

Gestión
del diseño de
vestuario en una
producción
cinematográfica

Juliana Osorio García

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela Arquitectura y Diseño
Facultad Diseño de Vestuario
Medellín
2016

HOJA DE ACEPTACION

El presente trabajo que tiene como título Gestión del diseño de vestuario en una producción cinematográfica: investigación etnográfica sobre los conceptos, etapas, acciones y roles que constituyen un proyecto de cine, fue presentado el día 1º del mes de junio del 2016, como requisito para optar por el título de Diseñador de Vestuario, dado por la Universidad Pontificia Bolivariana y fue aceptado por el director y cuerpo docente de la Facultad de Diseño de Vestuario.

Mauricio Velásquez Posada
Director Diseño de Vestuario

Claudia Fernández Silva
Asesor de trabajo de grado.
Docente Diseño de Vestuario UPB

1

**Gestión del vestuario para la
caracterización de personaje y
construcción de la narrativa de una
película.**

2

**Preproducción: planeación y
preparación del vestuario para el
rodaje.**

3

**Rodaje o producción: desarrollo del
vestuario durante la grabación de una
película.**

4

**Postproducción /
Cierre de producción**

Una de las funciones del vestuario es comunicar, y en las películas no es la excepción. A través de la ropa el espectador puede percibir la condición psicológica, social y emocional de cada personaje. El vestuario es el encargado de crear la apariencia de los personajes del guión con los actores intérpretes y además aporta información mediante colores, texturas y siluetas dentro de la imagen, que ayuda por supuesto a reforzar la narrativa de la película.

Pero la tarea del diseñador de vestuario no corresponde solo al proceso creativo que implica concebir el closet de los personajes del guión. Su trabajo realmente incluye: la investigación para crear cada uno; el manejo del presupuesto para alquilar, comprar o confeccionar prendas; hacer la prueba de vestuario a los actores; preparar los outfits para cada día de rodaje; lavar y envejecer la ropa; hacer inventarios, y muchos otros detalles, que hay detrás del diseño de vestuario de una película.

Con base en esto, se realizó una investigación etnográfica para determinar los aspectos esenciales en la concepción del vestuario dentro de una producción cinematográfica y revelar el procedimiento para su ejecución, exponiendo aquello que sucede detrás de cámaras en el rodaje de una película. Todo esto para brindar un conocimiento base que sirva como herramienta para introducirse en esta profesión.

Palabras clave

Caracterización, gestión, narrativa, vestuario.

One of the functions of the costume is to communicate; and in movies is not the exception. Throughout the clothes the viewer can perceive the psychological, social and emotional status of each character. The costume are responsible for creating the look of the characters in the script with the actors and also provides information through colors, textures and silhouettes in the image, which helps of course to reinforce the narrative of the film.

But the task of the costume designer corresponds not only to the creative process that involves conceiving the closet of each character in the script. Their work does include: doing the research to create each character; managing the budget to rent, buy or make the garments; carrying out the actors dress rehearsal; preparing outfits for each shooting day, washing and aging clothes; making clothing inventories, and many other details behind the costume design for a movie.

Based on this, an ethnographic research was conducted to determine the essential aspects in the costume design for a film production and disclose the procedure for its execution, exposing what happens behind the scenes on the set of a movie. All this in order to give students or graduates interested in costume design for movies, a basic knowledge that will serve as a tool to get into this profession.

Keywords

Characterization, management, narrative, costume.

INTRODUCCION

El vestuario en el cine, tiene como función principal, la creación de personaje junto con el actor intérprete, partiendo del guión y teniendo en cuenta la intención del director. Para esto se vale de herramientas como material, textura, silueta, color, entre otros, que son la materia prima para el proceso creativo de un diseñador de vestuario, que parte de la investigación del contexto del guión para luego crear el closet de cada personaje, teniendo en cuenta los espacios y fotogramas en los que este se va a desenvolver. Otra función que tiene el vestuario dentro de la escena, es la de contextualizar y dar pistas o señales al espectador sobre los personajes, lo que está pasando o lo que está por suceder.

El diseño de vestuario no cuenta en Colombia con una formación especializada que prepare a los diseñadores a enfrentar una producción cinematográfica desde sus inicios hasta la postproducción de un proyecto, obligando a los profesionales a aprender y prepararse en la experiencia misma, partiendo simplemente de la formación y herramientas creativas comunes a cualquier línea del diseño. Existe oferta académica para el aprendizaje de creación de personaje, que es quizá lo que se considera más relevante e importante, y no se tiene en cuenta que lo que realmente necesita el medio, son profesionales conocedores del funcionamiento de una producción audiovisual, con una formación que adopte, desde la investigación y el proceso creativo hasta terminología, conceptos, protocolos, procedimientos logísticos y de ejecución durante el rodaje y su finalización, para llevar a cabo lo que se conoce como diseño de vestuario en el cine.

Con base en lo anterior se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son los aspectos esenciales que deben ser tomados en cuenta para el desarrollo vestimentario en una producción cinematográfica?. Para la cual se estableció una hipótesis que afirma que los aspectos esenciales en el desarrollo vestimentario en una producción de cine son: desglose

del guión, creación de personaje y propuesta de vestuario, manejo de presupuesto, prueba de vestuario, aging (envejecimiento), continuidad, inventario, legalización. Que corresponden a los procedimientos requeridos desde la preproducción hasta la postproducción de un proyecto cinematográfico, y dentro de los cuales hay conceptos y términos básicos para el entendimiento del quehacer del diseño de vestuario en el cine.

Para comprobar esta hipótesis se constituyó un objetivo general que manifiesta la necesidad de revelar los aspectos esenciales que deben ser tomados en cuenta para el desarrollo vestimentario en una producción cinematográfica. Y se establecieron una serie de pasos a seguir, expuestos como objetivos específicos que deben ser alcanzados para lograr el propósito de esta investigación:

1. Explicitar las etapas del desarrollo vestimentario en relación con la pre-producción, producción y postproducción de una película
2. Enumerar y definir los principales conceptos y términos alrededor del desarrollo vestimentario, utilizados en una producción cinematográfica
3. Describir una día de rodaje de una película dentro del equipo de diseño de vestuario

Realizar esta investigación etnográfica será de gran aporte para mi quehacer profesional porque a lo largo de ella puedo encontrar los argumentos teóricos que me ayuden a consolidar mi método personal para abordar el diseño de vestuario en un proyecto cinematográfico, y además me servirá como herramienta de trabajo para desempeñarme más satisfactoriamente en este campo, ya que hasta ahora, lo que sé, lo he aprendido a partir de mi experiencia en el medio y de una forma más intuitiva que estudiada.

INTRODUCCION

Académicamente la realización de esta investigación es pertinente y necesaria para la asignatura Trabajo de grado, que permite alcanzar los objetivos de la carrera y afianzar el área investigativa, que es parte fundamental de esta profesión, siendo esto un requisito para optar por el título de Diseñadora de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Para iniciar esta investigación se realizó una búsqueda de textos, publicados entre los años 2010 y 2015: tesis, artículos de revista, libros, investigaciones; sobre los procedimientos para concebir el vestuario de una producción cinematográfica, en las facultades de diseño de vestuario y de moda de las siguientes universidades: Universidad Pontificia Bolivariana, Colegiatura Colombiana, ESDITEC, Arturo Tejada, Institución Universitaria Salazar y Herrera, Institución Universitaria Pascual Bravo, Fundación Andina, Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango, CESDE y SENA.

Específicamente sobre el procedimiento para la concepción del diseño de vestuario dentro de una producción cinematográfica no se encontró ninguna investigación, pero si hubo hallazgos en la Universidad Pontificia Bolivariana de cinco trabajos de grado que han indagado sobre el vestuario en la escena: tres de ellos se enfocan en cómo el vestuario, con su papel en la creación de personaje y todo lo que implica como medio de comunicación y contextualización al espectador, es un elemento potencializador en la pantalla grande: Arquetipos del vestuario para el desarrollo del personaje dramático en el cine (2014), Vestuario en el cine más allá de la prenda (2013), Vestuario narrativo en el cine: identificando los elementos de producción (2015). Otra de las tesis, plantea cómo el color es una de las principales herramientas para desarrollar la narrativa de un guión en el cine, y cómo con su aplicación acentúa y direcciona la intención del vestuario y el espacio: Vestuario, color y espacio (2015). Finalmente, un último hallazgo fue una tesis sobre las técnicas para el proceso de diseño de vestuario para teatro,

que expone las necesidades del actor a la hora de representar un personaje, y sirve de guía para cumplir con los requerimientos específicos del director según su intención y lo que quiere mostrar a través de la relación cuerpo–vestido–espacio en la escena: Vestuario en las artes escénicas (2013).

Siendo así, tengo claro que en el gremio local, no se ha investigado o estudiado lo que sucede detrás de la gestión del vestuario para cine, y no se ha indagado sobre otros aspectos que hacen parte del desarrollo vestimentario de una película, más allá del proceso creativo, que sin duda alguna es fundamental, pero no más importante que el resto de pautas clave de la elaboración del vestido de un producto cinematográfico en sus tres fases: preproducción, rodaje y postproducción.

En el medio cinematográfico, el vestuario sufre de poco reconocimiento, como componente fundamental de la narrativa de una película. Y por consiguiente el poco reconocimiento a la labor esencial del diseñador de vestuario, que más allá de contribuir a la imagen cinematográfica, es el encargado de proyectar la herramienta principal de la caracterización del personaje, para el actor.

Por lo tanto, elaborar esta investigación fue oportuno y conveniente para llenar un vacío del diseño de vestuario en el campo cinematográfico, construyendo así unas consideraciones teóricas que serán de gran aporte al gremio de vestuaristas y estudiantes que aspiran laborar en el complejo y apasionante campo del cine.

En este punto es fundamental exponer cual será la metodología para realizar esta investigación que busca, llenar un vacío teórico dentro del vestuario y la producción cinematográfica, y

INTRODUCCION

brindar a estudiantes y profesionales interesados en laborar en este campo, conceptos y procedimientos logísticos y de ejecución, que son clave para introducirse en el mundo del vestuario en el cine. El objeto de estudio son las etapas y aspectos del proceso de diseño de vestuario dentro de una película, desde su planeación hasta su finalización; y para una mejor comprensión de este, se dividió en tres categorías que corresponden a las tres fases en las que se divide una producción cinematográfica: preproducción, producción o rodaje y cierre de producción.

Para la categoría de preproducción se utilizó el método de fuente directa, que consiste en acceder a testigos directos del fenómeno, que puedan narrar sus vivencias y experiencias dentro de este. La herramienta para recopilar estos testimonios fue una entrevista semiestructurada, común a todos los testigos. Los cuales fueron seleccionados de acuerdo a los diferentes cargos que han desempeñado dentro del vestuario de una producción cinematográfica, lo que permitió abarcar todo el contexto del equipo y sus diferentes funciones y desempeño; y así construir una teoría con mayor verosimilitud.

La categoría de rodaje o producción, fue analizada por el método de estudio de caso. Para lo cual se hizo una selección previa de tres producciones: dos películas y una serie con formato cinematográfico; por cada una se eligieron dos o tres personas que desempeñaron algún cargo dentro del equipo de vestuario, y que dieron testimonio de cómo se vivía un rodaje día a día con sus generalidades y especificaciones. Para lo anterior se realizó una entrevista semiestructurada a cada uno de los testigos escogidos, los cuales expusieron su experiencia como herramienta y evidencia para la construcción de la teoría de esta investigación.

La categoría de postproducción se abordó a través de la observación participante. Siendo así, el investigador fue testigo presencial de las vivencias y experiencias en la postproducción de diferentes proyectos audiovisuales, debido a que esta fase, es común a cualquier producto independientemente de su dimensión.

Cabe resaltar que para el desarrollo de esta investigación hubo una observación directa y participante de todas las fases y procesos, debido a que quien realizó esta investigación ha laborado en diferentes proyectos audiovisuales y cinematográficos, dentro del equipo de vestuario.

1

**Gestión del vestuario para la
caracterización de personaje y
construcción de la narrativa de una
película.**

Gestión del vestuario

Para hablar del papel del vestuario dentro de una película, y comprender su función como elemento integrante de la construcción visual de esta, es importante antes definir una serie de conceptos que no solo son pertinentes al tema de esta investigación, sino que son necesarios para concebir una base teórica, como herramienta para el estudio del vestido en el campo cinematográfico. Esta investigación propone denominar gestión del vestuario, al proceso de diseñar y ejecutar el vestuario en el desarrollo de cada fase de una producción cinematográfica, teniendo como bases esenciales la caracterización de personaje y la construcción de la narrativa de la película; y para esto es necesario primero, analizar cada concepto por separado: gestión, vestuario, caracterización y narrativa.

El concepto de gestión es uno de los más fundamentales en esta investigación, debido a que abarca todo el proceso necesario para ejecutar el vestuario de un proyecto de cine, por lo cual es importante conocer su significado y así entender por qué es pertinente esta denominación para este campo del diseño de vestuario.

Para empezar, se encontró que el Diccionario Enciclopédico Espasa dice que gestión viene del latín *gestio* y significa “acción y efecto de gestionar”, y a su vez gestionar significa “hacer diligencias conducentes al logro de un negocio o de un deseo cualquiera”. (Diccionario Enciclopédico Espasa, 1978, p.571)

Gestión es un concepto propio de la economía, y esta lo define como el modelo de directrices y procedimientos para ejecutar una práctica o acción, que pretende lograr unos objetivos de forma óptima y eficaz, aprovechando los recursos de la mejor manera posible. Siendo esta la definición, se concluyó que el concepto de gestión es la denominación pertinente al procedimiento del desarrollo vestimentario en el cine, mediante la coordinación y organización de los recursos del vestuario, para un resultado eficaz del principio al fin de una producción cinematográfica.

Por su parte, el concepto de vestuario, según el Diccionario Enciclopédico Espasa, viene del latín *vestiario*, y lo define como el “conjunto de piezas que sirven para vestir”. También expone que es el “conjunto de trajes necesarios para una representación escénica”; y explica a su

vez la palabra *vestir*, del latín *vestire*, que se refiere a “cubrir o adornar el cuerpo con el vestido”. (Diccionario Enciclopédico Espasa, 1978, p. 313)

La rama de la antropología, habla del vestido, y lo define como “medio de decoración y protección contra los elementos, consistente en una cobertura, para ciertas partes del cuerpo. (...) Puede usarse como abrigo, como artificio exhibicionista, como demostración de poder adquisitivo, etcétera” (Winick, 1969, p). El Diccionario Akal de Etnología y Antropología (1991) habla del vestido como piezas que pueden ser de diferentes tipos y formas, y permiten identificar conjuntos culturales y distinguirlos entre sí, como si fuera un uniforme.

En el área de las artes escénicas, Patrice Pavis en su Diccionario del Teatro (1980), habla del vestuario como la segunda piel del actor. Y plantea que antes tenía una simple función de caracterizar un personaje, pero que ahora y cada vez más “multiplica sus funciones y se integra al trabajo en conjunto de los significantes escénicos” (p.536). Dice también que el vestuario tiene una función descriptiva e informativa pues brinda datos de género, edad, clase social u oficio. Y a su vez expone que “se define por la semejanza y la oposición de formas, materias, cortes, colores en relación con otros vestuarios” (p.537) y habla de la importancia de la evolución vestimentaria en el transcurso de la representación.

Desde la semiótica Ugo Volli plantea en *¿Semiótica de la moda, semiótica del vestuario?* (2002) que el vestido tiene una tarea comunicativa y también los demás artefactos que acompañan al cuerpo. Hablando en términos de comunicación, para que el vestido pueda transmitir una información visual, necesariamente implica un observador que la reciba. Así la vestimenta sería como una especie de lenguaje, siendo entonces el guardarropa, el repertorio de ese lenguaje que una persona usa para vestirse y así comunicar.

La sociología a su vez, expone que “la naturaleza del vestido parece apuntar al hecho de que la ropa o los adornos son uno de los medios mediante los cuales los cuerpos se vuelven sociales y adquieren sentido e identidad. El acto individual y muy personal de vestirse es un acto de preparar el cuerpo para el mundo social, hacerlo apropiado, aceptable, de hecho, hasta respetable y posiblemente incluso deseable” (Entwistle, 2000, p. 12). También explica

Gestión del vestuario

que el acto de vestirse necesita un conocimiento, y una adquisición de habilidades y técnicas para poder adaptar al propio cuerpo y la vida, un estilo determinado de prendas con sus formas, colores, texturas y materiales. A través de la ropa se acepta el cuerpo y se aprende a vivir con él íntimamente para luego presentarlo en público.

Finalmente una definición para vestuario desde el diseño, la propone Claudia Fernández en su libro *De vestidos y cuerpos*: “El vestuario sugiere un acto que enfatiza el proceso de cubrirse o de transformar la materia para que interactúe con el cuerpo. (Es) un acto que equivale a añadir capas de significados, que transcurren de lo íntimo a lo social, dando forma a la manera como hacemos presencia en el mundo” (Fernández, 2013, p. 10).

Las anteriores definiciones de vestuario son pertinentes, dado que la tarea de este en el cine es crear personajes, caracterizar personajes, vestir personajes; pero estos en teoría deben ser personas “reales” dentro de una película y ser leídos como tal por los espectadores, por lo cual desde su concepción y creación como personas reales, deben ser cuidadosamente contruidos teniendo en cuenta entonces todos los parámetros del vestuario que nos brindan las diferentes áreas del saber.

Para entender el concepto de caracterización, se expondrán las palabras relacionadas como caracterizar o carácter. La palabra caracterizar según el Diccionario Enciclopédico Espasa (1978) viene de carácter, del latín *character* y del griego *charakter*. Caracterizar o to characterize en inglés, se refiere entonces a “representar un actor su papel con la verdad y fuerza de expresión necesarias para reconocer al personaje representado” (p.605), aunque también define el concepto como la especificación de las características singulares de una persona, que la diferencian de las demás.

Desde la rama de la psicología el carácter es definido como la “totalidad de los atributos y rasgos de personalidad de un individuo, en particular sus actitudes morales, sociales y religiosas características” (APA Diccionario Conciso de Psicología, 2009, p.210). Expresa también que el carácter es lo que solemos llamar personalidad, definida por unas características personales como: edad, género, origen ético, entre otras y unas características conductuales.

La antropología por su parte plantea que la caracterización es el “área donde un grupo de sociedad particular desarrolla atributos que lo identifican” (Diccionario de Antropología, 1969, p.122). Asimismo habla del término área de caracterización como el espacio donde se desarrolla una raza, luego de un proceso de adaptación.

Por otro lado José Ferrater Mora en el Diccionario de Filosofía (1994) dice que el carácter es la “marca o nota que señala un ser y que por ello lo caracteriza frente a todos los otros” (p.479). Agrega que el temperamento, que suele identificarse como el carácter, se refiere a la combinación de diferentes humores de un ser humano. Entonces establece que lo importante no es describir los caracteres individuales de una persona sino estudiar psicofisiológicamente las influencias que los definen. Plantea también que existe un carácter inteligible “por el cual el ser considerado es causa de sus propias acciones”, y un carácter empírico como manifestación del carácter inteligible, “cuyas acciones son enteramente dependientes de otros fenómenos”.

Desde las artes escénicas Patrices Pavis en el Diccionario del Teatro: Dramaturgia, Estética, Semiología (1980), habla de la caracterización como la “técnica literaria o escénica utilizada para dar información acerca de un personaje o de una situación”(p.50). De igual forma habla del concepto de caracterización de personajes como uno de los aspectos fundamentales en una obra, y radica en brindar todos los atributos necesarios al espectador, para que este pueda percibir el universo dramático como si fuera real, y así el personaje y su desarrollo en la historia sean más creíbles y veraces. Plantea también que nunca se revela una caracterización profunda de los personajes porque es precisamente esa incertidumbre de la evolución de las diferentes caracterizaciones durante la historia, lo que da sentido a la obra y admite que el espectador construya su propia percepción, teniendo en cuenta sus convicciones.

La anterior definición de Patrice Pavis, es entonces la más pertinente y concisa para el desarrollo de esta investigación, pues expone la caracterización como una de las herramientas vitales a la hora de crear personaje, lo cual hace parte del proceso creativo, que es una fase clave del procedimiento vestimentario de una producción cinematográfica. Aunque cabe resaltar que todas las definiciones brindan un aporte importante al concepto, pues al hablar

Gestión del vestuario

de personalidad como la psicología o temperamento como la filosofía, se está hablando de lo que se conoce como carácter, y teniendo en cuenta que los personajes de un guion deben ser tratados como personas reales, es esencial hacer una construcción de ellos desde todos los aspectos físicos y emocionales que caracterizan una persona.

El último concepto por definir es narrativa, que viene del latín narrativa, y significa “habilidad o destreza en narrar o contar las cosas” (Diccionario Enciclopédico Espasa, 1978, p.199). A su vez se define narrar como “contar, referir lo sucedido” y narración del latín narratio, como la “acción y efecto de narrar”.

Por otro lado el Diccionario de la Literatura (1982) plantea que la narración como parte fundamental del discurso “es toda relación de hechos reales o fabulosos (...) y debe ser clara, precisa, verosímil e interesante”. (p.849)

En el arte se habla de narración como el “relato de unos hechos” en la Enciclopedia de las Artes (1993). Donde también se explica que existen diversos tipos de narración: “Puede ser histórica si se refiere a acontecimientos sucedidos; novelesca, si versa sobre sucesos inventados; (...) fantástica, si tales hechos se apartan de lo común; o realista, si se producen de modo que hubieran podido ser históricos o reales”. (p.746)

En el Diccionario Teórico y Crítico del Cine (2001) se define narración como la forma de contar o relatar una historia. Y también explican que así como la narración puede estar a cargo de una persona (el narrador), por lo general en el cine es algo más abstracto o intangible, como también hay partes de la historia narradas implícitamente por los personajes.

El teatro por su parte propone también que la narración es la forma de relatar unos hechos específicos, pero agrega que se hace “a través de un sistema, por lo general lingüístico, y a veces por una sucesión de gestos o de imágenes escénicas” (Pavis, 1980, p.329). Sugiere también que la narración puede recurrir a diferentes sistemas escénicos y dirige el sentido del relato según las acciones, que es lo que finalmente se conoce como narratividad.

Partiendo de la definición del teatro y el cine, es conveniente hablar de narrativa en esta investigación, pues es el elemento intangible construido en la producción cinematográfica según los parámetros e intenciones del director, a través de espacio, vestuario y fotografía, con el fin de lograr una comprensión clara del espectador. Y es por esto que evidentemente hace parte de la ejecución del proceso de vestuario de una película.

Como resultado del análisis de los conceptos previos: gestión, vestuario, caracterización y narrativa, se puede declarar que la denominación “gestión del vestuario” se refiere al sistema necesario para proceder a diseñar, reproducir y desarrollar el vestuario de una película, manejando el tiempo, la materia prima, los recursos y el equipo humano del departamento de vestuario, de la manera más funcional y conveniente para lograr un resultado final óptimo, en la caracterización de personaje y en beneficio de la narrativa del producto cinematográfico.

Durante los siguientes capítulos se expondrán los hallazgos encontrados durante el desarrollo de esta investigación, a partir de los resultados obtenidos en el marco metodológico mediante las entrevistas, para luego ponerlos en comparación, concordancia o divergencia con la teoría expuesta por los autores abordados en el marco teórico. Todo esto con el fin de poner en evidencia cómo se da la gestión del vestuario en una producción cinematográfica.

Se encontrarán también algunas consideraciones teóricas concebidas por quien realizó esta investigación tomando como punto de partida los testimonios de los entrevistados, los textos del marco teórico y su experiencia como asistente y codiseñadora de vestuario en proyectos audiovisuales y cinematográficos.

2

**Preproducción: planeación y
preparación del vestuario para el
rodaje.**

Preproducción

Es la primera fase de una producción cinematográfica, y quizá la más importante, porque de la organización y buena planificación que se desarrolle en la preproducción, depende el buen ritmo y la óptima realización de una película. En esta fase todos los departamentos y equipos de la producción se preparan para que todo este ordenado y listo, cuando llegue el momento de empezar el rodaje.

En la fase de preproducción hay una serie de etapas, necesarias para la creación, reproducción y planeación del vestuario, que tienen un orden consecuente, y se desarrollan a medida que transcurren los días y se aproxima el rodaje: 1) lectura y desglose del guión, 2) investigación y creación del personaje, 3) propuesta de vestuario, 4) manejo del presupuesto, 5) prueba de vestuario, y 6) ajustes, acabados y aging. A lo largo de estas etapas hay muchas tareas complejas por realizar para tener todo listo cuando inicie la producción, por lo cual son necesarios varios integrantes que conformen un equipo sólido y eficiente, desde diferentes cargos y responsabilidades, por lo cual cada etapa se vive y se asume de manera diferente de acuerdo a las labores específicas de cada uno.

Trabajar en una película siempre va a suponer una serie de tareas y responsabilidades muy complejas y por ende estresantes, para cualquier miembro del equipo sea cual sea su cargo. Es por esto que todos y cada uno de los integrantes son esenciales y no menos importantes que los demás, así tengan rangos diferentes. Con base en esto, se nombrarán los cargos básicos dentro del equipo de vestuario, en orden de mayor a menor compromiso y alcance de las respectivas responsabilidades: diseñador de vestuario, coordinador de vestuario y asistente de vestuario. Hay que tener en cuenta que dependiendo de la dimensión de la película, el personal aumenta, entonces surgen más rangos y el equipo se vuelve más grande; siendo así aparecerían cargos como: asistente del diseñador de vestuario, supervisor de vestuario, comprador de vestuario, encargado de aging, asistentes de aging, entre otros.

A continuación se expondrán cada una de las etapas de la fase de preproducción, con sus respectivas características, definiciones y responsabilidades según el cargo que se desempeñe.

El primer paso y más fundamental para poder empezar la planificación de una película es la lectura del guion, por lo cual es importante que todas y cada una de las personas del equipo de vestuario lo lean y lo estudien. “Uno lee el guion y subraya cosas importantes sobre el vestuario, los nombres de los personajes, los figurantes, todo lo que afecte al vestuario” (J. Betancur, comunicación personal, 30 de marzo de 2016) . Luego se realiza el desglose.

Durante la investigación se encontró que los entrevistados tuvieron clara la importancia de realizar un desglose, y saben cómo hacerlo, pero ninguno de ellos fue capaz de brindar una definición clara y concisa del concepto. Esto se pone en evidencia cuando por ejemplo la diseñadora de vestuario Carolina Serna expresó:

El desglose es desmenuzar ese guión, es desmenuzar la historia, es acentuarla en una locación, en esa locación poner los personajes que van a interactuar, y con esos personajes resaltar cuáles son sus acciones, qué acciones dramáticas y emotivas van a interpretar en el momento de la historia, y por ende qué elementos del vestuario se necesitan para ayudar a esa interpretación. El desglose es, tu tercera mano. (...) Por lo general todos los personajes cambian, evolucionan o tienen un cambio, entonces es a partir del desglose en donde yo puedo situar más claramente como va a ser su cambio en cuanto a paleta de color o si su cambio va a ser a partir de siluetas o si su cambio va a ser a partir del desgaste de la prenda. (Serna, comunicación personal, 31 de marzo de 2016).

Preproducción

A su vez Luisa Toro, también diseñadora de vestuario, intentó dar una definición un poco más clara, pero evidentemente se queda corta:

Dentro de un desglose están los días dramáticos, que son los días que van transcurriendo en la película, entonces se anota en cada escena qué personajes van, qué necesidades tiene cada personaje, y así ves si un personaje tiene continuidad con la escena anterior. Todo esto va de manera organizada y debe ser muy detallado y debe tener en cuenta si el guión dice algo específico sobre alguna prenda porque se debe ser lo más fiel posible a él. Hay que anotar también descripciones de las prendas, o qué grado de importancia tienen de acuerdo a la historia, en cuántas escenas van. El desglose es tu biblia, es el que te va a decir qué va a pasar, es tu día a día. Te dice si la escena es de noche o de día, en cuál locación será grabada y en cuál set dentro de la locación. Entonces para mí es importante saber que día va cada cosa, porque lo que yo tengo que hacer es correr para que las cosas estén para ese día, para mí el desglose como compradora son las necesidades de compras y procesos para cada día. (Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016).

Esto demuestra cómo hasta ahora, el desempeño del trabajo en el vestuario para cine se ha venido aprendiendo más de manera empírica que teórica o académica. Pues incluso los diseñadores consultados dentro del marco referencial de esta investigación, tampoco dan una definición de desglose desde el vestuario, ni explican su importancia; y la única definición encontrada en los textos, que tampoco es concisa, fue la de un productor:

Es la suma de un proceso específico y múltiple de análisis de los recursos puestos de manifiesto en el guion. Al mismo tiempo, el guion, en la mayoría de los casos, no menciona explícitamente los recursos, sino que éstos se infieren por la propia descripción de la acción.

No existe un solo tipo de desglose. (...) Los criterios para realizar un desglose son dispares, porque cada género requiere su propio desglose, cada persona lo entiende de diferente manera, las pautas marcadas son discrecionales y, consecuentemente, no existe un método único. Además, el desglose se complica si se tiene en cuenta que cada equipo (escenografía, iluminación, sonido, etcétera) necesita su propio desglose. (Sáinz, 2008, p. 176)

Al final de la investigación se determinó que desglose es el análisis detallado y profundo de cada escena del guion, con la finalidad de enlistar las necesidades y requerimientos del vestuario en cada una de ellas, teniendo en cuenta características del contexto, el espacio, la acción y los personajes, para construir una especie de manual que servirá como guía en el diseño, reproducción y desarrollo del vestuario durante la preproducción, rodaje y postproducción de una película.

Un desglose se puede realizar de tres formas: manual; utilizando algún procesador de texto o datos, como Word o Excel; y mediante softwares especializados para producción cinematográfica.

Preproducción

Manual

DIEGO (17)

Ese 15 (int)	Casa Gloria - Cuarto Diego/Orlando	Día "Durmiendo"
Ese 16 (int)	Casa Gloria - Boro	Día "Se va a bañar"
Ese 22 (int)	Colegio - Cuarto 041	Día
Ese 23 (ext)	Colegio - Pto. Pardo	Día
Ese 27 (ext)	Colegio - Pto. de recreo	Día
Ese 29 (int)	Casa Gloria - Sala	Día
Ese 30 (int)	Casa Gloria - Cocina	Día
Ese 31 (int)	Casa Gloria - Sala	Día
Ese 32 (int)	Casa Gloria - Sala	Noche
Ese 34 (int)	Casa Gloria - Cuarto Dugolamento	Noche
Ese 35 (ext)	Barrio La Estrella - Calle	Noche
Ese 36 (ext)	Barrio La Estrella - Otra Calle	Noche
Ese 37 (ext)	Barrio La Estrella - Puente	Noche
Ese 38 (int)	Bar	Noche
Ese 40 (int)	Bar - Mesa	Noche
Ese 41 (int)	Bar - Pista de Bala	Noche
Ese 42 (int)	Bar - Boro hombres	Noche
Ese 43 (ext)	Bar - Entrada	Noche

Luego de desglosar el guion se lleva cabo la investigación, que corresponde a la segunda etapa dentro de la preproducción. Se encontró que no hay una técnica establecida para investigar, aunque en general todos los entrevistados y diseñadores consultados, influenciados por su propia percepción y sensibilidad, responden a la misma práctica, que consiste en construir el entorno visual de la película, para armar el lenguaje vestimentario como componente fundamental de la narrativa de la película. Por ejemplo Diego Álvarez, quien es diseñador de vestuario en ejercicio, pero diseñador de moda de profesión, habló sobre el proceso de investigación en la entrevista y dijo lo siguiente:

Hago una investigación histórica, una investigación de referentes de moda, de referentes de textiles, una investigación sobre color; casi que todos los elementos componentes del desarrollo de una colección de moda los aplico para el desarrollo de una conceptualización de un proyecto audiovisual. Porque finalmente es como caracterizo a una persona, entonces mientras más información puntual le doy a cada personaje, más se conecta el personaje a la narrativa del proyecto. (Álvarez, comunicación personal, 5 de abril de 2016)

Por su parte Luisa Toro quien también estudió diseño de modas, pero labora en diseño de vestuario como compradora, realiza el siguiente ejercicio:

Empiezo a ver películas, a buscar fotos, veo libros de historia, obras de arte. Si es relativamente contemporánea busco cosas de publicidad, comerciales, novelas, seriales; y pues también voy a la hemeroteca y veo revistas y periódicos, todo ese tipo de cosas. Obviamente enfocado al contexto general, pero también empiezo a investigar cada personaje cómo es y cómo es su día a día. (L. Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Lo anterior coincide con lo planteado por Deborah Nadoolman en su libro Diseño de Vestuario (2014), quien declara que una buena preparación del material investigativo es fundamental. Utilizar cortes de revistas, fotos, imágenes que recreen el ambiente de las escenas, para construir moodboards puede ser muy pertinente. Al igual que ver películas para aclarar y poner creativa la mente. Asimismo Powell (2003) dice que:

Una de las primeras cosas que hago tras leer un guión es recopilar material visual de referencia que pueda estar directamente asociado a una época. Me concentro primero en esa época concreta, buscando tanto pinturas como fotografías. Luego voy extendiendo la red y busco todo tipo de imágenes. Puedo mirar imágenes de moda o fotografías de gente, (...). Utilizo eso como punto de referencia para el personaje. Suelo recopilar un enorme libro de imágenes y se lo enseño al director. Resulta interesante ver en cuáles se demora o ante cuáles reacciona, porque te da una pista de qué dirección tomar. (p. 108)

Para concluir Seger & Whetmore (2004) mencionan que “la mejor investigación es la que proporciona una visión del contexto en el cual la historia tiene lugar”. (p.97)

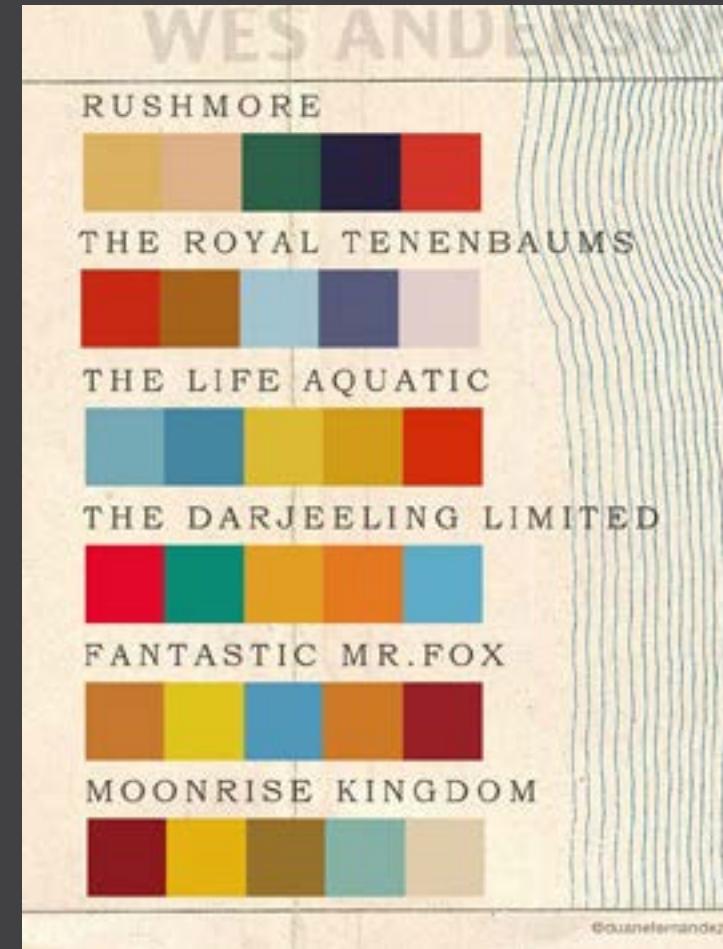
En la investigación se estudia minuciosamente el contexto en el cual se desenvuelve la historia, lo que incluye aspectos como: lugar, momento histórico, costumbres y tradiciones, comportamientos, moda, tecnología, clima o estación, entre muchos otros que ayudarán a tener una idea mas verosímil de la historia del guion. Todos estos aspectos se observan a través de fotos, archivos, revistas, periódicos, películas, obras de arte, publicidad; es decir, todo lo que ayude a constituir un lenguaje visual mediante el cual se favorezca la labor del diseñador basada en caracterizar los personajes y contribuir a la construcción de la narrativa de la película mediante su herramienta: el vestuario.

Es importante que el proceso de investigación lo realicen todos los integrantes del equipo de vestuario, pues en la medida en que todos los miembros del equipo, sin importar su cargo, realicen su propia investigación y la pongan en común con el resto, se logrará que todos entiendan el lenguaje y trabajen en la misma dirección.

Preproducción



Tomadas de Pinterest, el día 31 de mayo / 2016



Tomando como punto de partida todos los detalles y características de los sujetos del guion documentados en el desglose y el lenguaje visual construido en la investigación, se procede a la creación de personaje y la propuesta de vestuario, que comprenden la tercera etapa de la preproducción, teniendo en cuenta dos aspectos fundamentales: el actor y el cuerpo. Sobre esta fase se encontró que en la entrevista que Diego Álvarez en su cargo de diseñador de vestuario, declaró lo siguiente:

Hago una presentación con todo lo investigado. Me doy la oportunidad de ilustrar y crear los personajes al detalle como los tengo en mi cabeza, tener referentes no solo de vestuario, sino también del aspecto físico de los personajes, porque uno también tiene que estar muy consiente del cuerpo, la relación con el cuerpo es muy importante, cómo el cuerpo se va a ver, cómo este color se va a ver con este color de piel, cómo estos cuadros se van a ver cono este tipo de silueta. El cuerpo es algo que hay que tener en cuenta para hacer una buena propuesta de vestuario, porque no todos los cuerpos funcionan para todo, entonces ojalá se dé un casting previo y bien asignado (...). La propuesta se envía para ser aprobada por dirección y por director de arte o diseñador de producción, y después de que se apruebe, uno empieza a ejecutar. (Álvarez, comunicación personal, 5 de abril de 2016)

Creación de personajes y

Por su parte la diseñadora de vestuario Carolina Serna habla del papel del actor en este proceso de caracterizar un personaje:

Una de las partes fundamentales es sentarme con el actor, para mí es súper importante tener una conversación previa con él, que me cuente cómo se imagina ese personaje, qué considera importante en su vestuario. Es construirlo juntos, porque él es quien va a sustentar mi trabajo y lo va a soportar, y tenemos que trabajar en compañía, y a la final para mí es muy importante que él se sienta cómodo en su papel y en su vestuario y por consiguiente lo que yo quiera, pasa a un segundo plano. Creo que la persona que más me limita ciertas cosas, es el actor. A parte del director es el actor, es quien me define. (Serna, comunicación personal, 31 de marzo de 2016)



Diseños de Catherine Martin.
Personajes: Gatsby, Tom, Nick.
Película: The Great Gatsby (2013)
Tomada de Pinterest, el día 31 de mayo/2016

Preproducción

Desde la asistencia de vestuario Juliana Betancur manifiesta desde su experiencia:

La diseñadora desarrolla la propuesta de vestuario de acuerdo a unas pautas que el director le manda en cuanto al vestuario de cada personaje. Yo como asistente no siempre veo la propuesta de vestuario como tal, simplemente armando el stock de cada actor voy observando su paleta de color, su estilo, su identidad, y por su puesto en el fitting (prueba de vestuario) termino de aclarar el closet de cada personaje.



Tomada de Pinterest, el día 31 de mayo/2016
Diseño de Catherine Martin.
Personaje: Lady Sarah Ashley
Película: Australia (2008)

Finalmente Luisa Toro cuyo cargo es compradora de vestuario, basada en sus estudios de diseño y styling dijo:

Tienes que aprender a entender el cuerpo de cada persona, qué le queda bien, qué le queda mal, qué colores lo hacen ver más cálido, cuáles lo ponen mal, entonces aprendes a utilizar los colores a favor de la historia y del personaje, para ser un apoyo. Si por ejemplo un personaje tiene una paleta cálida, pero esta triste, pues utilizas en ese momento una paleta fría para que se sienta y entienda la tristeza del personaje. Puedes jugar con los cortes de las prendas, si quieres que un actor se vea más voluptuoso o más delgado en su personaje. (...) Parte fundamental de tu trabajo es el actor. Necesitas que te informen sobre quién es el actor y sus tallas. Tienes una primera cita con él, y con el diseño y las ideas más o menos en la cabeza, se prueban unas siluetas para ver qué le queda bien o no al actor, no al personaje. Porque igual el actor es una persona de carne y hueso que está dando vida a un personaje, y quizás tiene características físicas que no van con el personaje, entonces hay que tener la astucia de mover cortes, subir pretinas o lo que se necesite, para que el actor se vea como se tiene que ver así no sea lo que a él le quede bien como persona real. Pero dentro de lo posible trabajas para que a él se le vea bien. (Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Creación de personajes y

propuesta de vestuario

Preproducción

El planteamiento anterior coincide con lo que expresa Nadoolman (2003):

Como cualquier persona, los actores a menudo necesitan un diseño que tenga en cuenta que los cuerpos distan de ser perfectos. Adelgazar la figura, camuflar los defectos o reequilibrar las proporciones suele formar parte de las tareas implícitas que conlleva el trabajo de un diseñador. (p.10)

Siempre un desarrollo de diseño más óptimo y certero va a ir acompañado del conocimiento previo del actor, para así diseñar de acuerdo a sus necesidades y aspecto físico. De lo contrario sería algo contraproducente como lo dice Deborah Nadoolman en su libro Diseño de vestuario (2014): “Los castings apresurados representan uno de los riesgos de la industria; (...) los diseñadores se enfrentan a la selección tardía de un actor al que hay que vestir” (p.11).

La caracterización del personaje es un trabajo conjunto con el intérprete; en ocasiones el vestuario puede ser una puerta de inspiración para los actores, en función de la interpretación de su personaje. “El vestuario debería reforzar el trabajo del actor. (...) Tiene mucho más que ver con contar historias que con la ropa. (Es) crear a la persona que lleva la ropa”(Beavan citado en Nadoolman, 2014, p.19). Lo anterior coincide con Powell (2003) quien expone que:

Lo más importante, y también lo más emocionante, del diseño de vestuario es ayudar a crear un personaje y contribuir a la narración de una historia. No se trata aquí de lo fascinante, seductor o maravilloso que parezca alguien. Nuestro trabajo consiste en crear un personaje. (Powell citado por Nadoolman, 2003, p.8)

Anthony Powell (2003) plantea que es difícil trabajar con actores que se venden así mismos como producto más allá del personaje o la película que están haciendo, porque casi nunca están dispuestos a cambiar el look con el cual la gente los ve regularmente, entonces el trabajo del diseñador de vestuario se ve obstaculizado y termina siendo algo que no satisface a nadie. A esto Albert Wolsky agrega que:

Algunos actores no están muy convencidos de que se pueda crear y construir un personaje mediante la indumentaria. Sólo quieren parecer guapos ese día. Si un actor cree que “no puede” llevar algo, tiene razón. No va a funcionar. Es fundamental que el actor entre en el plató sintiéndose cómodo y capaz de representar visualmente al personaje. Con una auténtica “superestrella” intento buscar una manera de ser fiel al personaje y, a la vez, conservar algo de la personalidad del propio actor. (Wolsky citado por Nadoolman, 2003, p.171–173)

Theadora Van Runkle (2003) sugiere que un método viable para esta problemática es hacer un portafolio con muchos dibujos pequeños de todos los vestuarios posibles para un personaje y enseñárselo al actor. Así se puede extraer el diseño de las opciones que este escoja.

Para finalizar Nadoolman (2003) sostiene que:

Cuanto más específico y coherente sea un vestuario, más eficacia tendrá con el público. Los detalles más mínimos, que los actores casi siempre adoran, realzan sus interpretaciones en sentidos imperceptibles. Muchos actores consideran el vestuario como una guía para descubrir a su personaje. (Nadoolman, 2003, p.10)

Es evidente entonces que la tercera etapa de la preproducción si es un proceso consciente y desarrollado tanto por diseñadores locales como internacionales, y que todos tienen clara la importancia del actor y del cuerpo a la hora de desarrollar diseño de vestuario y crear personaje.

Pero dentro de la caracterización de personaje existe otro hallazgo importante que corresponde a la conveniencia de pensar en un personaje, no solo teniendo en cuenta lo establecido en el guion, sino yendo más allá y profundizando en aspectos de su vida, que así no salgan ni en el guion ni en el rodaje, serán de gran apoyo a la hora de comprender la totalidad de un personaje. Acerca de esto la diseñadora de vestuario Carolina Serna expresó:

Comienzo a generar una paleta de color, empiezo a generar unas siluetas acorde a los personajes, empiezo a crearme en mi cabeza, ese mundo: ¿Dónde vivirían?, ¿Qué estilo de ropa usarían?, ¿A qué rumba irían?. Porque son personas normales, no estoy generando tendencias; estoy retratando gente real que existe, entonces es también un estudio medio antropológico y de observación. (Serna, comunicación personal, 31 de marzo de 2016)

Diego Álvarez quien tuvo formación como diseñador de modas, y ejerce como diseñador de vestuario, afirma que “si vos haces una buena propuesta de vestuario, es como hacer una buena ficha técnica en el proceso de moda; vos sabes qué puede usar un personaje así no se necesite para el proyecto” (Álvarez, comunicación personal, 5 de abril de 2016). Por su parte Luisa Toro sugiere su método de trabajo:

Un buen ejercicio es pensar que haría el personaje en el día y que usaría en cada ocasión, así no sean prendas que vayan a salir en la película. Cuando yo armo la pinta del personaje para mí el ejercicio es pensar en: zapatos, medias, calzoncillos, pantalón, camisa; en caso de ser mujer: brasier, calzón, camisa, vestido, si lleva sombrero, qué accesorios va tener. Entonces haces el universo del personaje en la investigación. (Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

En relación con lo anterior Deborah Nadoolman expresa en Diseñadores de vestuario (2003) que es una herramienta fundamental siempre involucrarse en una película mucho más de lo que el vestuario lo exige. Por otro lado Rea & Irving (2001) afirman que es muy conveniente que el director vaya más a fondo de cada personaje, y “conozca” su vida desde antes de la historia y hasta después de la historia, para dominarlo y conocerlo a la perfección. Lo cual va a generar unas directrices que después el director dará al diseñador de vestuario para encaminarlo.

Para terminar la diseñadora de vestuario Cunliffe (2014) sugiere que estudiar el ambiente en el que se va a desarrollar la trama cinematográfica es una muy buena alternativa para ampliar la creatividad y ser más certero a la hora de diseñar y crear personaje. Es decir, en la medida de lo posible, se deben buscar personas de la vida real que se asemejen o representen los personajes, y tratar de convivir con ellos, hablar sobre sus necesidades y gustos, observar sus comportamientos y gestualidades, entre otras cosas, que ayuden a hacer de los personajes del guión lo más reales y creíbles como sea posible.

Se descubrió en esta investigación la diferencia que existe entre el tratamiento del proceso de diseño de vestuario de un guion de contexto contemporáneo y un guion de época, factor fundamental en la etapa de caracterización de personajes y creación de la propuesta de vestuario. Esta diferencia es expuesta tanto por los entrevistados como por los autores de las referencias bibliográficas utilizadas en esta investigación. Partiendo entonces con el testimonio de los entrevistados la diseñadora Carolina Serna declaró que:

Si la historia es contemporánea, podemos tener varios modelos de producción, es una mezcla de construcción, compra, alquiler y es una reinterpretación de muchas cosas. Si la historia es de época, el modelo siempre va a ser el mismo, que es construcción desde cero. (Serna, comunicación personal, 31 de marzo)

Luisa Toro cuyo cargo es compradora, pero se ha desempeñado como diseñadora de ópera, donde se maneja un concepto de época, amplía un poco la explicación de la construcción de estas prendas:

Es diferente a como todo se hace ahora, los procesos son súper lindos porque son mucho más largos y complejos. Entonces uno tiene prueba de vestuario varias veces; primero le tienes que probar al actor las prendas básicas para saber su talla, mirar si se ha engordado, si ha adelgazado; si es un cantante entonces tienes que dejarle amplitud en la caja torácica, si es un bailarín tienes que dejarle espacio en las extremidades para que se pueda mover bien; o sea todo depende del personaje y de qué se necesita para cada personaje. Luego de la prueba se hace un bosquejo casi terminado de cómo va a hacer el vestuario y con él haces una prueba más, y luego haces las terminaciones y el resto de decorados. Como es de época tienes que jugar con algo muy difícil y es encontrar las texturas que te den la época, porque finalmente ahorita estamos muchísimo más industrializados entonces los textiles son diferentes, por lo cual tiene que tener el ojo y la visión de buscar el textil que es, mirar el peso, la caída, que te dé la época. El tema textiles es muy importante, las telas son fundamentales a la hora de pensar en el diseño de vestuario porque no solo es darle la forma a la prenda sino que la tela sea la adecuada. Y una tela te marca época, te marca estrato social. Los cliché son súper favorecedores a la hora de elegir telas, porque a veces te encuentras con contrastes súper fuertes, a veces la tela más costosa es la que se ve bien para el personaje pobre y la más barata y brillante es la que se ve bien para el personaje rico. Adam siempre decía que a él le salía más caro hacer el coro del pueblo, que vestir a la protagonista. (Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Preproducción

Esto último coincide con el planteamiento de Pescucci (2014):

A veces resulta más difícil diseñar el vestuario de personajes pobres que de acaudalados. En el caso de los ricos, una vez has encontrado la tela, puedes ponerte a trabajar. Para los personajes pobres, empiezas por la tela, la tiñes, la coses, luego la vuelves a teñir. Es más difícil conseguir que quede bien y requiere mucho más tiempo. (p. 91)

En relación con esta temática el diseñador Bob Ringwood (2003) sugiere que es ideal, si se quiere ser diseñador de vestuario, estudiar indumentaria antigua y aprender cómo se corta y se cose. Y aprender también como se combinaba la ropa en el pasado y cómo se confeccionaba y por qué. Pero si se diseña vestuario contemporáneo, debe estudiarse a fondo la ropa de hoy, no en revistas donde retocan las fotos, sino en la calle, observando y analizando.

Nadoolman (2014) expresa que hay que tener en cuenta la moda del periodo en el que se desenvuelve la trama de la película, pues esto es lo que hace real al vestuario y a los personajes que lo llevan. Esto se complementa con lo que declara la diseñadora Shay Cunliffe (2014): “Un diseño de vestuario bueno de verdad es aquel que casa con la historia hasta el punto de que aunque se trate de una película de época, el público no repare en la ropa”. (p. 57) Y sugiere que es una buena técnica recurrir a más de un taller para que las prendas sean confeccionadas por manos distintas, y así cada personaje vista con cortes y estilos diferentes.

Creación de personajes y

“Diseñar vestuarios es como esculpir. Tras estudiar el rostro del actor, tienes que diseñar su figura” (Tosi citado por Nadoolman, 2003, p. 143). El actor es el intérprete que dará vida al personaje, por lo cual el diseñador debe realizar un trabajo conjunto con él, teniendo en cuenta todas sus peticiones, siempre y cuando sean a favor de la interpretación y buena caracterización del personaje. Para esto es primordial estudiar el cuerpo del actor. No todas las prendas quedan bien en todos los cuerpos y no todos los cuerpos sirven para representar todos los personajes. Siendo así, el diseñador debe concebir el vestuario más en beneficio del personaje que del actor mismo, aunque en la medida de lo posible se debe procurar darle gusto al actor, pues su comodidad es fundamental para una buena actuación frente a la cámara. Es esencial que el actor sienta al personaje desde las prendas que viste, y que estas sean el puente de comunicación con el sujeto interpretado.

Propuesta de vestuario

Preproducción

El vestuario es la representación visual de la psicología y el carácter del personaje, por lo cual debe comunicar todo lo que este es en esencia, sin necesidad de que el actor hable. Es por esto que cada detalle debe tener su razón de ser, desde la silueta, el corte y las piezas, hasta el material, la textura, el color y los insumos.

Para este proceso de creación es de gran ayuda recurrir a dibujar y rayar todas las ideas que se tengan en mente. La expresión mediante ilustraciones son el primer acercamiento del diseñador con cada personaje, y lo ayuda a acentuar no solo aspectos propios del vestuario como colores, texturas y detalles, sino también aspectos propios del actor como gestualidad y expresión corporal, lo que es vital para caracterizar y dar vida a un personaje desde el vestuario. Algunos diseñadores prefieren no dibujar y crean sus personajes a partir de alfabetos visuales que construyen con imágenes tomadas de revistas, internet o películas. Otros en cambio, prefieren tomar sus referentes directamente de la calle, y salen a tomar fotografías de personas que se asemejen a sus personajes o que tengan ciertas características que les sirva como punto de partida en la creación.

Claramente no existe una técnica establecida para crear personaje, sino que cada diseñador crea su propia metodología con los medios que más le funcionen y se adapten a su forma de pensar, concebir y crear.

Creación de personajes y

Cuando el diseñador ya tenga claro en su cabeza y en “el papel”, el carácter y el aspecto de cada personaje, se encamina a crear la propuesta de vestuario, en la cual debe estar descrito de forma muy puntual y minuciosa, cada detalle del universo del personaje. Todo lo que haga parte de su closet, independientemente de que salga o no en el guion y en escena, debe exponerse de forma detallada, con texto y principalmente con imágenes. Esto servirá para conocer la vida del personaje antes y después de la historia, su personalidad, afinidades y cualidades, y así comprender la dimensión de su universo. Cada prenda y cada accesorio, debe comunicar lo que el personaje es en esencia. Entonces la propuesta de vestuario se sustenta y justifica desde el carácter del personaje implícito en la descripción de las acciones del guion.

La propuesta de vestuario finalizada debe ser aprobada en primer lugar por director de arte (o diseñador de producción) quien es el jefe directo del diseñador de vestuario; luego debe ser aprobada por el director.

Propuesta de vestuario

Producción

El manejo del presupuesto corresponde a la fase número cuatro de la preproducción propuesta en esta investigación. Es el momento de definir y decidir qué hacer con el dinero y como distribuirlo para que milagrosamente alcance para todo, ya que actualmente hasta en Hollywood se cuenta con presupuestos reducidos para el vestuario, incluso en grandes producciones cinematográficas.

Sobre el presupuesto y su manejo los entrevistados hablaron de sus experiencias y percepciones. Carolina Serna, quien se desempeña como diseñadora de vestuario, por ejemplo manifestó su experiencia con bajos presupuestos:

Tienes que estar pendiente de un presupuesto, que este sea aprobado, que no se pase. También es diseñar y saber cómo lo voy a hacer, y si tengo solamente dos pesos para hacerlo, debo hacerlo con dos pesos, entonces eso también influye en el momento de crear, de diseñar. Ojalá uno tuviera la oportunidad de tener un presupuesto muy grande, creo que en las producciones que he estado, siempre ha habido un presupuesto súper limitado, pero me parece que ha enriquecido el proceso de diseño, que de una u otra manera es hacer lo que vos querés hacer, lo que vos estás pensando hacer, lo que el director quiere, lo que el diseñador de producción desea o lo que todo el equipo quiere, pero con otros equipos o herramientas para poder lograr el producto. (Serna, comunicación personal, 31 de marzo de 2016)

Asimismo el diseñador de vestuario Diego Álvarez declaró que:

La ejecución comienza en el momento que uno desarrolla la propuesta. Te pasan un presupuesto, que por lo general siempre es reducido, entonces empiezo a hacer un desglose de ese presupuesto y decidir cómo repartirlo. Empiezo también a buscar proveedores de servicios, personas que puedan confeccionar, personas que puedan estampar, personas que tengan bodega de vestuario. (...) Es importante en las compras una persona que sea muy responsable con las facturas, con el dinero, que sepa controlar eso, y no cualquier persona tiene cualidad para eso.

El inventario es muy importante porque es con lo que cuentas, tienes que controlar todo, lo que compraste, lo que alquilaste y lo que confeccionaste. Porque finalmente todo se traduce en plata, y tienes un presupuesto que cuidar. (Álvarez, comunicación personal, 5 de abril de 2016)

Proproducción

Mientras que Luisa Toro que se desempeña como compradora de vestuario, tiene una experiencia diferente con el manejo del dinero:

Yo como soy la compradora tengo una tarjeta con un flujo de caja constante, pero una de las cosas que fijo tengo que hacer es legalizar, que es entregar las facturas de las compras que yo he realizado. Yo tengo que decir hasta el peso uno que me gaste en una fotocopia y para el peso uno tengo que pedir una factura. Hay una parte linda y una parte difícil, que es esa, la del manejo del dinero. Tienes que ser muy honrado, organizado, muy pendiente porque tienes que fijarte que todo este al día. Hay unas retenciones que se deben hacer, cada factura tiene que tener unas especificaciones que son la resolución de la DIAN, que tengan la información completa, que la letra este legible, que la información que tu das de la productora sea la que es, tiene que tener un Rut, una copia de la cedula. (...) Con la parte de la legalización que es súper importante, el manejo del dinero, yo tengo que estar súper juiciosa entregando facturas porque si yo no entrego facturas no me reembolsan dinero, y si yo no tengo dinero no puedo salir a hacer todas estas vueltas. Si una semana es suave tengo que legalizar por lo menos una vez a la semana, si una semana es dura tengo que legalizar a diario. Y ese es el día a día. (Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Según Nadoolman (2014), actualmente los presupuestos son bastante reducidos, lo que implica menos tiempo para producir el vestuario y menos dinero para ejecutarlo; y dice también que el 50% de la tarea del diseñador es manejar presupuesto y gestionar gastos. Afirma también en Diseñadores de vestuario (2003) que:

Los diseñadores de vestuario son apasionados narradores, historiadores, analistas sociales, humoristas, psicólogos y magos que saben conjurar el glamour y codificar iconos. Son gestores flexibles y astutos que tienen que hacer malabarismos con presupuestos y calendarios cada vez más menguados, y enfrentarse a la cruda realidad económica de la producción cinematográfica en todo el mundo. (p.11)

Se infiere entonces que el presupuesto, un aspecto importante y esencial a la hora de trabajar en el equipo de vestuario de una producción cinematográfica, porque a diferencia de años atrás, cada vez se cuenta con menos recursos económicos para ejecutar un proyecto, incluso si este es de gran dimensión. Lo que implica, por lo general, estrés y tensión para crear diseños, pero al mismo tiempo es un reto mayor, que obliga a los diseñadores a “hacer más con menos”.

Preproducción

Después de que la propuesta de vestuario está totalmente aprobada, se empieza a ejecutar. Para esto es fundamental hacer un análisis minucioso del closet planteado en la propuesta de cada personaje, para luego hacer una lista general de lo que se puede alquilar, lo que se debe comprar y lo que inevitablemente se tiene que confeccionar; y así estar al tanto de todo lo que necesita el equipo para crear, reproducir, preparar y desarrollar ese vestuario.

En seguida se examina el presupuesto y se distribuye por prioridades, desde lo más imprescindible hasta lo menos importante. Una buena administración de los recursos monetarios es fundamental para el éxito de la gestión del vestuario de un proyecto cinematográfico. Se deben destinar recursos para comprar ropa, accesorios y zapatos nuevos o usados y alquilar; pero también para confeccionar prendas, lo que implica comprar las telas, los insumos y pagarle a costureras o sastres. Y si es necesario costear procesos adicionales como teñido, bordado y estampación.

Además existen gastos adicionales que corresponden a todo lo que se necesita para la logística y ejecución del vestuario. Es una larga lista que incluye elementos de infraestructura y equipamiento, elementos de aseo, elementos del costurero y elementos de aging.

° Elementos de infraestructura y equipamiento: racks, ganchos, “cubrevestidos”, bolsas, cajas plásticas, papelería, folders, carpetas, marcadores, mesa de planchar, plancha, vaporera, espejo. Obviamente las cantidades de cada uno de estos elementos dependen de la dimensión del proyecto, y en el caso de películas grandes se deben comprar incluso lavadora, secadora, impresora, cámaras, sillas, mesas, y otros.

° Elementos de aseo: todo tipo de jabones (detergente, ropa color, ropa oscura, jabón de coco, jabón rey, quitamanchas, etcétera) , pañitos húmedos, vodka (para quitar el mal olor a las prendas).

° Elementos del costurero: alfileres, nodrizas, agujas, desbaratadores, tijeras, sacabocados, hilos de todos los colores, botones, broches, cierres, sesgos, cintas, cordones, entre muchos otros.

° Elementos de aging: cocoa, café, desodorantes, talcos, betunes, tintas, aerosoles, pinturas, lijas, cepillos, atomizadores, tijeras, bisturís, pañitos húmedos, solo por mencionar algunos.

No sobra decir, que siempre debe guardarse una reserva del presupuesto para eventualidades e imprevistos, aunque esto parezca imposible con los presupuestos cada vez más bajos que se le asignan al vestuario en el cine.

Para nadie es un secreto que las películas en Colombia no se realizan con mucho dinero, pero la tendencia de los bajos presupuestos se está dando incluso en grandes productoras cinematográficas del mundo. Lo cual no resulta del todo perjudicial, porque un bajo presupuesto representa un gran reto y obliga a los diseñadores a ser más creativos para poder lograr el resultado deseado que potencialice la narrativa de la película, mientras que con grandes presupuestos el reto es simple: pagar todo lo que se necesite para conseguir el resultado.

Preproducción

La siguiente etapa que se propuso en esta investigación, es la prueba de vestuario. Sandy Powell (2003) dice que “las fases más importantes de todo el proceso de diseño son la primera y la segunda prueba de vestuario con el actor” (p.108). Esta representa un momento esencial para el diseñador, porque se enfrenta al diagnóstico del actor, cuya labor de interpretación debe estar totalmente soportada y sustentada por el vestuario; y también se enfrenta al criterio del director que es finalmente quien, a partir del estilo narrativo que quiere construir, aprueba o desaprueba el vestuario, incluso teniendo en cuenta, en ocasiones, la percepción del actor. Al respecto la diseñadora Carolina Serna declara que la prueba de vestuario es el momento más divertido, dice que “es el primer momento que tu ves personificado eso que estabas pensando. Es muy interesante porque veo por primera vez esa parte real de todo ese proceso de construcción”. (Serna, comunicación personal, 31 de marzo de 2016)

Así mismo Diego Álvarez, también diseñador de vestuario, afirma que

Se hace una prueba de vestuario, que siempre es tensionante porque los directores comienzan a pedir. Muchas veces las pruebas de vestuario se hacen antes de que se escoja un casting, lo cual no me parece correcto, por lo mismo del cuerpo. Por lo general siempre he corrido con suerte, pero la suerte no debería ser un asunto de este medio.

A la prueba de vestuario va “todo el mundo”, allá va hasta el que no tiene nada que ver. Yo pensaría que sólo deberían estar presentes: director, asistente de dirección, director de arte, y las personas de vestuario. En ocasiones el director de fotografía. Hay que explicar detalladamente a cada una de las personas que están allá, que se va a hacer, que esto no se está viendo todavía como se necesita, porque hay que hacerle algún proceso; hay que explicar todo y no solo venderlo a manera de lenguaje, sino a manera de emoción. Si esta tela va a generar algún movimiento, ese movimiento qué emoción me va a generar, si esta tela lleva este estampado ¿Porqué lo lleva?. Así uno sustenta y luego el producto final debe ser coherente con lo que sustentaste.

Las pruebas de vestuario son organizadas por el departamento de dirección y el departamento de vestuario. Se aprueba por parte de cada una de las cabezas de departamento. Algunas se van haciendo, inclusive durante el transcurso del rodaje. Pienso que debería haber un formato de vestuario y de dirección para puntualizar qué es lo que se quiere de dirección, y no llegar al rodaje como a improvisar. Finalmente una prueba de vestuario es para que todos lleguemos al rodaje, y no hayan tantos imprevistos, que nunca faltan, pero la mayoría se pueden evitar. Si una prueba de vestuario no se hace bien, y no se hace consciente con el departamento de dirección, es perder el tiempo, es plata que se botó. Es un irrespeto con el equipo de vestuario. (Álvarez, comunicación personal, 5 de abril de 2016)

Preproducción

Por su parte Luisa Toro en su experiencia en pruebas de vestuario, no solo porque asiste a ellas como compradora, sino porque en otras producciones se ha desempeñado como diseñadora, manifiesta:

Si hay que mandar a hacer prendas el diseño tiene que estar definido, seleccionar la tela y definir quién te lo va a confeccionar. Y empezar ese proceso con tiempo, para que cuando tengas la prueba de vestuario, tú ya puedas tener esas prendas ahí, para probarle a los actores. Y obviamente compras todo lo que necesites: zapatos, los calzoncillos básicos; si es mujer el brasier color piel, por ejemplo; todo lo que se necesite para que el personaje esté bien siempre.

Generalmente hay una segunda prueba de vestuario en la que se corrigen las cosas de la primera prueba de vestuario. Tu ahí defines cada pinta para cada escena, entonces tienes que tener varias opciones de lo mismo. Se toman fotos de la prueba que luego el diseñador le envía a “todo el mundo” para que “todo el mundo” opine qué si quiere y que no. (Toro, comunicación persona, 30 de marzo de 2016)

Finalmente la asistente de vestuario Juliana Betancur afirma que “la diseñadora tiene sus propuestas listas, pero las pruebas se hacen con el director, y en ocasiones con el productor y el director de fotografía, entonces pueden variar cosas dependiendo de lo que el director quiera y entre todos decidan” y agrega que:

Al final de la prueba de vestuario queda el rack diferente, queda un stock principal con todas las pintas aprobadas, y todo lo que sobra es el stock del actor que queda de reserva por si se necesita cambiar alguna prenda que no funcione en el momento del rodaje. (Betancur, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Apoyando lo anteriormente mencionado, Anthony Powell (2003) hace énfasis en que la disposición de ciertos actores de pasarse horas en el probador y ensayar todas las “cosas” necesarias hasta dar con el personaje, es una gran fuente de inspiración para la tarea del diseñador.

Ann Roth por su parte describe en el libro Diseñadores de vestuario (2003), el momento en el que el actor está en el probador midiéndose las prendas de su personaje:

Experimentamos el proceso en que la imagen reflejada en el espejo poco a poco se va convirtiendo en otra persona, no en el actor, sino en el débil principio de un cuerpo extraño. (...) La clave de un buen diseñador radica en ser valiente para darle al actor el elemento extraño que le libere de sí mismo. (p.137)

Mirar las prendas y al actor vestido en el espejo, es una buena técnica para saber como se verá en cámara: en dos dimensiones no en tres como el ojo humano. Es por esto que Nadoolman (2014) sugiere que es necesario para diseñar vestuario para películas aprender a mirar por la cámara todo, y no a simple vista.

Preproducción

Tomadas de Pinterest, el día 31 de mayo/2016



Actor: Gerard Butler.
Película: 300 (2007).



Actriz: Marilyn Monroe.
Película: Some Like It Hot (1959).

mostrándose desinteresados e impacientes en la prueba de vestuario, y con poca disposición para hacer los ensayos necesarios con numerosas prendas.

Sea cual sea la circunstancia el diseñador debe mostrarse sereno y seguro de su trabajo, ya que esto es fundamental para que el actor le crea. Por nada del mundo el diseñador debe dudar, titubear o mostrarse temeroso delante del actor porque sería ponerle fin a toda credibilidad, y esta es fundamental para ganarse no solo el respeto y la confianza, sino una buena relación con él, que es esencial, si se tiene en cuenta que trabajarán juntos toda la película. Además la prueba de vestuario es la oportunidad del diseñador para contemplar al actor y observar qué le queda bien, qué le queda mal, tomar medidas para hacer correcciones y ajustes, tomar fotos y hacer anotaciones de todo. Por lo que siempre debe tener buena disposición y promover un ambiente sereno, que tranquilice al actor y lo conserve paciente, durante la extenuante prueba de vestuario.

Asimismo el diseñador debe proyectar tranquilidad y firmeza con los demás asistentes a la prueba: el director, el director de fotografía y el director de arte (o diseñador de producción), quienes conforman el equipo humano encargado de construir la narrativa visual de la película; en ocasiones también asiste el productor. Ellos son participantes activos de la prueba, hacen observaciones y correcciones, opinan, aprueban o desaprueban. Cuando por cuestiones de tiempo o logística no puede asistir alguno o ninguno se puede presentar, se hace un buen registro fotográfico y luego se les envía para que puedan estudiar la prueba, y posteriormente comunicar sus percepciones.

Es habitual que la prueba de vestuario arroje una serie de arreglos y ajustes de las prendas, después de que los actores ensayan sus vestuarios: disminuir o aumentar medidas, coger un ruedo, pegar un botón, ajustar un bolsillo. Sea cual sea el arreglo que se necesite, siempre debe hacerse antes de empezar el rodaje. Esto corresponde a la etapa final de la preproducción.

Prueba de vestuario

La última etapa de la preproducción planteada en esta investigación es ajustes y aging, que corresponde al momento en que se hacen los arreglos necesarios de las prendas después de la toma de medidas de la prueba de vestuario. También se lavan prendas o se hace algún efecto especial. En cuanto a este proceso la coordinadora de vestuario Carolina Lima afirma:

Aging es, para mí, un departamento súper importante dentro de vestuario, porque ayuda mucho a que las cosas se vean reales. Por lo general la ropa que uno compra llega súper nueva, muy bien arregladita, y lo que ellos hacen es pasarla por tintas, bajarles el color, desgastarlas, pero que sea de forma natural, entonces esa ropa se ve como vieja y sucia, pero no, está nueva y tratada. Igual con todo, con cada detalle de desgastar la suela, hacerle la rayita a los zapatos para que se vean usados, todos esos detallitos que hacen que las cosas se vean más bonitas. También hace todos los efectos especiales del vestuario, de la sangre por ejemplo. Ellos son los que siempre se encargan de ponerle sangre a los actores o poner sangre en la ropa. El departamento de vestuario es muy cuidadoso con las prendas que tiene, porque hay cosas que son de renta, o cosas que no son compradas, y necesitan devolverse, y el equipo saber a qué cosas puede echarle sangre, y qué cosas no pueden dañar. De eso se trata el aging. (Lima, comunicación personal, 6 de abril de 2016)

Soportando las anteriores explicaciones de los entrevistados, se expone que Deborah Nadoolman (2014) propone la siguiente definición de aging que en español significa envejecido:

Término referido al envejecimiento de prendas para que parezcan usadas; resulta esencial para crear personajes auténticos. El envejecido se lleva a cabo con papel de lija, esponjas, aerosoles, pinceles de acero, punzones, tintes, lejías (desteñido), colas, pintura en aerosol, cerillas, mecheros, aceite de motor, aceite de cocina, colorantes alimentarios, sangre falsa y tierra de fuller (estéril especial para el cine). (p.188)

A la hora de diseñar para una película de contexto contemporáneo muchos críticos juzgan a los diseñadores, diciendo que no hacen un proceso real de diseño, puesto que hay mucha prendas compradas. Sobre esto Nadoolman (2003) dice:

Todavía no he conocido a ningún diseñador que vaya a unos grandes almacenes y compre la ropa para que luego esta aparezca sin alteración alguna en la pantalla. Dado que el diseñador ha elegido; ajustado; combinado; cambiado; teñido; envejecido; adaptado; alterado; revisado y trabajado sobre la ropa comprada para que transforme a un actor en un personaje, este atuendo comprado se considera, con toda legitimidad, vestuario diseñado. (p.72)

Preproducción

Aging es un método fundamental para la ambientación de las prendas de acuerdo a las necesidades y el contexto de escenas especiales. A medida que se acerca el rodaje y el closet de cada personaje va quedando armado, deben prepararse las prendas para que estén listas para empezar a grabar. Es el momento de hacer los arreglos y ajustes de las prendas como resultado de la prueba de vestuario, y posteriormente hacer los procesos adecuados para los efectos que se necesitan. Esto quiere decir que a diferencia de lo que el público podría pensar, ninguna prenda sale en cámara sin haber tenido antes una revisión, un procedimiento y un acabado.

Los personajes simbolizan personas reales, y como tal, deben ser verosímiles desde sus prendas. Un ser humano real, no estrena ropa todos los días, por lo cual un personaje que lo represente tampoco debe hacerlo. Solo en el caso de que el guion especifique que el sujeto compró ropa nueva y está estrenando sería aceptable, y eso que aun en estos casos, las prendas pueden haber pasado por al menos una lavada para no verse tan relucientes en la cámara.

Dentro de lo que se conoce como aging o envejecimiento en español, existen varios procesos. Algunos se utilizan simplemente para dar apariencia de usadas a las prendas, y son casi imperceptibles a los ojos del espectador. Otros en cambio, se emplean cuando las prendas necesitan efectos especiales según las necesidades del guion, en este caso hablamos de suciedad excesiva, sangre, rotos, rasgados, entre otros, que podrían corresponder a escenas de acción por ejemplo.

Cuando de dar usabilidad se trata el proceso es básico: se lavan las prendas las veces necesarias con detergente en la lavadora, para que las fibras se desgasten como lo harían en la vida real, y el efecto se vea muy natural. En el caso de que se necesite que la apariencia de uso sea muy evidente al ojo del espectador, se puede recurrir a teñir las prendas para bajarles el color radiante y así se vean percutidas; y también se pueden desgastar con lijas suaves para sacar motas o algunos hilos deshilachados. Los zapatos se lijan, se doblan para quebrarlos, si es necesario se rompen y no se debe olvidar ensuciarles la suela.

Estos acabados para disminuir la apariencia nueva de la ropa, normalmente se concluyen en la preproducción, para que al momento del rodaje todo esté preparado. No sucede lo mismo con los efectos especiales, que usualmente se elaboran a medida que se va grabando en la fase del rodaje, pues resulta más beneficioso no solo por un manejo más controlado de la continuidad, sino porque además se puede responder a las peticiones directas y específicas del director en cada escena.

Si las prendas necesitan efectos especiales se utilizan materiales muy diferentes al jabón. Si hay sangre en una escena se puede utilizar sangre artificial que se consigue como producto de maquillaje, o se puede preparar con miel y anilina, en el caso de que la ropa se pueda dañar. Si hay sudor se utiliza un atomizador con agua, o hay quienes prefieren agregarle al agua un poco de glicerina para que el efecto de sudor dure más; personalmente prefiero utilizar solo agua (aunque esto implique retocar el efecto entre corte y corte) porque la glicerina brinda un efecto muy antinatural, ya que el sudor real no es grasoso. Si por ejemplo, las prendas deben parecer sucias de tierra, de grasa, de polvo, o cualquier otra cosa, se puede utilizar cocoa, café, cenizas, betunes, aceites, grasas, talcos o aerosoles, siempre y cuando las prendas se puedan dañar.

A simple vista estos procesos pueden parecer complejos, pero siempre he dicho que para hacer aging solo hay que tener sentido común. Entre más fiel seas a la realidad, mejor quedará el efecto. No hay que ser muy listo para tener presente que la gravedad existe y el sudor fluye por el cuerpo en dirección al piso, al igual que la sangre; sea cual sea la posición del personaje, los líquidos siempre tienden a caer. Tampoco hay que ser muy listo para no olvidar que el que suda es el cuerpo y no la ropa, por lo cual el agua debe rociarse en el cuerpo para que este moje las prendas de forma natural, no hay porqué humedecer la ropa directamente. Si un personaje tiene que verse sucio de tierra, ensucia la prenda con tierra, y si el actor es flexible, pídele que se “revuelque” en la tierra; por más que intentes dar un efecto natural con mugre artificial, nunca quedará igual. En definitiva los procesos siempre deben hacerse, en la medida de lo posible, fieles a la realidad.

Preproducción



Captura de pantalla de El tigre y el dragón (2000), el día 30 de mayo/ 2016

Capturas de pantalla de Mad Max (2015), el día 30 de mayo/ 2016

Preproducción

Los anteriores antecedentes encontrados y planteados con respecto a las etapas propuestas como parte del proceso de preproducción de una película, dan como resultado un hallazgo general: se encontró que no hay una teoría planteada por los autores que las nombre y explique como tal, pero es evidente que el proceso y desarrollo de cada una de las etapas es intuitivo y común a todos los equipos de diseño de vestuario, tanto locales como internacionales, lo cual se evidencia en las entrevistas y las referencias consultadas, respectivamente. También es evidente que el proceso llevado a cabo por los diseñadores es el mismo, independientemente de la dimensión del producto cinematográfico.

Lo anterior es corroborado por Nadoolman (2003) cuando menciona:

El diseño de vestuario sigue un método de trabajo utilizado desde sus orígenes en el teatro: partir de las reuniones iniciales con el director, que es quien interpreta el texto, para llegar a la aparición del actor vestido en el escenario. Las etapas que comprende este método se suceden en un orden que raras veces varía; puede que los diseñadores introduzcamos leves cambios en el mismo de una película a otra, pero nuestra metodología es muy ortodoxa. Refleja el sistema de trabajo de la industria cinematográfica internacional: el diseño de vestuario es una unidad más de todas las que integran la producción de una película. El cine es un arte que se hace en equipo. (p.7)

Rodaje

Lo que comúnmente se conoce como rodaje es la fase de grabaciones de una película, pero más allá de eso, es el momento cumbre de la producción cinematográfica donde se unen todos los elementos y el trabajo previo realizado en la preparación de la película. Es el momento de más acción, de la puesta en escena, de las luces y la cámara, en el cual todos los departamentos ejecutan lo planeado en la preproducción. El rodaje es la fase que reúne más cantidad de personas trabajando alrededor de la película.

Una de las búsquedas importantes de esta investigación, consiste en la descripción de un día a día de rodaje para el equipo de vestuario. Para esto se hizo una selección previa de tres producciones: dos películas (Mena y Orbita 9) y una serie con formato cinematográfico (Narcos); por cada una se eligieron dos o tres personas que desempeñaron algún cargo dentro del equipo de vestuario, y que expusieron su experiencia como herramienta y evidencia para la construcción de la teoría de esta investigación.

Las experiencias y vivencias de un rodaje presentan variaciones, dependiendo del cargo que se desempeñe dentro del equipo de vestuario. A continuación se exponen como evidencia diferentes testimonios.

La asistente de vestuario Juliana Betancur reveló el día a día de rodaje en la película Orbita 9

Uno llega en la mañana a la locación y lo primero que hay que hacer es dejar listo el espacio de vestuario. Entonces bajaba los racks del camión, los kits y el costurero, la plancha, la mesa y la vaporizadora. Cuando uno tiene todo esto abajo del camión y montado en el espacio, lo que hace es tomar el libro de continuidad y el llamado, para empezar a bajar del camión lo que va a salir. Gracias a que uno tiene el plan de rodaje desde la pre, uno ya sabe que se va a ir necesitando cada día, no es algo que te tome por sorpresa, sin embargo el llamado es útil porque te plantea horarios y cosas específicas que te ayudan a manejar tus tiempos. Entonces tomo del camión el vestuario de personajes y figurantes, y empiezo a organizar dependiendo del orden de escenas y horarios que dice el llamado. Pero por lo general se le da prioridad al vestuario de los personajes. Con ayuda del libro empiezo a revisar que todo lo que el personaje lleve en la escena este bien, y si necesita arreglos, que en ese momento no debería pero todo puede pasar, o si necesita ser planchado o mejorarle los acabados. Organizo el vestuario en orden del rodaje del día. (...) Cuando empezaba el rodaje, a veces me tocaba ir al set o a veces me tocaba quedarme en el base camp (base que se hace en la locación cerca al set, donde lo proveen a uno de carpas y espacios para organizar todo y cambiar a los actores), eso depende de las necesidades del día. En caso de tener que ir al set me llevo un equipo pequeño de limpieza, un kit de ambientación, llevo el costurero principal y el libro de continuidad para irlo llenando en el transcurso de las escenas. También llevo back ups que tenga, ya sean prendas iguales de

escenas muy importantes, o sean opciones por si algo no funciona. Llevo batas de baño por si tengo que cubrir. Antes de que empiecen a grabar uno se asegura que el vestuario se vea bien (...). Mientras se esta rodando yo señalo en la escaleta la escena que se esta haciendo, y en la hoja de continuidad empiezo a poner notas de todo lo que pasa con el vestuario. Entre corte y corte se acomoda y organiza el vestuario, la diseñadora el de personajes y yo organizaba el de figuración y extras. Si hay escenas de acción uno debe hacer los ajustes necesarios, sea estar limpiando las prendas o cambiar algunas. Antes de que finalizara la escena por lo general me iba al base camp y la diseñadora se quedaba con actores en set. Porque tengo que ir a asegurarme una vez mas que todo este listo para lo que sigue, porque todo puede pasar, entonces tengo que revisar todas las veces que pueda. O a veces pasaba que el director pedía cambiar a los actores en el set para la escena siguiente, por cuestiones de agilidad o retraso. Cuando se finaliza una escena y se cambian los actores, entonces el vestuario que se quitan los actores, lo voy poniendo en el rack. Si mi lugar es en el set me concentro en todo lo que conlleva, pero si un día estaba en el base camp mis tareas son otras. Yo tengo que mirar dentro del vestuario que se utilizo hoy, qué se necesita mañana, porque si tengo que lavar prendas debe ser de inmediato para que se alcancen a secar, pero si esta bien y no huele maluco se le hecha el desodorizante (por lo general se utiliza vodka con agua) para neutralizar los olores. Tengo que saber siempre que voy a utilizar mañana. Así transcurre escena tras escena. Algunas veces no hay cambio de locación de un día a otro entonces al finalizar el día, solo se necesita dejar todo organizado para el otro día y listo para que la diseñadora lo revise. Pero si hay cambio de locación, se debe dejar todo montado y listo en el camión, para el desplazamiento al día siguiente. (Betancur, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Así mismo Diego Álvarez en su cargo de asistente de vestuario en la película Mena expuso que:

Los días de rodaje siempre estaban acompañados de un horario terrible, es algo que yo he criticado mucho en este medio, y es de las poquitas cosas que me disgustan; la falta de control con respecto a los horarios, y sobre todo cuando tienes una preproducción montada. Entonces el primer día de rodaje, salimos de la bodega a las 2 a.m y comenzamos a rodar a las 4 a.m, obviamente no estás bien, no rindes igual. Entonces el agotamiento físico siempre va a ser un punto en contra.

En el departamento de vestuario llegas en la mañana y empiezas a desmontar las cosas del camión, a armar todo en tu espacio o en tu carpa, que por lo general se organiza cinco minutos antes, pero en este caso puntual no fue así. Teníamos una carpa, donde instalas vestuario, plancha, vaporera, los accesorios, todo a la mano, nada te puede faltar, para poder empezar a vestir. El departamento de dirección empieza a traerte las personas de casting, pues los figurantes y extras, y empiezas a vestir en orden. Para este momento tienen que estar ejecutados todos los arreglos que se debieron hacer en la prueba de vestuario de los figurantes. Una vez que teníamos las personas ya vestidas, dos de los integrantes del equipo de vestuario, iban a set uno por extras, y uno por cast (actores). Debían ir con el equipo de dirección a set y tener un kit de herramientas para solucionar cosas en el acto. Llevas alfileres, ganchos, grapadora, materiales para hacer aging si es el caso, hilos agujas, una planchita ahí pequeñita que funcione, un quita lanas, pues lo que puedas tener ahí a la mano.

Al final del día había que desvestir los figurantes, devolverles ropa, organizar todo en los ganchos que se había asignado, casi hacer un inventario rápido de todo lo que se entregó, y volver a montar al camión en caso de haber cambio de locación.

En caso de que se necesitara ropa que estaba en la bodega para el día siguiente, al finalizar el rodaje, íbamos a la bodega a descargar lo innecesario del camión y subir lo que se necesitaba para las escenas siguientes.

La ropa que se ponía los figurantes se iba inventariando si estos quedaban fuera del aire y se iba poniendo en un lugar donde todos sabíamos que se ubicada lo que no se podía volver a usar. (Álvarez, comunicación personal, 5 de abril de 2016)

Desde la coordinación de vestuario, Carolina Lima presentó un día de rodaje de la serie Narcos:

Yo lo que hago en el día a día es, según el llamado que me enviaron el día anterior, llegar a alistar todo. Nosotros en vestuario siempre tenemos llamado una hora antes o media hora antes, para que cuando los actores lleguen, ya este su cambio en sus trailers. Entonces yo llego con mi compañera de trabajo, alistamos lo que va ese día, si son cambios nuevos, casi siempre viene la diseñadora y está pendiente de eso. Cuando no viene entonces yo armo los cambios, le mando una foto a ella y ella lo aprueba o no.

Ya cuando termino de alistar lo del día de rodaje, lo que hago es sentarme a hacer las continuidades (...).Tengo que estar pendiente de los actores, estar pendiente cuando ellos entran a cambiarse, que todo les quede bien. Hay una persona que va al set y otra se queda acá conmigo ayudándome a organizar, a arreglar, a ir adelantando cosas del mismo día o del día siguiente, llevar los cambios a los trailers, hacer reparaciones, si se necesitan, la lavandería.

Finalizando el día lo que hago es mirar la carpeta del día con las fotos, con las continuidades del día, dejo listo lo del día siguiente colgado y marcado con unas tarjeticas que nosotros tenemos, ahí marcamos lo que va el día siguiente por si, yo llego a faltar, la persona que este aquí, sepa qué es lo que hay colgado, a quién pertenece y siempre súper marcado todo.

A nosotros nos dan un preliminar antes de finalizar el día y lo que hago es enviar ese preliminar a todo el equipo de vestuario, para que lo revisen, mirar las horas de llegada, a qué hora es el llamado, cuándo vamos a grabar, quién va a venir al llamado, a qué horas, a quién recogen, en donde lo recogen, y así, alistarnos para el día siguiente. (Lima, comunicación personal, 6 de abril de 2016)

Desde el cargo de compradora Luisa Toro vive un día de rodaje de una forma muy diferente:

Yo un día de rodaje, llego a la bodega en la mañana, generalmente tengo una pequeña reunión con mis jefes y vemos que necesidades hay. Yo tengo mi cuaderno en el que hago listas todos los días de cosas que necesitamos, de cosas que la gente necesita y de cosas que yo pienso que se necesitan. En las reuniones aclaro las necesidades que el quipo me ha comunicado, entonces miramos la opción comprar. (...)Entonces en las mañanas hago las listas con mis jefes, de todas las vueltas que voy a hacer durante el día, por lo general tienes un carro disponible con una persona que te llevara a hacer las compras. Y lo que yo hago es hacer un plan de ruta para que el día me rinda, entonces reviso en que lugar debo hacer cada cosa y me organizo para moverme y que el día me rinda. Yo soy como una administradora del tiempo ahí. Es súper importante que no tenga tiempo, que no me distraiga con cosas que no son necesarias, que optimice, que si puedo hacer todas las vueltas en el mismo lugar lo haga así para que solo sea un trayecto. Entonces parte de mi trabajo además de administrar, es prever las cosas, como tener claro lo que tengo que mandar a confeccionar, entonces necesito tener un tiempo para poderlo hacer. (...) Lo más importante durante el tiempo de rodaje, para mí está en leer el capítulo, saber prever que cosas tienen un rango de acciones porque no solamente es comprar las cosas y llevárselas a alguien; es comprarlo, llevarlo a tintorería, luego a que lo confeccionen, luego volver a hacer proceso de tintorería, luego mandar a estampar, y sobre eso mandarlo a bordar, por decir un ejemplo. Entonces es un proceso muy largo que no pasa en una semana, así tu lo sueñes no pasa. (...) Yo tengo que ver las necesidades del día a día, las necesidades de la diseñadora, las necesidades del set y un montón de cosas. De mí depende que todo este allá, que las cosas lleguen y que lleguen bien, y que sea lo que ellos necesitan. (L. Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Contrario a todas las experiencias anteriores, encontramos que, la única información que ofrece la teoría consultada sobre un día de rodaje en el equipo de vestuario, es la expuesta por Rea & Irving (2001):

Cuando los actores llegan a la localización, habrán de cambiarse de ropa después de un breve ensayo. El encargado de vestuarios viste a los personajes siguiendo lo indicado en el guion. Pide al cocinero que no ensucie el mandil y el sombrero de papel para que no se vea diferencia entre una toma y otra. Al terminar, el encargado de vestuario ayuda a los actores a desvestirse. Guarda las ropas con cuidado, de modo que sirvan para otro día. Si hay que lavarlas, se las lleva para limpiarlas después de recoger y concluir la jornada. (p.200)

Esto probablemente porque los autores no son diseñadores de vestuario y su interés está puesto en exponer lo que para ellos es realmente importante en un rodaje: La producción y la dirección. Por otro lado, es claro, por la ausencia de teoría, que los diseñadores de vestuario consultados en esta investigación no han considerado importante revelar este tipo de experiencias, que para ellos pueden ser cotidianas y repetitivas, sin tener en cuenta que pueden ser de gran aporte para quienes están en su proceso de aprendizaje y aspiran trabajar en este medio.

Lo que Rea & Irving (2001) exponen más detalladamente, a diferencia de cómo lo hicieron con el vestuario, es cómo transcurre un día de rodaje normal, para el resto del equipo en general. Esto es importante resaltarlo, porque para un diseñador de vestuario en proceso de formación, también es esencial conocer qué pasa con el resto del equipo en el rodaje, porque siempre tiene que saber qué está pasando y estar concentrado para que nada lo tome por sorpresa. Los autores exponen entonces lo siguiente:

Actores y técnicos llegan al lugar de rodaje: El director ya suele andar por allí. Conviene reconocer el terreno para familiarizarse con él y descubrir sus posibilidades. (...) Cada actor y operador técnico sabe a qué hora debe presentarse en el lugar de rodaje. Figura en la hoja de rodaje del día. Si un departamento dado necesita más tiempo, las horas podrán escalonarse y organizarse debidamente. (Si por ejemplo) uno de los actores necesita un maquillaje especial, (...) el encargado de localización, el maquillador y el actor deberían presentarse bastante antes que el resto del personal. El ayudante de dirección se encarga de organizar todo esto. Conviene fijar las horas de modo que cuando el actor esté preparado, el equipo ya se halle en el rodaje y él no haya de esperar para empezar a ensayar.

Componer la escena para la cámara: Con los actores ya en el lugar de rodaje, el director acostumbra a repasar y ensayar los detalles de la primera escena que va a filmarse en el día en compañía del director de fotografía, el jefe de electricistas y el primer ayudante de dirección. A continuación el director y el director de fotografía planifican las escenas por filmar en la jornada, basándose en los storyboards y en los planos de localización, así como en los detalles descubiertos durante el ensayo. Después de que el director y el director de fotografía ultiman el plan de rodaje, establecen el primer encuadre y el emplazamiento de la cámara. Estos ensayos y reconocimientos del terreno pueden inducir al director a cambiar la forma de filmar la escena. El escenario, una vez vestido y decorado, puede sugerirle otras maneras de presentar la escena o los personajes. Es ahora cuando aún cabe introducir los cambios.

Colocar las marcas en el suelo para situar los actores y la cámara: Cuando la composición de una escena sea complicada, el encargado de los soportes de cámara —maquinista— se encargará de marcar las posiciones de los actores y la cámara poniendo cintas adhesivas en el suelo. Los movimientos de cámara, por ejemplo, con dolly, se preparan y ensayan, para que resulten suaves y firmes.

Enfoques: El ayudante del operador de cámara o foquista se encarga de establecer el enfoque para cada movimiento de un actor. Cuando el actor o la cámara se mueven, el operador ajusta el anillo de enfoque de objetivos para mantener la imagen bien enfocada.

Rodaje

Iluminación: El director de fotografía avisa al jefe de electricistas para preparar las luces y al jefe de soportes de cámara para que prepare la cámara. Puestas en posición las luces, encendidas y enfocadas, el director de fotografía recurrirá el fotómetro para comprobar que todo marcha bien. Con las luces ya en su sitio, una persona —el doble— hace las veces del actor, situándose allí donde este vaya a situarse. El equipo de cámara podrá entonces determinar el enfoque, el tamaño de objetivo y la iluminación convenientes. Durante estos ensayos técnicos o pruebas el jefe de electricistas se encarga de que los aparatos de iluminación no entren en cuadro, y de evitar que los reflejos o destellos lleguen al objetivo de la cámara. Que el número de escenas rodadas se ajuste a lo planeado, depende en gran parte, de cuánto tiempo tarde el equipo de cámara en iluminar la escena a la satisfacción del director. Éste ha establecido un número de escenas para cada jornada de rodaje, y ha realizado tal cálculo partiendo de las indicaciones del director de fotografía, que es quién se encarga de prever el tiempo requerido para iluminar las localizaciones. Ahora bien, el director de fotografía basa sus cálculos en los reconocimientos del terreno y en la visita que él y el director han hecho a tales lugares. No queda sino decir que es el ayudante de dirección quien debe encargarse de controlar que el plan del director de fotografía va según lo previsto. Cuando el equipo de iluminación retrase en la instalación, es momento de considerar si variar o no la lista de rodaje.

Ensayo: Mientras se prepara el escenario, el director puede considerar necesario ensayar más a fondo la escena. Puede llevar a los actores a otra parte, un cuarto o un sitio tranquilo. A continuación los actores van a vestirse y maquillarse.

Últimos ajustes para los actores y la cámara: Es posible que durante el tiempo empleado en iluminar el escenario y preparar a los actores surja la necesidad de hacer ajustes técnicos o que surjan nuevas ideas creativas que obliguen a modificar o complementar la composición de la escena para los actores y la cámara.

Filmación de la escena: Cuando el director convenga en que todo está listo, podrá filmar la escena. El director filma cuantas tomas de una escena crea necesarias. Entre las razones que pueden empujar a un director a volver a hacer una toma figuran las siguientes: el director o un actor quieren perfeccionar la interpretación; problemas técnicos con la cámara o las luces; un actor se trabó, quedó en blanco o dijo mal una frase; el actor no está a la altura de sus posibilidades; el movimiento de dolly deja mucho que desear; un micrófono entra en cuadro; la bombilla de un foco se funde o estalla, o bien un ruido de avión o un estruendo ensordece los sonidos de la escena. Aunque el director quede contento con la primera toma, es prudente hacer otra. Una de ellas servirá de repuesto. A menudo ocurren contratiempos, y para superarlos se necesita una toma de seguridad en la sala de montaje.

La cámara pasa a otro encuadre o secuencia: Antes de pasar a emplazar la cámara en otra posición, el director debe asegurarse de que ha hecho bien las tomas desde un determinado ángulo de cámara. De esta manera, el director va avanzando en la filmación del guion y en el cumplimiento del plan del rodaje. (p.135–137)

Finalmente Seger & Whetmore (2004) transmiten, de una forma más concisa y real, un día de rodaje:

Quando todo está listo para rodar en un determinado lugar, comienzan a producirse cientos de movimiento. Ruedan los camiones del catering, los asistentes de vestuario preparan los vestidos de cada uno de los personajes para la primera escena del día, docenas de ayudantes de producción, luciendo llamativos walkie-talkies (...). En medio del caos, el director de fotografía y el operador de cámara trabajan estrechamente con el director para organizar cada escena. Su colaboración repercute en una interpretación visual del guión que finalmente determinara el éxito o el fracaso del filme. (p.241)

Durante la fase de rodaje, se evidenció otro hallazgo que corresponde a la importancia del trabajo en equipo del diseñador de vestuario, con el director, el diseñador de producción o director de arte y el director de fotografía, que son quienes crean el mundo visual de la película. El diseñador de vestuario debe tener en cuenta siempre las pautas de estos individuos, para realizar un trabajo pertinente y eficaz que aporte a la imagen y por el contrario, no la afecte de forma negativa. También es destacable la buena relación con todo el resto del equipo, independientemente del cargo o labor de cada uno, porque todos trabajan por un mismo fin. Carolina Serna habló sobre el trabajo conjunto:

Obviamente mi primera matriz base, son los conceptos de la diseñadora de producción y dirección de arte sumados a los de dirección. Y a eso le sumo también todas las directrices que el director de fotografía quiere contar, porque todos estamos trabajando bajo un mismo fin, todos estamos contando la misma historia con diferentes herramientas, entonces mi herramienta es la indumentaria y el vestuario, y es muy importante también no pensar individual, sino colectivamente, eso también tiene sus tiempos, reuniones, conversaciones y justificaciones. (Serna, comunicación personal, 31 de marzo de 2016)

Lo anterior es manifestado también por los autores consultados en la presente investigación, quienes hacen mucho énfasis en las buenas relaciones, el amor por la gente y el trabajo en equipo. Para empezar Seger & Whetmore (2004) sostienen que “el proceso de realización de una película pone a todos los profesionales a trabajar juntos y filtra todo a través de un aparato: la cámara” (p.189). Agregan que es importante para el diseñador de vestuario, tener una buena relación con el diseñador de producción, para conocer el entorno y lugar donde se moverán los personajes. Así como tener conocimientos de algunos aspectos técnicos de iluminación, movimientos de cámara, uso de diferentes tipos de objetivos, entre otros. Sobre esto Nadoolman (2014) afirma que es necesario reunirse con el diseñador de producción y el cámara para resolver dudas sobre los esquemas cromáticos que se van a trabajar, o si dependiendo del lugar deben haber unas preocupaciones específicas por el color. Por otro lado Maurizio Millenotti (2014) dice que “el diseñador de vestuario tiene que entender las necesidades de cada director y de cada proyecto, porque cada uno es único. Los diseñadores precisan imaginación, y aunque resulte difícil, la capacidad de captar diferentes puntos de vista”. (p. 123).

Hablando en un aspecto más general, el diseñador James Acheson (2003) dice:

Yo aconsejaría que nadie se dedicara a esta especialidad a no ser que sintiera verdadera pasión por ella. La cualidad indispensable que debes tener para ser diseñador de vestuario es el amor a los seres humanos. Tienes que amar a los actores, y a tu equipo, y a tu director. Y además, tienes que ser capaz de encontrar de algún modo tu propia felicidad y satisfacción en todo ello; sino, te volverás loco. (p. 23)

Para finalizar Seger & Whetmore (2004) señalan que:

La verdadera esencia de la colaboración en el proceso de realización de un filme requiere que cada persona que trabaja con el guión sea capaz de contribuir de alguna manera, en el proceso. Dicha contribución no debe entenderse como dejar una marca o toque personal, sino mas bien como ayudar a que el guión tenga un mayor y más poderoso potencial. (p.15)

Rodaje

Trabajar en una película siempre va a suponer una serie de tareas y responsabilidades muy complejas y por ende estresantes, para cualquier miembro del equipo sea cual sea su cargo. Es por esto que todos y cada uno de los integrantes son esenciales y no menos importantes que los demás, así tengan rangos diferentes. Y cabe resaltar que dentro del crew, siempre será necesaria la colaboración entre personas que pertenezcan a diferentes departamentos. Hablando del equipo de vestuario propiamente, la relación directa con los actores, lo lleva a tener vínculos con personas de otros cargos como: el segundo asistente de dirección, quien es el encargado directo de los actores; con el equipo de make up, ya que hacen parte de la caracterización del personaje; con el sonidista, porque pone los micrófonos bajo el vestuario de los actores; con el encargado de props (utilería), ya que brinda los objetos y utensilios que necesitan los actores en las escenas; con el script, quien es el encargado de manejar la continuidad; y otros vínculos, como por ejemplo, la colaboración de los asistentes de producción, que se encargan de proporcionar al equipo de vestuario, el espacio con carpas, mesas, sillas, etcétera, para poder vestir a los extras, y a los actores, en el caso de que no hayan trailers para ellos.

Durante el rodaje la logística del crew funciona como un engranaje, si solo una cosa no funciona, todo sale mal. En el equipo de vestuario puntualmente la coordinación debe ser perfecta entre todos los integrantes y sus diferentes tareas, para que todas las prendas se vean como se deben ver en el resultado final de cada escena. Es por esto, que lo más importante en la ejecución del vestuario durante el rodaje, es la vigilancia y control del aging (explicado en el capítulo anterior) y la continuidad.

Rodaje

Normalmente las escenas de una película no se graban en el orden que aparecen en el guion, a diferencia de lo que ocurre en televisión, cuyas producciones casi siempre inician emisión sin terminar de grabar, lo cual obliga a que las escenas sean grabadas en el orden en que acontece la historia. El cine en cambio se hace de una forma diferente; el plan de rodaje se programa en beneficio de la contratación y el clima de las locaciones y por la disposición de tiempo de los actores y sus respectivas apariciones en escena. Esto se hace con el objetivo de ahorrar tiempo y presupuesto.

Entonces se organiza de forma que en cada lugar donde se desenvuelva parte de la historia, se graben todas las escenas que allí ocurren, independientemente de que estas correspondan a diferentes momentos de la historia. En otras palabras, grabar en el orden del guion no sería rentable porque habría que desplazarse de locación en locación según la secuencia de la historia, lo que implicaría mayor gasto de tiempo y por consiguiente más días de rodaje y más costos, teniendo en cuenta además del transporte, que habría que pagar la renta una locación la misma cantidad de veces que esta aparece en la historia, mientras que si se graban sin interrupción todas las escenas sucedidas en diferentes momentos del guion, el pago se reduce a solo los días que se ocupe dicho lugar.

En cuanto a los actores se debe tener en cuenta su disposición de tiempo de grabación, para programar el plan de rodaje, pero también sus apariciones en el guion. Por ejemplo cuando existen personajes que no figuran durante toda la historia, sino que aparecen en pocas escenas (de cualquier momento de la historia), se procura programar la grabación de dichas escenas en los mismos días consecutivos de rodaje, para que el actor haga todo su trabajo en estos días, y no se incrementen los costos, pues de lo contrario habría que solicitar al actor cada que se necesite, lo que implicaría multiplicar gastos de transporte, hospedaje, alimentación y salario.

Siendo así, y en palabras más amigables, las escenas 15, 46, 78 y 119 de un guion, podrían grabarse consecutivas en un mismo día de rodaje, porque se desarrollan en el mismo lugar o participan los mismos actores, pero pertenecen a días dramáticos diferentes en la historia. Lo que representa un gran reto para todo el equipo de producción, porque en la edición final de la película esto no debe notarse en lo mas mínimo, y a ojos del espectador todo debe parecer concebido en el orden natural de la película. Es entonces cuando se habla de un término conocido como continuidad.

La continuidad es la conexión entre los diferentes planos de una película (grabados en desorden), para no interrumpir la sensación de secuencia en el espectador; esto suena sencillo pero en realidad es un trabajo complejo para todo el equipo, en especial para los encargados de constituir la imagen de la película durante el rodaje: director, director de fotografía, director de arte y diseñador de vestuario. Cada uno debe encargarse de supervisar la continuidad del componente que le corresponde de la narrativa visual. En ese caso, el director debe cuidar la continuidad de los actores y los diálogos; el director de fotografía debe vigilar la continuidad del encuadre y la iluminación; el director de arte controla la continuidad de espacio, mobiliario y utilería; y finalmente el diseñador de vestuario supervisa la continuidad de las prendas a través de las escenas. Tarea que resulta muy sencilla si la ropa no tiene efectos especiales, pero se complica en el caso de que los tenga. Hay que realizar un trabajo muy detallado y minucioso para que una mancha de sangre, alguna suciedad o una sombra de sudor se vean iguales o progresivas en tomas realizadas en diferentes días de rodaje para lo cual, si el presupuesto lo permite, es más productivo tener back ups (prendas de repuesto) con diferentes estados del efecto y así tener un mayor control de él para no caer en errores de continuidad fatales que no tienen solución.

Rodaje

Para controlar la continuidad se construye un libro, cuyo contenido fue descrito por la asistente de vestuario Juliana Betancur:

El libro empieza con la escaleta y el plan de rodaje y luego siguen actores principales, secundarios y finalmente una parte general de figuración. Generalmente se hace en folders grandes. Se construye un formato como a uno mas le funcione. Lleva una foto del personaje con el vestuario escogido para el día dramático, nombre del actor, nombre del personaje, descripción de la pinta preda por prenda y las escenas de ese día dramático en orden con descripción de cada una. A medida que va avanzando el rodaje uno hace apuntes y notas describiendo el comportamiento y estado del vestuario en cada escena, para poder seguir esa secuencia lógica de la ropa. Si es necesario porque el vestuario es complejo o los acabados son muy detallados, es mejor poner foto en cada escena. Este libro se actualiza todos los días, con cada personajes, cada día de rodaje todos los días. (Betancur, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)



Alice in the Wonderland (2010).



The Lord of The Rings: The Return of the King.



Tomadas de Movie Mistakes el 31 de mayo/ 2016

Control de continuidad

Cierre de producción

Se conoce como postproducción a la fase de edición, sonorización, colorización, musicalización, diseño de créditos y subtítulos de una película, a partir de la manipulación del material visual y sonoro obtenido durante el rodaje. Debido a esto es la fase que menos personal requiere para trabajar, ya que estas labores específicas son ejecutadas por pocas personas especialistas en cada una de ellas, con supervisión del director y el productor. En la postproducción se le da vida al guion, al disponer las escenas en orden secuencial y coherente con lo que el director planteó para la película a partir de la historia.

Pero al momento de finalizar el rodaje de una película existen ciertas labores que debe realizar cada departamento antes de dar por concluido su trabajo, y esto se conoce como cierre de producción.

En el caso del equipo de vestuario las labores corresponder a lavar y devolver las prendas alquiladas, confeccionadas o compradas; devolver los elementos alquilados o adquiridos para la ejecución del vestuario y finalmente legalizar las facturas de los gastos realizados con el presupuesto.

Hablando propiamente del equipo de vestuario, al finalizar el rodaje, lo primero que se hace es lava la ropa sucia, limpiar zapatos o complementos y arreglar accesorios, si se necesita. Luego se hace un inventario muy detallado, separando las prendas, complementos, accesorios y zapatos en alquiler, de aquello que fue comprado o confeccionado.

En el inventario se separa el vestuario por casas de alquiler, se revisa que todo esté en óptimas condiciones, y lo que no, se debe lavar, limpiar o reparar para devolverlo tal y como lo prestaron. El vestuario que fue comprado y confeccionado pertenece a la casa productora, por lo cual se empaca de forma organizada con su respectivo inventario para la entrega. En algunos casos de grandes producciones extranjeras, las prendas alquiladas y confeccionadas se donan a fundaciones de bajos recursos.

Los elementos de aseo, costurero y aging, que fueron comprados con el presupuesto, deben devolverse a la productora, al igual que los elementos de infraestructura y equipamiento, si fueron adquiridos, si fueron alquilados se hace la respectiva devolución.

Finalmente se culmina con hacer una legalización del dinero que se utilizó, es decir, ordenadamente se entrega a la productora una recopilación de todas las facturas y cuentas de cobro de las compras por fechas,

Al terminar una película, es necesario justificar y demostrar a la productora en qué se invirtió el dinero del presupuesto, y en el caso hipotético de que sobre, devolver el que no se invirtió; esto es lo que se conoce como legalización. Que consiste en entregar una recopilación ordenada de todas las facturas y cuentas de cobro de las compras, clasificadas por asunto del gasto (alquiler, compra, confección, transporte, entre otros) y fecha. Como requisito para aprobar la legalización, se adjunta un formato que exige la productora en el cual hay que diligenciar unos datos específicos de cada factura: datos del vendedor/almacén y de la productora; resolución de la DIAN; NIT del vendedor/almacén y de la productora; copia del RUT; copia de la cédula. En el caso de que la productora encuentre inconsistencias en la legalización del dinero y este no se pueda justificar, el diseñador debe responder con dichos gastos.

Cierre de producción

LEGALIZACIÓN GASTOS DEPARTAMENTO DE ARTE LOVE & COFFEE

No.	FECHA FACTURA DD/MM/AA	IDENTIFICACION	NOMBRE PROVEEDOR	CONCEPTO	No. FACTURA	VALOR BRUTO	IVA	ICO	VALOR TOTAL	RETEFUENTE	NETO A PAGAR	RUBRO DEL PRESUPUESTO
1	23/10/15	900494362-5	TECNOMEDICA S.A.S	Compra batas laboratorio	YMP00092629	267.241,00	42.759,00		310.000		310.000	
2	23/10/15	70.073.048-0	HERNAN MONTOYA G.	Compra botas y sandalias	179	-	-		455.000		455.000	
3	23/10/15	43920489-1	CALZA A TU ESTILO	Compra zapatos	439	290.000,00	-		290.000		290.000	
4	23/10/15	32529211-6	Calzado Saly	Compra zapatos	8104	64.655,00	10.345,00		75.000		75.000	
5	23/10/15	1037641923-9	Calzado D moda 2	Compra zapatos	1836	142.800,00	-		142.800		142.800	
6	23/10/15	900122602-2	Parqueadero El Huevo Ltda	Parqueadero	427647	6.206,00	994,00		7.200		7.200	
7	25/10/15	900207065-3	Bershka	Compra ropa	18208808A2038999	241.120,00	38.579,00		279.699		279.699	
8	28/10/15	890901218-4	Tania	Compra Brasier silicona	T12410073625	51.638,00	8.262,00		59.900		59.900	
9	28/10/15	900524988-5	Forever 21	Compra aretas	40398167	10.259,00	1.641,00		11.900		11.900	
10	28/10/15	900524988-5	Forever 21	Compra faldas	40398165	51.638,00	8.262,00		59.900		59.900	
11	23/10/15	900017447-8	Falabella	Compra ropa	211900063776	1.389.831,00	222.369,00		1.612.200		1.612.200	
12	20/10/15	900207065-3	Bershka	Compra ropa	203C195597	17.155,00	2.745,00		19.900		19.900	
13	23/10/15	890920043-3	Tennis	Compra falda	22182062	68.879,00	11.021,00		79.900		79.900	
14	25/10/15	890901672-5	Punto Blanco	Compra medias	830200021928	19.397,00	3.103,00		22.500		22.500	
15	25/10/15	890901672-5	Gef-Punto Blanco	Compra camiseta	840400101311	29.224,00	4.676,00		33.900		33.900	
16	23/10/15	890901218-4	Tania	Compra ropa interior	T10910088959	60.259,00	9.641,00		69.900		69.900	
17	23/10/15	900123408-4	Zara	Compra ropa	2018336513	516.637,00	82.663,00		599.300		599.300	
18	23/10/15	900309200-1	Converse-Med	Compra tennis	STAM46066	198.189,00	31.711,00		229.900		229.900	
19	25/10/15	900207065-3	Bershka	Compra ropa	201866516	438.620,00	70.180,00		508.800		508.800	
20	26/10/15		Alpha Bordados	Logos bordados	3479	62.400,00	-		62.400		62.400	
21	23/10/15	800180330-9	Crepes & Waffles	Alimentación	574147	59.259,00	4.741,00		64.000		64.000	
22	23/10/15	891408584-5	Cinnabon	Alimentación	C05-1-207250	18.534,00	2.966,00		21.500		21.500	
23	19/10/15	900729717-7	Alimentate energizado	Alimentación	19593	48.447,00	7.753,00		56.200		56.200	
31/05/201631/05/2016												
TOTAL GASTOS						4.052.388,00	564.411,00	-	5.071.799	-	5.071.799	
ANTICIPO ENTREGADO						5.000.000						
TOTAL A REEMBOLSAR						-71.799						

RESPONSABLE: _____

APROBADO: _____

Vo.Bo. Y CONTABILIZADO

C.C. No. _____

PRODUCTOR DELEGADO

CONTADOR

Sindy Echeverri Guerra

Clara Cestaño Bonilla

Inventario y Legalización

CONCLUSIONES

La hipótesis planteada se cumplió, debido a que se puso en evidencia a través de la investigación, que los aspectos esenciales para el desarrollo del vestuario en la producción de una película sí son: lectura y desglose del guión, investigación, creación de personaje y propuesta de vestuario, manejo de presupuesto, prueba de vestuario, aging(envejecimiento), continuidad, inventario, legalización. Se comprobó que estos aspectos sí son asumidos y puestos en práctica en el proceso de diseño y ejecución del vestuario, tanto a nivel local, lo que se evidencia en las entrevistas; como a nivel internacional, que se encuentra en la teoría consultada. Cabe resaltar que dichos aspectos son nombrados con más especificidad por lo entrevistados; contrario a la teoría que a pesar de que expone el proceso, no nombra cada aspecto ni lo explica a fondo, más bien lo da a entender de forma implícita con la manifestación de experiencias y prácticas.

El objetivo general se alcanzó, puesto que se logró revelar que los aspectos esenciales del proceso de diseño de vestuario para cine planteados en la investigación, coinciden con los procedimientos que se llevan a cabo en el medio cinematográfico por el equipo de vestuario.

El primer objetivo específico que consistía en explicitar las etapas del desarrollo vestimentario en relación con la pre-producción, producción y postproducción de una película se logró, puesto que a lo largo de la investigación se pudo obtener una evidencia de las etapas, por medio de entrevistas, referencias bibliográficas y observación participante; lo que contribuyó a obtener una teoría detallada y clara de la gestión del vestuario de una película, desde la planeación hasta la finalización de esta.

El segundo objetivo específico planteado era enumerar y definir los principales conceptos y términos alrededor del desarrollo vestimentario, utilizados en una producción cinematográfica.

Este se alcanzó de forma satisfactoria, ya que se lograron recopilar más conceptos de los esperados, definidos tanto por entrevistados como por autores consultados. Estos serán de gran aporte a la construcción teórica de esta investigación, pues no abarcan solo el campo del vestuario como se planteó inicialmente, sino que agrupan otra serie de conceptos, que cualquier persona interesada en trabajar en vestuario para el medio cinematográfico debe conocer.

El tercer objetivo específico corresponde a describir un día de rodaje de una película dentro del equipo de diseño de vestuario. Este objetivo también se desarrolló de forma eficaz, pues se encontraron descripciones teóricas y testimonios de entrevistas; esto sumado a los resultados de la observación participante, constituye una gran herramienta para construir la teoría pertinente y conveniente, que revele los sucesos del equipo de vestuario que acontecen detrás de una producción cinematográfica.

En cuanto a la justificación, que planteaba que en el gremio local, no se ha investigado o estudiado lo que sucede detrás de la gestión del diseño de vestuario para cine, se considera que se logró llenar un gran vacío. Porque durante la investigación se puso en evidencia, a través de las entrevistas, que quienes laboran como vestuaristas en proyectos cinematográficos en Colombia, han aprendido de la experiencia pero no cuentan con una formación académica especializada; lo que revela la ausencia teórica sobre los procedimientos del vestuario en preproducción, rodaje y postproducción de cine. Lo anterior se demostró en la teoría consultada para la investigación presente, que si bien expone acontecimientos detrás de una película, no hace énfasis en el departamento de vestuario; y la teoría encontrada sobre diseño de vestuario, revela a través de experiencias todos los procesos y relaciones alrededor de la creación de personaje, pero parece no darle importancia a presentar lo que verdaderamente

CONCLUSIONES

pasa en un proyecto cinematográfico, que sería de gran interés, y posiblemente serviría como guía profesional y vocacional, para personas que estén interesadas en saber y conocer el medio.

Una de las principales motivaciones para realizar esta investigación corresponde al poco reconocimiento del vestuario, como componente fundamental de la narrativa de una película. Y por consiguiente el poco reconocimiento a la labor esencial del diseñador de vestuario, que más allá de contribuir a la imagen cinematográfica, es el encargado de proyectar la herramienta principal de la creación del personaje, para el actor. Entre los entrevistados solo Luisa Toro declaró ser consciente de esto cuando dijo:

El vestuario es muy desagradecido. Nadie le da la importancia que merece, sabiendo que es lo que le da vida y forma a un personaje. Dentro de una producción la gente no suele entender que todos y cada uno somos importantes, todo es un engranaje; es importante que el señor de los baños tenga el baño limpio, es importante que la señora de los tintos tenga el tinto caliente, es importante que el asistente de producción te ponga la carpa para vestir a la gente y que la carpa tenga sillas, todo y todos somos importantes. (Toro, comunicación personal, 30 de marzo de 2016)

Así mismo entre las referencias consultadas, hay diseñadores que también destacan esta situación:

El diseño de vestuario es víctima de una incompreensión (...). Del mismo modo que muchas personas creen que los actores se inventan los diálogos, el público y la prensa dan por sentado que el vestuario para películas ambientadas en la actualidad no es más que “ropa de calle”. El diseño de vestuario contemporáneo es una forma de arte cinematográfico sistemáticamente infravalorada e incomprendida. La idea de que los diseñadores “compran” este tipo de vestuario, que llegaría a la pantalla sin la menor alteración —con las etiquetas aún colgando—, es una leyenda urbana repetida hasta la saciedad. (Nadoolman, 2003, p.9)

Sobre esto Canonero (2003) manifiesta que la gente suele pensar que en una película contemporánea no hay un desarrollo de diseño porque la ropa puede comprarse; sin tener en cuenta que elegir las prendas y opciones de closet de un personaje ya es un trabajo de diseño en la creación del estilo.

Esta circunstancia puede darse por la naturaleza misma del vestuario, la cual es explicada por Pescucci (2003) cuando dice: “Con independencia del tipo de personaje que vista, mi mayor satisfacción es conseguir que mi trabajo se vuelva invisible en la película. Si no le llama la atención al público es que sirve al propósito de la historia” (p. 9). Con respecto a lo anterior Nadoolman (2003) revela que “la naturaleza del diseño de vestuario contribuye a su escasa presencia en los textos sobre cine”. (p. 9)

CONCLUSIONES

Es escasa la buena bibliografía de la profesión de diseño de vestuario para cine, debido a que no hay una conciencia de lo que implica esta labor y pocos autores dimensionan la diferencia entre moda y vestuario que tienen finalidades muy diferentes. El vestuario no diseña ropa “de calle” para gente real.

Otra causa de la poca valoración del vestuario, es explicada por Nadoolman en Diseñadores de vestuario (2003) cuando dice:

Una de las consecuencias de la estrecha relación entre el público y los actores es que el papel que desempeña el diseñador de vestuario se hace invisible. Las estrellas son tan influyentes, tan omnipresentes, que al público le resulta imposible creer que exista una persona responsable del diseño del vestuario que llevan. La narración de historias—función original del vestuario— cae en el olvido. Eso explicaría por qué los historiadores del cine no le han concedido importancia y porqué la prensa especializada en moda lo considera irrelevante y secundario. (p.8)

Esta situación corrobora la necesidad teórica que presenta el vestuario en el medio cinematográfico, y le da sentido y valor a esta investigación, que busca por medio de la construcción teórica revelar la gestión del vestuario, y exponer la labor del diseñador como el encargado de caracterizar personajes y contribuir en la creación de la narrativa audiovisual de la película, a través de la herramienta vestimentaria como componente fundamental de la imagen.

BIBLIOGRAFIA

- Andersen, A. (Ed.). (1997). Diccionario Espasa economía y negocios. Madrid: Espasa Calpe.
- Anónimo. (1978). Diccionario enciclopédico Espasa. Madrid: Espasa Calpe.
- Aumont, J., Marie, M. (2001). Diccionario teórico y crítico del cine. Buenos Aires: La marca.
- Bernard, Y., Colli, J.C. (1975). Diccionario económico y financiero. Madrid: Ramos.
- Bonte, P., Izard, M. (1991). Diccionario Akal de etnología y antropología. Madrid: Ediciones Akal.
- Castro, F. (Ed.). (1998). Diccionario Akal de estética. Madrid: Ediciones Akal.
- Entwistle, J. (2002). El cuerpo y la moda. Barcelona: Paidós.
- Fernandez, C. (2013). De vestidos y cuerpos. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Ferrater, J. (1994). Diccionario de filosofía. Barcelona: Ariel.
- Gutiérrez, P., Ramírez, S y Rendón, 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. (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Medellín, F. (2005). Cómo hacer televisión, cine y video. Bogotá: Paulinas.
- Monsalve, J. (2015). Vestuario, color y espacio en el cine (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Montaña, H. (2013). La producción de un producto audiovisual. Recuperado de <https://prezi.com/m7uzn2bcz00l/la-produccion-de-un-producto-audiovisual/>
- Martin, M. (2008). El lenguaje del cine. Barcelona: Genisa.
- Nadoolman, D. (2003). Diseñadores de vestuario. Barcelona: Océano.
- Nadoolman, D. (2014). Diseño de vestuario. Barcelona: Blume.
- Ortiz, Carolina. (2013). El vestuario en el cine (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Pavis, P. (1980). Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología. París: Sociales.
- Rea, P & Irving, D. (2001). Producción y dirección de cortometrajes en cine y video. Inglaterra: Elsevier.
- Runes, D., Schrickel, H. (s.f). Enciclopedia de las artes. Barcelona: Argos.
- Sarmiento, V. (2014). Arquetipos del vestuario para el desarrollo del personaje dramático en el cine (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Salazar, A & Salazar, C. (2015). Vestuario narrativo en el cine: análisis comparativo de las películas de la Reina Elizabeth (1955– 2007), identificando los elementos de producción (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Sainz, F. (1982). Diccionario de la literatura. Madrid: Aguilar.
- Sáinz, M. (2008). EL productor audiovisual. Madrid: Síntesis.
- Seger, L & Whetmore, E. (2004). Cómo se hace una película: Del guión a la pantalla. Barcelona: Robinbook.
- Suárez, A. (2008). Vestuario de cine. Qué se dice y cómo se dice. En D. Divasto. (Ed.), Reflexión académica en diseño & comunicación (pp. 137–139). Buenos Aires: Universidad del Palermo. Versión digital: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/124_libro.pdf
- Tamames, R., Gallego, S. (1988). Diccionario de economía y finanzas. Madrid: Alianza Editorial.
- Viveros, S. (Ed.). (2010). APA Diccionario conciso de psicología. México: El manual moderno.
- Winick, C. (1969). Diccionario de antropología. Buenos Aires: Troquel.

Gestión del diseño de vestuario en una producción cinematográfica

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

Juliana Osorio García

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela Arquitectura y Diseño
Facultad Diseño de Vestuario
Medellín
2016