tiempo.
- Umaña Gallego, J. (22 de Agosto de 2017). Medellín abre las puertas de su Cinemateca. El Colombiano.

Trabajo de Grado para optar por el título de diseñadora de vestuario
Universidad Pontificia Bolivariana
2017
Textos de Mónica Franco Callejas



Universidad Pontificia Bolivariana