

Texturas y secretos de la imagen en movimiento

Procesos y precisiones de la dirección de arte cinematográfica
como forma de producción artística

Manuela Gálvez Zafra

Trabajo de grado dirigido por:

Claudia Victoria Umaña.
Maestra en Artes Plásticas

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas
Departamento de Artes Visuales & Estética
Licenciatura en Artes Visuales.

Santiago de Cali
Junio de 2017

Agradecimientos.

A Claudia Victoria por su legado, confianza y complicidad.

A mis padres, por tanto, siempre.

A Julián, Felipe y a mis amigos, los nuevos y los viejos, por mantenerme viva.

A Pablo van Wong, por enseñarme que el arte es un camino que requiere trabajo y disciplina.

A los profesores que acompañaron con su sabiduría y vitalidad mi paso por la Universidad del Valle.

Tabla de contenido.

1. Introducción.....	5
2. Planteamiento del problema.....	6
3. Justificación.....	7
4. Objetivos.....	8
5. Perspectivas históricas sobre la Dirección de Arte.....	9
- 5.1 Diseñadores de Vestuario en la historia del cine.....	32
6. La Dirección de Arte de <i>El Vuelco del Cangrejo</i> por Marcela Gómez.....	44
6.1 Sobre la Dirección de Arte.....	46
- 6.1.1 Durante la Pre-producción.....	48
- 6.1.2 Durante el Rodaje.....	51
- 6.1.3 Durante la Post-producción.....	53
7 Capítulo I: Dirección de arte, la construcción de los sueños.....	55
- 7.1 Ambientar, vestir los espacios.....	58
- 7.1.1 <i>Que Viva la Música</i>	59
- 7.2 Utilería, el detalle en la acción.....	64
- 7.2.1 <i>Saudó</i>	65
- 7.3 Trabajo Colectivo.....	70
- 7.4 Lo que no se ve.....	72
8. Capítulo II: Vestuario.....	74
- 8.1 Vestuario en Set.....	76
- 8.1.1 <i>Siembra</i>	77
- 8.1.2 <i>La Ciudad Perdida de Z</i>	80

- 8.2 Caracterización de Vestuario.....	83
- 8.2.1 <i>La Tierra y la Sombra</i>	84
- 8.2.2 <i>Sal</i>	87
9. Conclusiones.....	90
10. Bibliografía.....	92

1. Introducción

Este documento es resultado de la amalgama de experiencias que he acumulado durante mi carrera universitaria, ejercicios laborales y perspectivas académicas, que han redefinido en el proceso del oficio, maneras de hacer y ejecutar propuestas estéticas en torno a la producción audiovisual. Por tal razón, es un texto hibridado que agrupa aspectos del *hacer* en la Dirección de Arte Cinematográfica.

En la primera parte se encuentran las relaciones conceptuales y teóricas en torno a la Dirección de Arte y sus transformaciones a través de la historia; el segundo componente se refiere al caso del proyecto de investigación-creación de Dirección de Arte para la película *El Vuelco del Cangrejo* realizado por Marcela Gómez, y que se considera pionero en esta disciplina. Este registro sobre el origen y consecución de una producción audiovisual es un precedente valioso desde el rigor documentado en la práctica, esa condición lo convierte en insumo y enlace con el final del documento, donde expongo experiencias significativas a través de mi participación en varias producciones nacionales, sobre lo descubierto en la aplicación de la teoría y lo develado en la manipulación de texturas y materiales.

Bajo esta propuesta investigativa, entrego una aproximación a las prácticas creativas de la Dirección de Arte. El discurso en este apartado se soporta en una bitácora anecdótica y de aprendizajes recopilados que considero útiles para iniciarse o documentarse en torno a una actividad dentro del Departamento Artístico de una producción cinematográfica. No existen aquí instrucciones secuenciales, ni unidades conceptuales rígidas que afirmen cómo debe hacerse un decorado o diseño de vestuario. Se hace necesaria esta precisión al no existir fórmulas o tablas que evalúen una Dirección de Arte como buena o deficiente, y ante esta circunstancia, el documento propone exploraciones respecto a la inmersión en el universo de la Dirección de Arte Cinematográfica.

2. Planteamiento del Problema

A partir del año 2013, empecé a integrarme al campo de la Dirección de Arte Cinematográfica y durante tres años acumulé experiencias en distintos largometrajes donde obtuve conocimientos sobre el oficio del Departamento Artístico y sus procesos. Sin embargo, al no encontrar dentro de mi carrera universitaria una forma de especializar o encaminar esa disciplina, aparece la iniciativa de registrar un estudio por medio de una indagación retrospectiva e investigativa desde la práctica. El interés centrado en esta perspectiva estética del cine, responde en principio a inquietudes sobre la responsabilidad en la construcción de la imagen en movimiento.

También considero importante centrar la atención en torno a la enseñanza de la Dirección Artística y el Diseño de Vestuario en una ciudad como Cali, que cuenta con un historial reconocido en producción audiovisual y con escuelas de arte que se construyen desde diversos enfoques. Es importante incentivar y abrir camino en el *quehacer* de la Dirección Artística como un campo profesional vasto, debido a que su función se ha ido especializando y proyectando a partir de la oferta. Esta posibilidad requiere no solamente clases de Dirección Artística, sino también de otros programas como módulos pedagógicos que desarrollen conocimiento sobre cada una de las especialidades que integran un departamento artístico; conferencias sobre la historia de la Dirección de Arte y talleres prácticos de creación, que abran una perspectiva más orgánica y abarquen el conjunto transversal de este oficio cinematográfico.

3. Justificación

Considero pertinente hablar de la Dirección de Arte Cinematográfica como una práctica que nos permite poner en imágenes diversos imaginarios que se originan en un guion, y en la relación colaborativa entre las diferentes instancias de una producción audiovisual.

La Dirección de Arte y el Diseño de Producción se convierten en pilares dentro de una pieza cinematográfica, sin esta columna transversal, historias y personajes no se proyectarían de manera efectiva, pues no existe una sola concepción ni una sola forma de proponer un personaje. La Dirección de Arte es una práctica que permite profundizar en la construcción de la imagen en movimiento como elemento fundamental dentro de la narración. Se requiere para tal fin estar en contacto con cada una de las personas que hacen parte del equipo, ya que el cine al ser una producción colectiva, solamente es posible a través de la fusión creativa del grupo de trabajo.

En la Dirección de Arte, las Artes Visuales trabajan en función del cine y viceversa, con el objetivo de recrear un espacio veraz y verosímil para el film, ante esta dualidad recíproca los conocimientos necesarios para desempeñar esta actividad no obedecen únicamente al orden decorativo, sino que exigen una perspectiva de lo estético como concepto histórico, social y cultural.

Uno de los ejes de esta propuesta está centrado en categorizar, a modo de bitácora, la experiencia como asistente de Dirección de Arte y Diseño de Vestuario en seis largometrajes realizados entre 2013 y 2016. Estas prácticas en algunos casos serán enmarcadas como relatos de técnicas descubiertas en *el hacer*, mi intención con ello es estimular la reflexión en torno a los aspectos formales del Diseño de Producción de una pieza cinematográfica.

4. Objetivos

Objetivo General

Proponer un estudio sobre la Dirección de Arte Cinematográfica como práctica fundamental para recrear con fidelidad el entorno de un guion o un argumento para cine, contrastando una revisión teórica de lo que ha sido la Dirección de Arte a través del tiempo con experiencias personales dentro de seis producciones cinematográficas nacionales.

Objetivos Específicos

- Visibilizar la Dirección de Arte como una práctica fundamental en la producción audiovisual.
- Formular un estudio sobre diversas perspectivas históricas importantes en la Dirección de Arte cinematográfica.
- Presentar un compilado de experiencias que permitan ahondar en la Dirección de Arte como un oficio importante dentro de la creación artística.

5. Perspectivas históricas sobre la Dirección de Arte

Para hablar de la historia de la Dirección de Arte Cinematográfica es necesario referirse a la estructura escenográfica teatral. Al principio las películas transcurrían en un mismo escenario, como en el teatro, dando la sensación de ser *teatro filmado*. El Director de Arte e historiador francés León Barsacq alude al año 1908 como fecha decisiva, cuando el diseño cinematográfico se separó del diseño escenográfico teatral. En ese año empezó a introducirse movimiento con la cámara, que hasta el momento funcionaba como un ente espectador pasivo. Esta situación les exigió a los directores y productores preocuparse por construir ambientes dinámicos y tridimensionales para rodar.

Existe una cierta convergencia entre el desarrollo del teatro y el cine, pues lo que el Renacimiento representó para el teatro, y el desarrollo del lenguaje cinematográfico, tienen en común un concepto: la escena. En el cine el espacio se representa dentro y fuera de cuadro, en donde, en un sentido estricto, se respeta la misma convención que en el medio teatral. El espacio que muestra el encuadre cinematográfico representa la acción, al menos virtual, por lo que constituye el sitio de la puesta en escena. Por el contrario, lo que queda excluido del campo visual de la cámara en el cine y los bastidores teatrales, son áreas fuera de la escena. (GARCÍA E. Jaime. Panorama Histórico de la Dirección Artística. Dirección Artística. 2005. p. 15)

El diseño cinematográfico desde sus inicios pasó a utilizar los mismos conceptos y herramientas del teatro: la escena y la puesta en escena. *La escena* es un fragmento de la obra total en el que se desarrolla una acción ante los ojos del espectador, sea en un escenario teatral o en un plano cinematográfico capturado por la cámara. Pero *la escena* es también la unidad en la que se dividen dichas acciones para que ocurran en el orden deseado por el director de la obra.

De *la escena* se deriva *la puesta en escena*, término propio de las artes escénicas que fue después utilizado por el cine para hablar de unos límites dentro de la interpretación. Cuando

hablamos de *la puesta en escena*, nos referimos a las precisiones en la composición de *la escena*, en qué lugar se coloca cada elemento y cada actor, además de coordinar y planificar los movimientos que luego efectuarán los actores dentro del escenario o del encuadre.

El decorado y la escenografía dentro de la puesta en escena permiten definir ciertas conductas y psicología de los personajes. Al relacionarlos con sus propios espacios ficticios, los gestos y discursos de éstos alcanzarán un significado más preciso. De esta manera, la representación y la escenografía terminan de moldear la identidad de cada personaje. Un actor completará su trabajo de identificación con el personaje que interpreta cuando esté maquillado, vestido y dentro del mundo al cual lo transporta el decorado (...) (DÍAZ. Rogelio, GENTILE. Mónica y FERRARI. Pablo. Escenografía Cinematográfica. Cap. V. Espacio Fílmico. 2008. p. 285)

La *puesta en escena* se deriva de la propuesta estética de la obra, es la clarificación de la forma en que determinada pieza teatral o cinematográfica se llevará a cabo. No se trata solamente del estilo que tendrán los muebles o el color de los vestidos que usarán los personajes, *la puesta en escena* recoge una gran cantidad de elementos compositivos como ambientación, vestuario, maquillaje e iluminación, con el fin de marcar una coreografía de los actores dentro del set. Más allá de su función primordial de comunicar una idea o narrar una historia, *la puesta en escena* pretende crear y acentuar la ilusión de realidad en búsqueda de la emoción del espectador.

La puesta en escena atañe tanto al diseñador de producción como al director: ¿Dónde están las entradas y las salidas de los actores? ¿Dónde van a sentarse o estar de pie? ¿A cuánta distancia de la chimenea debería estar el sofá? No se puede elegir una localización para una secuencia sin tener en cuenta este tipo de cuestiones. (BUMSTEAD. Henry. Retomado por Peter Ettegui en Diseño de producción & Dirección artística. 2001. p. 20)

Si tuviéramos que hablar de un pionero en la historia de *la puesta en escena*, y de la Dirección de Arte Cinematográfica en general, habría que destacar sin duda la figura y obra de Georges Méliès. (1861-1938). Desde los inicios del cine hecho a mano por Méliès se

recurrió a complejos elementos escenográficos basados en el concepto de construcción en estudio, creando sets fantásticos que le confirieron un sello especial a su cine. De niño dibujaba todo lo que veía, sus aspiraciones de estudiar Bellas Artes en París fueron truncadas por su padre, quien lo obligó a trabajar en su taller de mecánica y reparación de calzado, allí el joven Méliès obtuvo una vasta escuela que después explotaría en sus estudios. Para 1884 decide viajar a Londres, allí asiste al Egyptian Hall, un teatro del ilusionista inglés Maskelyne, se ve profundamente identificado con las artes de la magia. Y, aunque consigue un trabajo como caricaturista de un diario francés, decide dedicarse de tiempo completo a instruirse en esta disciplina del espectáculo.

En 1888 su padre decide abandonar el taller y Méliès se niega a asumirlo, lo vende y usa el dinero para comprar el Teatro Houdin en Paris, un teatro que además de convertirse en la primera sala de cine permanente en la historia le permitió a Méliès jugar y experimentar proyectando fotografías coloreadas a mano, aprendiendo trucos escenográficos y probando con luces y linternas creando efectos de fundido de imágenes.

Para 1895 los hermanos Lumière mostraron al mundo el primer cinematógrafo, este artefacto era capaz de capturar y proyectar posteriormente la imagen en movimiento. Se presentó como un avance tecnológico más, sin calcular las consecuencias de la revolución cultural que causaría. Méliès quedó impactado con el artefacto, intentó adquirirlo por medio de los Lumière, pero ante la negativa de la familia a venderlo tuvo que comprar el cinematógrafo a Robert William Paul, otro inventor de la época que había experimentado con la creación de un mecanismo de imágenes en movimiento.

Cuando estuvo en sus manos, Méliès decidió integrar el cinematógrafo a sus funciones de teatro y usarlo como una herramienta dentro de sus trucos de magia, empezó a combinar elementos del ilusionismo teatral con las nuevas posibilidades que le brindaba la cámara. Con sus conocimientos en mecánica, dibujo, teatro y magia no fue difícil para Méliès darse a la tarea de construir un gran estudio para empezar a grabar su primera película: *Partida de Naipes 1896*.

Meliés actuaba, diseñaba y construía todos los elementos plásticos que aparecían en sus películas: vestuarios, utilería y decorados. Utilizaba toda una serie de elaborados efectos teatrales para crear cambios de iluminación, trampas y aberturas múltiples en el decorado, deslizadores horizontales y verticales, pirotecnia, maquetas y muñecos. Combinó todo esto con los recursos propios del cine: detenciones de cámara, doble exposición, utilización de mascarillas en perspectiva, coloración cuadro a cuadro y de esta fusión obtuvo una nueva forma artística. (GARCÍA E. Jaime. Panorama Histórico de la Dirección Artística. Dirección Artística. 2005. p. 17)



1. Fotograma de *Viaje a la Luna* dirigida por Georges Méliés. 1902

El estudio ubicado en Montreuil estuvo terminado para abril de 1897. Entre 1896 y 1913 Georges Méliés había producido, actuado y dirigido 531 piezas audiovisuales entre cortometrajes, experimentales y documentales. El estudio que construyó para dichos rodajes estaba hecho de cristal sobre estructuras de madera y metal, a modo de un gran invernadero, dejaría pasar la luz sin importar el momento del día. Era una copia del Teatro Houdin en París, tenía exactamente las mismas dimensiones con pequeñas diferencias en los camerinos y grandes bodegas diseñadas por él mismo para guardar las enormes piezas escenográficas que diseñaría. Este lugar, simbiosis entre el teatro y el estudio cinematográfico, se convirtió en la base de la creatividad y desarrollo artístico de Méliés.

El arte cinematográfico ofrece tal variedad de investigaciones, exige una cantidad tan enorme de trabajos de todo tipo, y reclama una atención tan permanente, que no dudó sinceramente en proclamarla la más atractiva y la más interesante de todas las artes, pues prácticamente las utiliza todas. Arte dramático, dibujo, pintura, escultura, arquitectura, mecánica, trabajos manuales de todo tipo, todo se utiliza en dosis iguales en esta extraordinaria profesión. (MÉLIÈS. Georges. Las vistas cinematográficas. Textos & Manifiestos del Cine. 2007. p. 389)

La concepción del cine que adopta Méliès es, sin embargo, especialmente teatral. Sus películas están divididas en cuadros o escenas, los actores entran y salen por los laterales, su gesticulación es exagerada, y por supuesto la cámara, inmóvil, está ubicada en un único punto de vista fijo ante el escenario. La escenografía hizo únicas las películas de Méliès, para cada una de ellas diseñaba y construía sets excepcionales.



2. Estudio de Méliès en Montreuil. 1897

Con su capacidad creativa y de liderazgo como director, Méliès coordinaba personalmente al equipo de carpinteros y decoradores que elaboraban las escenografías, dirigía a las bailarinas y se encargaba de supervisar cada uno de los maquillajes y vestuarios. Con sus grandes dotes como escenógrafo, director, diseñador de vestuario y su amplio conocimiento de trucajes y mecánica, Méliès definió el oficio del cineasta, le confirió el sentido de la

estética, la versatilidad y la adaptabilidad propias del *quehacer* artístico cinematográfico, convirtiéndose así en el precursor de lo que luego vendría a llamarse Dirección de Arte.

Siguiendo el ejemplo de Méliès, los primeros diseñadores y escenógrafos de cine, la mayoría de extracción teatral, trabajaron de manera similar a como lo hacían en el teatro. (...) Una dificultad inicial en el trabajo del escenógrafo y ambientador cinematográfico, fue el hecho de que los paneles con los que se construían los escenarios tenían que montarse en la intemperie, debido a limitaciones técnicas, como la baja sensibilidad de la película y la incapacidad de iluminar interiores con reflectores eléctricos. Así, los primeros ambientadores cinematográficos sufrían las ráfagas de viento, tratando de mantener en su sitio manteles y cortinas, en lo que se suponía era el interior de una habitación. (GARCÍA E. Jaime. Panorama Histórico de la Dirección Artística. Dirección Artística. 2005. p. 17)

Con la popularización del cine aumentó también la importancia del decorado y la ambientación. La libertad de movimiento de la cámara desde 1908, sumada a la gran demanda que empezaron a imponer los dueños de las salas, exigían a los realizadores mayor rapidez en las producciones. Comenzaron a filmar a lo largo de todo el año y a veces en distintos ambientes a la vez. Estos factores fomentaron la construcción de grandes y pequeños estudios en todo el mundo, estudios que albergaron los decorados protegiéndolos de la lluvia y el viento. Con la aparición de los estudios, se desarrolló también la figura del escenógrafo y del Director de Arte, responsables de todos los aspectos estéticos del film.

En 1916 se estrenó *Intolerancia*, una película de David W. Griffith, quien ya era conocido en la escena cinematográfica por su éxito en *El Nacimiento de una Nación*, película que se había estrenado un año antes y que fue controversial por su ideología supremacista. *Intolerancia*, como su nombre indica, trata sobre esta constante característica de la naturaleza humana. La película está dividida en cuatro historias: la caída de Babilonia, la pasión de Cristo, la masacre de San Bartolomé y una historia ambientada en la época en que se realizó la obra.

El director de arte, Walter L. Hall, diseñó el set más grande construido en Estados Unidos hasta la fecha, se ocupó de coordinar la construcción de una colosal escenografía y vestuario, sobre todo en las historias de la caída de Babilonia y de la masacre de San Bartolomé, escenografías que luego se verían en las películas épicas de Cecil B. DeMille y de otros cineastas. En *Intolerancia* se utilizaron más de 4000 extras, las murallas tenían más de 50 metros de alto y por las calles podían circular carruajes halados por caballos.

Intolerancia señaló el apogeo de Griffith y el del cine norteamericano. Para esta película utilizó todo el crédito adquirido por el éxito de *El nacimiento de una nación*. (...). El más grande de los sets fue un palacio babilónico, estaba flanqueado por torres de 70 metros y media 1.600 metros en profundidad. En la escena del Festín de Baltazar, lo poblaron 4.000 extras y Billy Bitzer (el camarógrafo) se vio obligado, ante semejante grandiosidad, a efectuar las tomas desde un globo cautivo. (SADOUL. Georges. Historia del Cine. Vol 1. Buenos Aires. 1960. p. 37)

El estilo monumental de *Intolerancia* y el movimiento de cámara sacudió la concepción de la Dirección de Arte, y dio lugar a lo que conocemos como la época dorada del cine en Hollywood.



2. Fotograma de *Intolerancia*. Dirigida por D. W. Griffith. 1916.

Posteriormente en Norteamérica entre 1920 y 1950 se experimentó un gran auge dentro de la dirección artística de parte de las producciones cinematográficas en Hollywood. Hacia 1925 una gran cantidad de artistas entre arquitectos, ilustradores, diseñadores y escenógrafos procedentes de Europa y la Costa Este fueron convocados, existían ya distintos estudios cinematográficos establecidos en California, y cada uno de ellos se dedicó a imprimir en sus producciones un sello característico que diferenciaría el estilo de cada estudio.



4. El director Cecil B. DeMille en el set de Los Diez Mandamientos. 1923.

(...) en 1923 el diseñador francés Paul Iribe creó un set de La Ciudad de los Faraones para la película Los Diez Mandamientos, de Cecil B. De Mille, quien se haría famoso por la grandilocuencia de sus producciones. El monumental set, construido en pleno desierto en las dunas de Guadalupe, California, cubría 250m de ancho y lucía puertas de más de 30m de altura. Estatuas negras de Ramsés II, de 10m de alto, y 21 esfinges delimitaban la avenida principal. Este fue uno de los mayores sets construidos para una película en la historia del cine, y por sus dimensiones fue abandonado en la locación donde se utilizó, quedando cubierto por la arena. En 1983, gracias a las excavaciones hechas por una compañía petrolera, se recuperó gran parte del set, que se conservó en muy buen estado bajo la arena y es prácticamente el único material de esa época que se ha rescatado.

(GARCÍA E. Jaime. Panorama Histórico de la Dirección Artística. *Dirección Artística*. 2005. p. 19)

La crisis económica de Estados Unidos en 1929 llevó al cine a convertirse en un elemento de distracción y moralización para los abatidos por los efectos de *La Depresión*. Sin embargo esto no fue motivo para que Hollywood descuidara su calidad y modelo de producción, al contrario, se convirtió en un aliciente, y a partir de ese momento tomaron fuerza las películas musicales y el cine de *gangsters*.

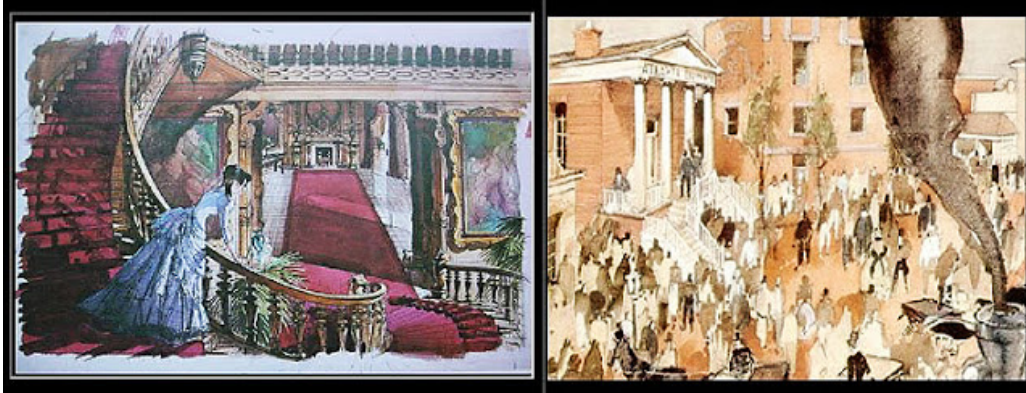
La llegada paulatina del cine sonoro y a color, y el florecimiento de la época dorada de Hollywood, propiciaron un momento idóneo para la Dirección de Arte, multiplicando sus tareas y posibilidades al construir. En menos de tres décadas Hollywood se consagró como la meca mundial del cine, produciendo entre 400 y 500 películas por año. Películas que empezaron a producirse siguiendo las fórmulas de cada productora, integrando en su mayoría westerns, musicales, comedias o películas biográficas. Para todas y cada una de las películas de una misma productora se solían utilizar los mismos equipos técnicos y creativos. Incluso algunos directores habían firmado para ser exclusividad de las productoras.

En los primeros años de Hollywood, cuando las competencias de cada creador no estaban claramente delimitadas, los conflictos entre directores y diseñadores eran frecuentes. Este es también el caso de Wilfred Buckland y Cecil B. DeMille. Buckland, uno de los principales diseñadores escénicos de Broadway, fue el primer diseñador de categoría que llegó a Hollywood. Mientras DeMille quería que el director artístico se comportara como un artesano que realiza los fondos, Buckland consideraba su deber opinar sobre los ángulos de cámara, la agrupación de los actores y otros aspectos de la filmación. Su máxima contribución fue la introducción de la luz artificial, un recurso teatral que, aplicado al cine, extrajo el máximo partido de los actores y los decorados. (SOLAZ F. Lucía. La Dirección Artística. Encadenados. Web. 3 Apr. 2017.)

Entre aquellos profesionales, de la era dorada de Hollywood, es importante dedicar un aparte a la de figura de William Cameron Menzies (1896-1957). Menzies entró a Hollywood después de 1919 en el rol de asistente de diseño y efectos especiales, fue ascendiendo y después de tres años empezó a trabajar como diseñador y decorador inspirándose en aspectos del expresionismo alemán y en la obra de D. W. Griffith. Desde el principio del cine sonoro también se involucró en la dirección y producción. Con el tiempo Menzies adquirió reputación debido a su estilo visual e innovación en el campo del color y la planificación previa al desarrollo de decorados, vestuarios y utilería por medio de bocetos donde incluso esbozaba ángulos de cámara e iluminación.

El dominio de su lenguaje cinematográfico, sumado a los recursos que ideaba para resolver decorados, lo llevaron a consagrarse como uno de los Directores de Arte más importantes de la historia, y sin duda quien marcó una época estética dentro del cine de Hollywood. En el film *Lo que el viento se llevó*, Víctor Fleming, 1939, el trabajo de Menzies fue tan admirable que dibujó él mismo el *Storyboard* de la película e incluso dirigió algunas secuencias, esta inmersión le permitió visualizar y dar continuidad a la historia en términos estéticos, convirtiéndose en proporción, en una valoración equivalente al arquitecto de la película.

El productor David O'Selznick decidió premiar a Menzies convirtiéndolo en la primera persona que aparecería en los créditos de una película bajo el rótulo: Diseñador de Producción. Es importante mencionar que para la película esa figura cobró trascendencia, debido a constantes conflictos con directores en distintas etapas del rodaje (hubo tres: Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood), como también con directores de fotografía que se relevaron entre sí, por lo que el trabajo de Menzies tuvo aun más peso al ser quien cuidaba el estilo y continuidad de la película.



5. Bocetos realizados por William Cameron Menzies para *Lo que el viento se llevó*. 1939.

Se creó el puesto de diseñador de producción y a éste se le encomendó la función de uniformar el estilo de las películas producidas por cada estudio. En sentido estricto, era poco lo que hacían los diseñadores de producción en la práctica diaria del set, más bien se dedicaban a coordinar el trabajo de los directores de arte en el estudio. La estética impuesta por cada uno de los diferentes estudios prevaleció durante muchos años, aun en contra del punto de vista de los distintos directores de arte, que se empeñaban en tratar de desarrollar un concepto distinto para cada proyecto. (GARCÍA E. Jaime. Panorama Histórico de la Dirección Artística. Dirección Artística. 2005. p. 24)

Después de Menzies, muchos Directores Artísticos empezaron a ascender a Diseñadores de Producción, y sus asistentes y decoradores heredaron los puestos de Directores de Arte.

El Diseñador de Producción y Director de Arte deben preocuparse por resolver junto al Director todas las problemáticas espaciales y plásticas que surjan antes y durante el rodaje, y deben pensar siempre en términos de composición: qué posición va a tener el actor según la cámara y dónde está la fuente y dirección de luz. Este es un factor fundamental para saber cómo va a aparecer finalmente el vestuario, la utilería y la ambientación en el cuadro global.

El director de arte es el profesional facultado o capacitado para llevar a cabo un proyecto de dirección artística. Mientras que el diseñador de producción, se ocupa de idear el

aspecto visual de la película, el director de arte determina cómo se ha de realizar. (MURCIA. Felix. Confusión Terminológica. Revista Nickel Odeón N° 27. 2002. p. 45)

En una producción cinematográfica el decorador (o ambientador) es el encargado de la creación y mantenimiento de los objetos destinados a ambientar una escena, los objetos de ambientación ayudan a contar visualmente la historia dando sentido al entorno y época que se recrea, por lo general en los objetos de decoración encontramos muebles, lámparas, cuadros, alfombras y cortinas; son sobre todo superficies, que no tienen una interacción directa con los actores, están allí para ambientar.

Desde los primitivos escenarios cinematográficos que sólo remedaban los telones pintados del teatro, hasta la actual fotografía de exteriores, pasando por la construcción espacial de complicadas y costosas escenografías en estudio, el decorado ha cumplido una función expresiva en el cine. En algunas ocasiones pudo ser un simulacro de la realidad (un pueblito del Oeste en el siglo pasado); otras veces como elemento funcional y hasta simbólico de ciertas líneas de anotación dramática o psicológica, como en el expresionismo alemán o en el film noir de Hollywood. (ROMAREGUERA. Ramió. J y THEVENET Alsina. Cap. El Decorado. Textos & Manifiestos del Cine. p. 403)

Después de la Primera Guerra Mundial, en el año 1919 se estrenó en Europa *El gabinete del Doctor Caligari*, una pieza cinematográfica que marcó un punto álgido del expresionismo alemán, movimiento que había empezado a principios del siglo XX y que surgió como reacción a los parámetros estéticos clasicistas que habían prevalecido en Europa desde el renacimiento. *El expresionismo se propuso una actitud deliberadamente antinaturalista, con escenarios que no imitan a la realidad, sino que reflejan plásticamente (líneas en diagonal, angulaciones, sombras) los estados de ánimo de sus personajes. Ese estilo se completa con el de la fotografía, la iluminación, la interpretación, subrayando un dato visual simbólico o un gesto.* (ROMAREGUERA. Ramió. J y THEVENET Alsina. Cap 7. Textos & Manifiestos del Cine. Expresionismo Alemán. p. 105)



6. Afiche de *El Gabinete del Dr. Caligari*. Dirigida por Robert Wiene. 1919.

La Dirección de Arte de *El Gabinete del Doctor Caligari* revive de alguna manera el talento escenográfico de Méliès, al retomar la concepción del decorado partir de juegos de luz y sombra. En sus misteriosos y nublados sets encontramos chimeneas oblicuas, ventanas, pisos y paredes asimétricas, sugiriendo que todo el entorno está destinado a aportar una alta dosis de terror a la historia.

El productor de la película le pasó el guion a su diseñador Hermann Warm, quien lo leyó con dos amigos pintores que formaban parte de su equipo de trabajo: Walter Reiman y Walter Röhrig. Reiman propuso realizar el decorado de la película en el estilo expresionista del que era ferviente admirador y construir bastidores con tela pintada en lugar de cartón-piedra, que era lo usual. Así surgió la primera película expresionista, en la

que los actores tenían que adaptar sus actitudes y su comportamiento a las contorsiones del decorado. El efecto expresionista era también resultado de la iluminación: choques violentos de luz y sombra, cascadas luminosas que invadían la pantalla, estilo actoral, diseño de maquillaje y vestuario, ya que, como decía Hermann Warm, el cine expresionista tenía que ser grafismo viviente. (GARCÍA E. Jaime. Panorama Histórico de la Dirección Artística. Dirección Artística. 2005. p. 21)

La coyuntura alemana de postguerra y sus consecuencias económicas afectaron claramente el cine y las formas del *quehacer* artístico dentro del expresionismo alemán, el trabajo en Dirección de Arte y decorado cinematográfico refleja la exploración en las posibilidades del espacio y la iluminación. El expresionismo liberó las formas arquitectónicas de cualquier finalidad práctica con el objetivo de dotarla de expresividad, encontrando un insumo perfecto para las escenografías de las películas que hicieron parte de su movimiento. En ellas, el principal sentido de la escenografía era la consecución de una atmósfera que enriqueciera la acción dramática.



7. Boceto del set El boulevard del crimen, diseñado por Alexandre Trauner. *Los Niños del Paraíso* 1943-44.

Prosiguiendo con el contexto europeo, en los años veinte, es importante mencionar también a Alexandre Trauner, pintor húngaro que tras la ocupación nazi decidió emigrar a Francia en 1929, allí se topó con el mundo del cine, donde logró explotar sus capacidades pictóricas

y creativas para convertirse en uno de los maestros de la dirección artística. Dado que Trauner venía de una educación artística desde la pintura, más no desde la arquitectura como la mayoría de sus colegas, esa cualidad le dio un matiz importante a su trabajo en la gran pantalla. Realizó decorados para aproximadamente 72 películas de la mano de directores como Luc Besson, Billy Wilder, Orson Welles, Joseph Losey, entre otros.

Trauner va directo a lo esencial. Sabe aislar un detalle que necesita un decorado orgánico, del que precisa un realismo superficial, y unir íntimamente este decorado con la acción, en la forma en la que la puesta en escena crea conveniente desarrollarla. (TAVARNIER. Bernard. Trauner: Un hombre que parece haber nacido con el cine. Revista Nickel Odeón N° 27. 2002. p. 80)

Trauner escribió un artículo en 1946 titulado *El objetivo no es el ojo*, allí desarrolla algunos postulados y conceptos desde la Dirección de Arte y del decorado que con el tiempo se han convertido en reglas fundamentales para la ejecución efectiva de un competente Director de Arte o diseñador de producción en nuestros días. Retomo a continuación un fragmento: *El objetivo de la cámara que ve el decorado en un set, no es el ojo humano que ve la vida. Una habitación en la que se vive no es una habitación en la que se rueda. La decoración está en función del guion y sólo existe en correlación con él. (...) Una habitación en la que el héroe irá desde la ventana a su cama no es una habitación en la que el héroe, sentado frente a la mesa, leerá una carta catastrófica. (...) En su labor, el decorador tropieza con mil limitaciones y su oficio consiste en saber sacar partido de ellas. (...) Los decorados de un film constituyen un conjunto cuya homogeneidad hay que respetar. Un decorado de interior debe continuarse con el decorado de la calle que se divisa desde la ventana. Y si más tarde, en el mismo film, nos hallamos ante otra calle de la misma ciudad, esta segunda calle deberá estar en consonancia con la primera, a través –por ejemplo– de los detalles que la mirada no distinguirá, pero que si percibirá.* (TRAUNER, Alexandre, L'objectif n'est pas l'oeil, en L'Écran Français, Paris, septiembre 11 de 1946.)

Es importante recordar que muchas veces la realidad vista por el lente cinematográfico se vuelve inverosímil. Es necesario contar con objetos y soluciones ficticios que en la pantalla

resultan más creíbles que la realidad misma. Con estos postulados derivados de la práctica Trauner estaba ya aceptando y proponiendo, al igual que Meliés en su tiempo, la versatilidad como la cualidad por excelencia del Director Artístico, diferenciándose de sus antecesores por su capacidad de construir entornos verosímiles sin desbordar grandilocuencia y ostentación en sus decorados.

Entró a formar parte de una tendencia cinematográfica durante los años 30 en Francia denominada *Realismo Poético*, tendencia filmica caracterizada por la marcada estilización de la realidad, al punto de convertir en simbólicos los hechos cotidianos. Además de Trauner, fueron cultivadores de ese estilo autores tan reconocidos como Jean Renoir (*La gran ilusión*, 1937), Julien Duvivier (*Pépé le Moko*, 1937) Jacques Feyder (*Pensión Mimosas*, 1935) y Marcel Carné (*Amanece*, 1939), directores que propusieron el dramatismo de filmes urbanos como reacción a las comedias ligeras y a los musicales que estaban en boga en Francia en esos años.

Muchos aspectos históricos del cine han hecho que, en la práctica, el Departamento Artístico no tenga la misma importancia que el de Fotografía o Dirección. Después de la Segunda Guerra Mundial brotó el *Neorrealismo Italiano*, un movimiento que se caracterizó por filmar en locaciones auténticas y originales, que en esa transición histórica, ofrecía un panorama de ruinas y escombros consecuencia de los avatares de la guerra. Los franceses siguieron a Italia fundando la *Nouvelle Vague*, una era de filmes comprometidos con la renovación del cine francés donde los rodajes se trasladaron del estudio a la calle. También en Estados Unidos se sintió la influencia y se rodaron *Road-Movies* como *Easy Rider* o *Bonnie and Clyde*.

El Neorrealismo Italiano revolucionó la manera de hacer cine desde 1945. Los temas de las películas de este periodo pasaron de los clásicos dramas épicos y espectaculares al retrato de los problemas colectivos de la guerra. Temas como la destrucción, la pobreza, la delincuencia y la ocupación nazi fueron inspiración para los directores de la época.



8. Fotograma de Roma Ciudad Abierta. Dirigida por Roberto Rosellini. 1945.

Aspectos como la falta de recursos económicos y la caída de los estudios cinematográficos, llevó a los cineastas a rodar en las calles con actores y escenarios reales. Los directores de arte y decoradores no tuvieron otro camino que empezar a trabajar con locaciones preexistentes. En el *Neorrealismo Italiano* la cámara en mano expresó, en momentos con un tono documental, atmósferas diáfanas y cotidianas. Los exteriores se liberaron de los estereotipados jardines y parques burgueses para mostrarnos andenes, tiendas y bicicletas.

Esta nueva ola de películas que se inspiraron en exteriores naturales y poco manipulados ofrecieron a la Dirección de Arte nuevos modos de *hacer* y construir desde la intervención, con ello también se excluyó y cayó en desuso para la industria cinematográfica la tradición de decoradores y diseñadores de producción de los grandes estudios de Hollywood que se dedicaban a construir desde cero decorados para películas de ciencia ficción, fantasía, musicales, y que ya para 1950 estaban en declive.

En la Francia de los 60's, directores como Jean Luc Godard, François Truffaut, Claude Chabrol, redefinieron el cine al darle gran importancia al hecho de filmar en espacios interiores presentados de manera informal. Este movimiento fue importante a la hora de enseñarle al cine a decorar con objetos cotidianos, en las películas que hacen parte de la

Nouvelle vague, encontramos un sinnúmero de locaciones, interiores y exteriores, que confieren la sensación de entornos íntimos; esto era posible, en parte, porque inclusive familiares y amigos del director eran los encargados de este aspecto de la producción. En este sentido, la concepción del espacio en películas como *Pierrot, el Loco* de Godard, se diferenciaba de las grandes producciones de Hollywood donde los escenarios eran fastuosos y elegantes.



9. Fotograma de *Pierrot, el Loco*. Dirigida por Jean Luc-Gordard. 1965.

En Francia, la Nouvelle Vague evitará, ante todo por motivos económicos, los decorados demasiado costosos y rodará todas sus películas en interiores privados o en exteriores familiares, para regresar, una vez estabilizadas las cosas y según las necesidades, a los decorados en estudio. (EISNER. Lotte H. Grandeza y decadencia de los decorados. Revista Nickel Odeón N° 27. 2002. p. 26)

Además del realismo y la libertad que ganó el cine y la Dirección de Arte al rodar en exteriores, también resultaba mucho más barato para las casas productoras. Como consecuencia de la *Nouvelle Vague*, el papel del diseñador de producción y el departamento artístico pasó a ocupar un plano completamente secundario en el cine

francés. Los directores de la nueva ola dieron la espalda a los estudios para rodar sus películas enteramente en locaciones. (WEIL Dan. Retomado por Peter Ettedgui en Diseño de producción & Dirección artística. 2001. p. 179)

A raíz de la *Nouvelle Vague* muchísimos estudios cerraron o disminuyeron su producción. Sólo algunos directores obstinados y visionarios como Federico Fellini, seguían creando en estudio para sus películas. Sin embargo Fellini no habría podido hacerlo solo, Dante Ferreti y Danilo Donatti, son dos directores artísticos y diseñadores de vestuario de vital importancia en toda su obra cinematográfica.



10. Fotograma de *Satiricón*. Dirigida por Federico Fellini. 1969.

Después de la Segunda Guerra Mundial, se modificaron los sistemas de producción audiovisual en Estados Unidos. Con la llegada de la televisión, los grandes presupuestos destinados a las películas se recortaron, y las mismas productoras empezaron a invertir en programas televisivos. La tecnología también propició cámaras más livianas y portátiles, lentes, películas y equipos de sonido fáciles de movilizar que se convirtieron en la mejor opción para abaratar costos de producción. Los diseñadores de producción se dividieron en distintas vertientes, unos decidieron trabajar en televisión, otros tuvieron influencia de vertientes europeas como el Neorrealismo y la Nueva Ola francesa. La 20th Century Fox,

uno de los estudios más prestigiosos de la edad dorada en Hollywood, empezó a rodar en exteriores naturales, produjo así thrillers y musicales entre 1945 y 1961.

En las siguientes décadas, el cine siguió su rumbo dentro de la industrialización, valiéndose del capital técnico y estético desarrollado anteriormente. Las estéticas ya no definen un género o movimiento, sino que se incorporan al filme como recurso para proponer novedosas narrativas.

El espacio escénico de los 90's se verá constituido por todas las posibilidades: las históricas y las diseñadas por la computadora. La decoración realista o fantástica con escenografías que la completan o modifican, la utilización de espacios interiores –casas desocupadas, galpones, depósitos, viejas fábricas, muelles, basureros, iglesias demolidas, estaciones ferroviarias- que servirán de escenarios no convencionales-. (DÍAZ. Rogelio, GENTILE. Mónica y FERRARI. Pablo. Escenografía Cinematográfica. Cap. I Historia. 2008. p. 95)

Hay que mencionar que los Departamentos de Arte se han transformado según sus exigencias de tiempos y locaciones. Un Departamento de Arte en Estados Unidos no funciona igual que uno en Europa, y por supuesto tampoco es similar a cómo funciona en Latinoamérica. Hoy los Directores de Arte y Diseñadores de Producción tienden a mediar entre el uso de locaciones reales y construcciones en estudio, intentando mantener la homogeneidad de las piezas.

Sin duda es muy importante saber cómo funciona el departamento de arte de una película de Spielberg, pero en nuestro contexto es una rareza, constituye un interés más bien morboso, porque en una producción mexicana terminas trabajando no sólo con un presupuesto bajo sino con dos personas nada más, y entonces tienes que resolver cosas sin el apoyo de la infraestructura que existe en otras cinematografías. (GARCÍA E. Jaime. ZAVALA Héctor. La enseñanza de la dirección artística. Dirección Artística. 2005. p. 111)

En Colombia, la industria cinematográfica ha ido creciendo progresivamente desde hace algunos años, y en algunas producciones, (sobre todo grandes y medianas) se usa la figura del Diseñador de Producción. En ocasiones su función le hace honor al crédito y trabaja unificando conceptos de distintos Directores de Arte, a veces termina realizando exactamente el mismo trabajo de alguno de ellos. El cine colombiano de la última década se ha visto reflejado desde muchos aspectos y características en el *Neorrealismo Italiano*, dentro de sus producciones, por lo general debido a bajos presupuestos, se evitan las construcciones en estudio para rodar en locaciones reales intervenidas por el Director de Arte.

En los años 80's, se empezó a visibilizar la práctica de Dirección de Arte a causa de un fenómeno y una motivación por producir películas de época como *La Mansión de la Araucaima*, *Carne de tu Carne* y *Cóndores no entierran todos los días*. Estas películas necesitaban un tratamiento estético especial debido a su condición histórica. Uno de los Directores de Arte que trabajó en casi todos los proyectos de ese momento fue el crítico y curador Miguel González. Para *La Mansión de la Araucaima*, González, quien realizó además el Diseño de Vestuario, se dedicó a conseguir prestados muchos de los objetos de ambientación y utilería para la película, estuvo acompañado de uno de los diseñadores escenográficos con más trayectoria en el teatro y cine colombiano: Ricardo Duque, quien trabajó también para todas las películas citadas. Ricardo Duque ha escrito algunos postulados desde su experiencia trabajando en el cine colombiano, donde expone sus puntos de vista sobre el oficio y sus motivaciones dentro de él.

La curiosidad, el ejercicio permanente de la observación, la encuesta, la lectura, la investigación, la conversación bien relacionada, la imaginación sobresaltada, la disciplina, todo ejercido con conciencia de falsificador, ilusionista, manipulador permiten que el director de arte logre como resultado una ilusión óptica que induzca a una visión ficticia de realidad. (DUQUE, Ricardo. Algo Como Figurado En El Cielo. Textos Black María. N.p Web., 2009.)



11. Fotograma de *La Mansión de la Araucaima*. Dirigida por Carlos Mayolo. 1986

*Ricardo Duque, (...) considera que no hay límites en la dirección de arte ya que al ser producto del trucaje, la falsificación, la imitación, la suplantación, etc., permite que con la asistencia de la creatividad y la imaginación sea aplicable. Siendo una práctica que va de lo mínimo a lo elemental, de lo pobre a lo feo, o a lo más exorbitante, de lo más elaborado a lo más bello, se permite tener unos ejes de selección y de combinación de elementos estéticos, visuales, plásticos, materiales, etc. que son inconmensurables, nunca se sabe dónde está el recurso hasta que uno no se dedica a buscarlo, a encontrarlo. (2010, 8 de octubre) (AVENDAÑO, Patricia y HERNANDEZ, Maria A. Pontificia Universidad Javeriana, *La Dirección De Arte Cinematográfica Y Televisiva En Colombia*. 2010. p. 39)*

Es importante aclarar que a pesar de que la industria cinematográfica en Colombia posee grandes falencias, también la condición sociocultural del país y sus condiciones de trabajo hacen que un Director de Arte desarrolle una actitud recursiva, al no contar con un sistema formal de oficios dentro del Departamento de Arte.

En Colombia, el Director de Arte con frecuencia se ve implicado en labores como coser, pintar, limpiar, envejecer espacios y objetos, y otras actividades que en otros sistemas de producción serían solamente ejecutadas por asistentes o practicantes, esto se debe en primer lugar, a los reducidos presupuestos de los que por lo general depende el Director de Arte, y

en segundo lugar por la dificultad de encontrar personas cualificadas para desarrollar cada una de esas tareas, dada la casi inexistente oferta académica del país en este campo de la producción audiovisual.

El Cine Colombiano ha tenido un camino difícil para abrirse paso, desarrollar sus argumentos y encontrar su propia voz. El mundo que nos rodea es la materia prima para las historias que se cuentan, marca una visión sobre nosotros mismos y trata, como todo Arte, de dar un sentido al mundo que se ve. Contrario a lo que se pueda creer, nuestro cine evidencia una predominancia hacia el drama y la comedia, en una menor medida se encuentran temáticas como el conflicto armado y violencia-drogas- narcotráfico. Lo cierto de la situación es que las temáticas son cada vez más variadas, los Directores y Guionistas se fortalecen, lo que hace que haya nuevas maneras y visiones de abordar el contar una historia. La cuestión de nuestro Cine ya no es un tema de contenidos o fondo, pero ¿qué hay en cuanto a la forma? ¿Cuál está siendo el alcance de la Dirección de Arte en el Cine Colombiano? (COLLAZOS, María V. ¿Qué Pasa Con La Dirección De Arte En Colombia? 2016. Web. 2017.)

Indudablemente, en la medida en que el cine colombiano preste más atención a los procesos de la Dirección de Arte, puede enriquecer sus productos finales complementando con la imagen aspectos de la narrativa o el argumento. Para nuestros días se sigue evidenciando un desconocimiento de muchos directores hacia el papel que debería desempeñar la Dirección de Arte, sin embargo también es posible encontrar directores asertivos que conocen y practican una reciprocidad constante con sus diseñadores de producción, directores de arte y diseñadores de vestuario.

Hoy, un diseñador de arte debe trabajar en función del proyecto particular al que se enfrente. El diseñador de arte debe tener la capacidad de adaptar su quehacer, igual que un camaleón se ajusta a las circunstancias de su ambiente. (GARCÍA E. Jaime. Panorama Histórico de la Dirección Artística. Dirección Artística. 2005. p. 36)

5.1. Diseñadores de vestuario en la historia del cine

*De todos los materiales disponibles,
la tela es el más cercano al hombre,
de hecho, siempre ha sido el intermediario
entre el cuerpo y el exterior.*
Joroslav Malina

El Diseño de Vestuario cinematográfico es la especialidad que se encarga de todos los elementos plásticos referentes a la creación y composición de un personaje dramático. Esta figura del Departamento de Arte no adquirió independencia de las labores del Director de Arte hasta las reformas escénicas del teatro al cine ya entrado el siglo XX. A continuación se desplegarán historias y ejemplos de Diseñadores de Vestuario, que a través de la historia del cine, han marcado pautas respecto a la creación de personajes captando la intención de directores y propuestas estéticas, contribuyendo así a la creación de un compendio de vestuarios inolvidables que trazan una historia dentro del Diseño de Vestuario en el cine.

El reto del diseñador de vestuario está en comprender el guion y el tratamiento de la historia que el Director y el Director de Arte construyan. Su trabajo es contribuir en la creación de los personajes para llevar a cabo el desarrollo del guion.

Muchas veces el director ya tiene una idea muy clara de qué es lo que quiere en cuanto a color o texturas, el uso de cierto tipo de iluminación o filtros que incidirán en cómo se verá el vestuario en cámara; en otras ocasiones uno es totalmente libre para proponer. Es fundamental en el diseño tomar en cuenta que el vestuario ayudará entre otras cosas a contar la historia, a ubicar el espacio-tiempo y al actor en la construcción de su personaje. (MORENO, Ángeles, GARCÍA E. Jaime. Un esquema de Vestuario. *Dirección Artística*. 2005. p. 117)

Hay directores que prefieren intervenir en el proceso de creación del vestuario, ya que tienen claro que en ese campo encuentran un potenciador para sus personajes. En el rodaje

de *El Último Emperador* (1987), el director Bernardo Bertolucci intervenía en el diseño de vestuario constantemente, su diseñador de vestuario James Acheson recuerda haber escuchado entre sus consejos y comentarios esta frase ilustrativa: *“Subir el dobladillo de una falda dos centímetros puede cambiar a un personaje”*.

Los factores esenciales, para un diseñador de vestuario en su fase inicial, deben centrarse siempre en el guion y en una comunicación continua con el director. Esta precisión es necesaria ya que dicha planeación dramática proporciona preguntas acerca de la naturaleza de los personajes: cuántos son, qué hacen, cuántos días transcurren en la historia, qué actores los interpretarán, cuáles son sus colores de piel, y también ayuda reconocer situaciones especiales de algunos personajes que requieran mojarse o ensuciarse.

Con esta información se empieza una fase de investigación. Si la película es de época, la investigación se extenderá hacia los aspectos sociales y culturales del tiempo histórico. Igualmente reconocer, si existe, la estación o tiempo atmosférico que transcurre, con estas características el diseñador puede aventurarse a proyectar las texturas ideales del vestuario.

Antes de que un actor pronuncie una palabra, su vestuario ya ha hablado por él. En el argot cinematográfico eso se denomina “telegrafiar” información. El compromiso de los diseñadores de vestuario es uno sólo: crear personajes veraces. (NADOOLMAN L, Deborah. Diseñadores de Vestuario. 2003. p. 9)

Durante la preproducción el Diseñador de Vestuario deberá elaborar, rentar o conseguir cada una de las prendas según cálculos del presupuesto. Es importante elaborar un plan de trabajo que estará basado en el plan de rodaje que realiza el asistente de dirección, en este instrumento se encuentra la información sobre las fechas en que se necesitará cada vestuario, cuáles son prioridad y deberán estar listas al inicio del rodaje. Junto a esta planeación es importante tener una lista de actores con sus medidas e información sobre sus tiempos libres para hacer pruebas de vestuario.

Para el diseñador de vestuario es fundamental tener una estrecha cercanía a todo el proceso de la propuesta estética del Director de Arte, pues los vestuarios estarán siempre dispuestos en los sets creados por él, de modo que esos sets harán que el vestuario contraste, vaya por la misma gama o se pierda, según lo deseado por el Director y Director de arte.

La moda y el diseño de vestuario tienen propósitos distintos y antitéticos. Los diseñadores de moda venden ropa. Los de vestuario crean ropa para vender un personaje; apoyar el trabajo de los actores; ayudar a transmitir una historia. El vestuario no puede ser juzgado fuera del contexto de la escena para la que fue creado. (NADOOLMAN L, Deborah. Diseñadores de Vestuario, Cine. 2003. p. 81)

La forma en que una persona lleva su ropa indica una disposición respecto a sí misma y a los demás, este es un aspecto a tener en cuenta por un Diseñador de Vestuario, y es también la delgada línea que divide la moda del Diseño de Vestuario, pues las prendas diseñadas en pro de la creación de un personaje no están creadas para acaparar atención por si solas, por el contrario, existen para contribuir en la caracterización e interpretación de un personaje de ficción.

El vestuario es el primer círculo del espacio afectivo del cine. Pero crea un problema inmediato... debe ser lo bastante parecido al aspecto del público como para no llamar demasiado la atención, pero también tiene que diferenciarse lo suficiente como para no responder a las necesidades de la narración. En ese proceso, el diseño de vestuario crea un valor de intercambio basado en experiencias simultáneas y contradictorias de identificación emocional y de objetividad. (C.S. Tashiro. Pretty Pictures, University of Texas Press. 1998.)

Dado que una película nunca se filma en orden narrativo, se hace imprescindible llevar un registro de continuidad que sea exclusivamente del Departamento de Vestuario, una maniobra adecuada para tal efecto es levantar una guía por medio de fotografías o realizar apuntes precisos sobre el vestuario, sobre su disposición en el personaje y su estado de ánimo. Estas sutilezas apuntan al orden de desarrollar una actitud meticulosa y perceptiva,

cualidades necesarias al momento de abordar el proceso del oficio en una jornada de rodaje debido a que en una misma toma el actor puede tener variaciones de imagen, por ejemplo pudo haberse quitado el sombrero o movido la bufanda hacía otro lado del que figuraba en la toma anterior, estas alteraciones se deben actualizar en los registros propuestos para la continuidad y cotejarlos regularmente con el script o continuista.

Este tipo de detalles separan radicalmente el vestuario cinematográfico del vestuario escénico, y también del propuesto para televisión. En el teatro, por ejemplo, el escenario es grande y está generalmente a cierta distancia del público, haciendo que los decorados y los vestuarios deban exagerarse para poder contrastar en él. En el cine, en cambio, se desarrolla en una variedad de planos que le permiten un nivel de minucia al espectador, por lo que resulta imprescindible cuidar los matices y las texturas utilizadas.

La diseñadora Ruth Carter, conocida por vestir a muchos de los personajes de las películas de Spike Lee, sostiene que una de las grandes diferencias entre el vestuario cinematográfico y el vestuario teatral reside en algo que denomina *distancia estética*: *Cuando hacía prácticas en el teatro, pintaba telas y fabricaba botas. Creaba un montón de vestidos y accesorios de tamaño mayor que el natural porque los detalles finos se pierden sobre el escenario. En el teatro, puedes utilizar un zapato moderno y adaptarlo para que parezca de otra época, y, a cierta distancia, tiene un aspecto magnífico. Creo que la distancia, en combinación con la iluminación, marca la gran diferencia entre los dos medios. En la película, la cámara es tu ojo, y es mucho más cercana.* (CARTER Ruth. Retomada por Deborah Nadoolman. Diseñadores de Vestuario, Cine. 2003. p. 38)

Aunque hubo muchos nombres en los inicios del Diseño de Vestuario, si se quiere hablar de la historia de ésta especialidad resulta fundamental referirnos a Edith Head. Head comienza su carrera artística en 1924 en el rodaje de *Los diez Mandamientos* de Cecil B. DeMille, trabajó activamente hasta el año 1982 y se le atribuyen muchos de los mejores diseños del siglo XX. Colaboró con los mejores directores y actores recreando un universo de estilos y épocas, trabajó para thrillers, musicales, westerns y cine fantástico, dirigiendo un promedio de 35 películas por año mientras trabajó para Paramount.

Sin un vestuario acorde y magnífico en servicio del guion no hubiese salido nunca el glamour del que hizo gala Hollywood, y para conseguir esto las estrellas exigían en su contrato que las vistiesen los mejores figurinistas y modistas del mundo (Schiappareli, Givenchy, etc.) pero muchos se hicieron dentro de la misma industria y otros fueron llamados a trabajar en ella, de ese modo hubo una “liaison” profesional entre actrices y directores de vestuario que durante años se procuraron fidelidad mutua no exenta de criterios y pareceres discutibles, pero en los que finalmente el resultado fue espectacular (Audrey Hepburn+Edith Head+Givenchy) entre algunos de los grandes diseñadores con un don para la creación fantástica y grandes conocedores de la sensualidad, que llegaban a transmitir a través de los tejidos y de cómo debían ser los cortes y estructuras para resaltar la mayor feminidad de las actrices. (ORDUÑA. Lourdes de. El sombrero de Ninotchka. Revista Nickel Odeón N° 27. 2002. p. 133)



12. Diseños de Edith Head y Givenchy para Audrey Hepburn en *Desayuno en Tiffanys*. 1958



13. Diseño de Edith Head para Grace Kelly en *La Ventana Indiscreta*. 1954

Irene Sharaff, es otra de las leyendas del Diseño de Vestuario en el Hollywood del siglo XX, se formó en New York y posteriormente en Paris. Comenzó trabajando como ilustradora de modas y bocetista, pero muy pronto comenzó a diseñar vestuario y decorados para teatro y musicales.



14. Diseños de Irene Sharaff para Elizabeth Taylor en *Cleopatra*. 1963.

Trabajó en Broadway y diseñó muchos de los famosos musicales, decorados y vestuario para ballet y ópera; se dedicó también a colaborar como ilustradora habitual en revistas de moda, entre ellas Vogue y Harper's Bazar. Muchos de los Diseñadores de Vestuario más prestigiosos de los últimos tiempos, hablan de Sharaff como una de sus maestras más admiradas, dado que permitía a los jóvenes aprendices trabajar junto a ella en teatro.

Sharaff puede considerarse una creadora multidisciplinar, que abarcó diversas facetas de la creación en imágenes como fueron la moda, el vestuario para teatro y para cine, la decoración, la dirección de arte, la ilustración. Sin duda, su nombre ha quedado vinculado a varias décadas de la historia del cine y a productos considerados como clásicos del musical. (FERNANDEZ, Diana. Irene Sharaff. Vestuario Escénico. N.p. Web, 2016.)

La figura del Diseñador de Vestuario también ha tenido grandes transformaciones a través del tiempo. Piero Tosi es un Diseñador de Vestuario a tener en cuenta en la historia del cine en Europa, ya que la mayoría de los diseñadores citan sus diseños como fuente de inspiración. Su obra abarca al menos cuatro décadas con películas de distintas temáticas que han reflejado su gran capacidad de comprender el sentido del drama y el realismo. Trabajo en tres películas de Luchino Visconti, incluyendo *Muerte en Venecia*. También diseñó para directores como Vittorio de Sica y Federico Fellini.

El principio de su carrera como diseñador estuvo atravesada por el *Neorrealismo Italiano* de principios de los 50's, para la película *Bellissima* de Suso Cecchi D'Amico y Visconti, los directores le manifestaron a Tosi no querer nada de vestuario a la medida, sino ropa encontrada por la calle, que fuera de segunda o que pudiera adquirir por precios bajos.

Esta forma de crear vestuario –tomar ropa real y vestir con ella a los actores de manera que se ajustara a sus personalidades- me hizo comprender lo falsa que puede ser una pieza de vestuario cuando se confecciona de la nada, con todas las medidas correctas. Un atuendo así puede dar una imagen muy artificial. Al utilizar ropa real, los actores cobraron vida, e inmediatamente sentí una calidez y una sensación de autenticidad. Esa fue

una lección y me ayudó a crear vestuarios modernos que transmitieran veracidad. En Bellissima aprendí mucho más que en cualquier escuela. (Piero Tosi Retomado por Deborah Nadoolman en Diseñadores de vestuario, Cine. 2003. p. 140)



15. Piero Tosi ajustando el vestuario de Claudia Cardinale en el set de *El Gatopardo*. 1963

Milena Canonero, por su parte, es una de las diseñadoras de vestuario más importantes de los últimos 35 años y continúa diseñando para la gran pantalla. Canonero nació en Turín, Italia, en 1946, se trasladó a Génova donde estudió arte, historia del diseño y diseño de vestuario. A sus 25 años decidió mudarse a Inglaterra para continuar sus estudios y comenzó a trabajar en pequeñas producciones de cine y teatro. Mientras estudiaba en Londres conoció a Stanley Kubrick, quien le ofreció trabajar en los diseños de vestuario para la película *La Naranja Mecánica*. La precisión de Kubrick se conjugó con la perfección, el estilo y la minuciosidad de los diseños de Canonero, quien desde entonces empezó a perfilarse como una de las mejores diseñadoras de vestuario de las últimas generaciones.

Posteriormente trabajo de nuevo con Stanley Kubrick fabricando el diseño de vestuario de *Barry Lyndon* en compañía de Ulla-Britt Soderlund, trabajo que les concedió su primer

Oscar y reconocimiento internacional. Para *Barry Lyndon*, Canonero se inspiró en la pintura de Thomas Gainsborough, Adolph Menzel y Joshua Reynolds, para diseñar las prendas del film, basado en la novela de 1844 *La suerte de Barry Lyndon* de William Makepeace Thackeray, sobre las hazañas de un irlandés aventurero del siglo XVIII.



16. Fotograma de la película *Barry Lyndon*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1975



17. Fotograma de la película *Barry Lyndon*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1975

La ropa que encontraba en las sastrerías teatrales me parecía inaceptable: rígida y con grandes hombreras. Stanley decidió darle un enfoque distinto y alquilamos una fábrica de aviones abandonada para utilizarla como taller de confección de vestuario. (...) Pudimos hacer los trajes con los patrones originales del Victoria & Albert Museum de Londres. Compramos ropa, encajes y accesorios originales a coleccionistas y en subastas, y

confeccionamos prácticamente todo el material para la película. (CANONERO Milena. Retomada por Deborah Nadoolman. Diseñadores de Vestuario, Cine. 2003. p. 26)

Como resultado de un trabajo impecable de documentación, está el impresionante vestuario de *Barry Lyndon*. Canonero sostiene que le gusta sumergirse a fondo en todos los aspectos de la época en que transcurra el film, pues esto le supone un reto intelectual y artístico. Por otro lado también argumenta que aspectos como la personalidad del actor, su aspecto físico e incluso su disposición anímica, son rasgos a tener en cuenta durante el diseño del vestuario de cada personaje, en sus propias palabras: (...) *en el vestuario, como en el paisaje, las envolturas son fundamentales. El vestido es la piel del personaje que el actor utiliza para convertirse. El diseñador de vestuario debe saber cómo ser cuidadoso, no sucumbir ante las sugerencias de los actores, pero tampoco dejar de lado la colaboración con todo el mundo. Incluso si el director y los actores imponen barreras, el diseñador debe tener los conocimientos necesarios para influir fuertemente en la película: no eres un maestro, o una muchacha que va de compras, el diseñador quiere dejar una huella que integre la mirada del director y del actor.* (AVILA, Jaqueline. Milena Canonero: El Placer Visual Del Vestuario N.p. Web. 2013.)

El vestido es un soporte fundamental para que los actores se sientan inmersos en sus personajes, debe estar perfectamente creado y ambientado según lo requiera el guion. Diseñar un vestuario es contribuir en la creación de un personaje, la tarea de vestirlo es también colaborar con el actor que va a interpretarlo. Por esto el vestuario debe ser imaginado y explicado por el director, y transmitido al talento del diseñador, modista y caracterizador de vestuario que trabajen para la película.

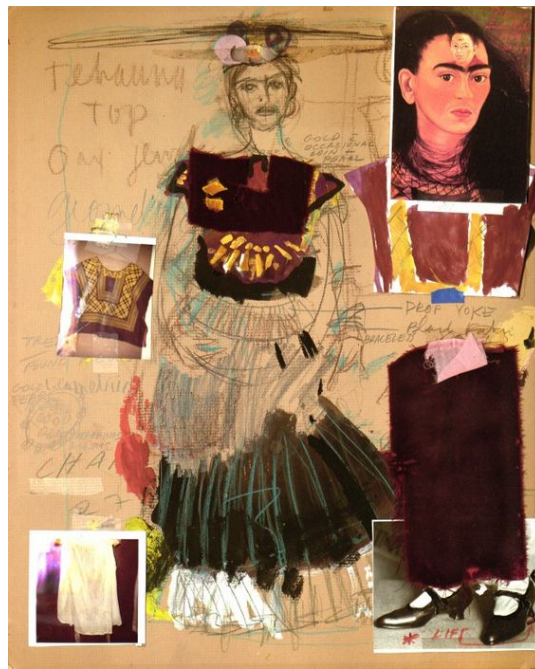
Hay que recordar que tanto el trabajo del Diseñador de Vestuario, como el del Director de Arte y el Diseñador de Producción, requieren una alta dosis de versatilidad y adaptabilidad a las circunstancias que surjan diariamente en el set. La diseñadora de vestuario Shay Cunliffe, conocida por su gran trabajo en *Django Unchained* de Quentin Tarantino, trae a colación este aspecto: *El diseñador debe ser flexible y no perder la cabeza cuando, en el último momento, se toman decisiones sobre temas importantes o bien las decisiones se*

cambian. También conviene dejar el ego en una bolsa junto a la puerta. (Shay Cunliffe Retomada por Deborah Nadoolman en *El arte del cine: Diseñadores de Vestuario*. 2013. p. 48)

El Diseñador de Vestuario Maurizio Millenotti, conocido por su labor de diseño en películas como *La Pasión de Cristo* 2004, habla de la adaptabilidad y la versatilidad en la consecución del diseño de vestuario.

“En ocasiones empiezo a diseñar un vestuario con una idea y después encuentro una tela de textura interesante o un detalle especial que me hace cambiar completamente de opinión respecto a la prenda en cuestión. La ropa también se transforma con el actor que la lleva puesta.” (MILLENOTTI Maurizio. Retomado por Deborah Nadoolman en *El Arte del cine: Diseñadores de Vestuario*. 2013. p. 114.)

Para construir un diseño de vestuario serio y verosímil es importante remitirnos también a la vida cotidiana, recordar que todas las personas se visten debido a razones distintas que involucran su personalidad, posición social, disposición anímica o esfuerzos por destacarse o llamar la atención.



18. Boceto y muestra de texturas de Julie Weiss para el vestuario de *Frida*. 2002.

La clave del diseño de vestuario consiste en ir más allá de la ropa. Esta no debe luchar contra lo que la cámara es capaz de captar, ese fugaz momento, esa visión de una persona y de quién es en realidad. En Frida yo era responsable de una historia que ya existía. No podía competir con la manera de vestir de Frida Kahlo. Cuando caminaba por la calle, desprendía un aura. No decía “Mírenme”, sino más bien “Esta soy yo”, y esa es la gran diferencia. (WEISS Julie. Retomada por Deborah Nadoolman en El Arte del Cine: Diseñadores de Vestuario. 2013. p. 162)

El oficio del Diseñador de Vestuario tiene un componente social y de observación. Por supuesto resulta importante que todas las propuestas de arte involucren de manera asertiva el vestuario. Pues de nada sirve que un actor vista un traje con el que su personaje no se siente cómodo y por ende le resulta imposible interpretarlo. Ahí está la magia y la gran labor de los Diseñadores de Vestuario en el cine.

La belleza de la ropa, como la de la vida, siempre proviene de la libertad. Un vestido debería responder en todo momento a los movimientos de la muchacha que lo usa, y generar un eco exquisito de la melodía de cada acto y la gracia de cada gesto. Su encanto debería buscarse en el delicado juego de la luz y la línea que se produce en la suave ondulación de los pliegues, y no en la inútil fealdad y fea inutilidad de los adornos estáticos y estereotipados. (WILDE, Oscar. La Filosofía del Vestido. 2014. p. 96)

6. La dirección de arte de *El vuelco del cangrejo* por Marcela Gómez

En el año 2009 la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle aprobó el trabajo de grado *Diseño de Producción y Dirección de Arte para el largometraje cinematográfico El Vuelco del Cangrejo*, desarrollado por Marcela Gómez Montoya. En la escena académica nacional, era la primera vez que se trataba el tema de la Dirección de Arte en la producción cinematográfica local con un enfoque riguroso y especializado.

Está estructurado como un gran anecdotario de hechos y experiencias que atravesaron y definieron su labor como Directora de Arte. Su trabajo estuvo siempre mediado por la relación con el entorno rural donde se rodó la película. Esa etnografía visual que se realizó al construir la propuesta de arte, se hizo posible gracias al trabajo previo que todo el equipo técnico de la película realizó con la comunidad desarrollando talleres de fotografía e imagen. Estas estrategias didácticas que se implementaron en conjunto, le permitieron al equipo inmiscuirse en las realidades del entorno y capturar con mayor precisión y honestidad la historia que se quería contar. Con estos insumos metodológicos se demuestra también que el cine es posible fuera de los estudios y andamiajes de las grandes productoras, y que además puede convertirse en una experiencia tanto pedagógica como antropológica.



Desde el análisis de la experiencia de Marcela Gómez, se dilucida la utilización de materiales diversos en pro de fines plásticos para la Dirección de Arte. En sus relatos se encuentran referenciados procesos que realizó con objetos de utilería y vestuario que desgastó y envejeció, y otros que intercambió o pidió prestados a los personajes y la gente del lugar. Estos canjes le permitieron desarrollar una naturaleza recursiva ante las situaciones del rodaje, demostrando en su estudio y aplicación, que aprender en la práctica conociendo las técnicas, es la única forma de comprender algunos componentes del orden teórico.

El documento arroja un componente conceptual y otro práctico. En la primera parte expone la historia y definiciones del oficio. En la segunda hace un desglose general de la estructura de tiempo de una producción cinematográfica desde el diseño, la pre producción y el rodaje; concluyendo con la postproducción, destacando en cada fase la labor del Director de Arte y su relación con otros departamentos de la producción. El estudio se convierte en principal referente como forma y contenido para mi investigación y propuesta de trabajo de grado, dada su forma y estilo construido a manera de bitácora, con fragmentos de experiencias de su labor como directora artística durante tres años en el proceso de realización de este largometraje.

Es importante señalar que *El vuelco del cangrejo* es una película de ruptura en la línea del cine nacional producido hasta 2009, que hasta entonces, se había definido por historias con referentes en la política, la violencia y el narcotráfico, de formas explícitas. Con *El vuelco del Cangrejo* se dio apertura a un tipo de cine más contemplativo y metafórico. Un cine que ha sugerido, desde su aparición, una novedosa forma de narrar los conflictos socioculturales del país.



El vuelco del Cangrejo es la historia de un hombre huyendo de la ciudad que viaja a la costa pacífica con el ánimo de encontrar una lancha para irse del país. En lugar de la lancha encuentra a dos personajes. *Cerebro*, personaje nativo y líder de los afrocolombianos de la zona, y *El Paisa*, un hombre del interior del país que pretende construir un hotel en la playa. Mediante esta historia, adaptada de la realidad, el interés de la película fue visibilizar el conflicto colombiano desde otra perspectiva, que a través del regionalismo y la lucha por la tierra, captura otro lado de la esencia de la problemática nacional, además de darle protagonismo a una región que fue por muchos años olvidada: la costa pacífica colombiana.

6.1 Sobre la dirección de arte

Sobre este aparte, la autora expresa dinámicas sobre su proceso dentro de la Dirección de Arte, donde indaga y diserta sobre cómo llegó por primera vez a descubrir de qué se trataba *el arte de una película* y cómo fueron sus primeros acercamientos.



Desde el punto de vista teórico explica cómo funcionan los departamentos técnicos de una producción, las diferencias entre Dirección de Arte y Diseño de Producción, y las tareas específicas que cada uno debe realizar. Ofrece un recorrido por los reconocidos diseñadores de producción retomados en el libro de Peter Ettedgui *La Dirección Artística y el Diseño de Producción*, detallando ejemplos y maneras de proceder de algunos de los más metódicos y reconocidos diseñadores de producción en el mundo.

La autora retoma cada una de las construcciones de set de cada espacio de la película, explicando cómo se construyeron espacios y se adaptaron otros, cómo se ambientaron, cómo fue la consecución de cada uno de los elementos de la utilería y cómo trabajó en la caracterización de cada uno de los personajes, valiéndose de sus rasgos físicos y de su disposición anímica. Desde la práctica hay también un análisis que considero importante, Marcela Gomez propone que existen dos niveles dentro del trabajo de un Director Artístico: el estético y el narrativo.

Estético porque un buen Diseño de Producción es el primero que propone la imagen de la película. Narrativo porque la Dirección de Arte ayuda al Director en la narración de la historia; por ejemplo, poniendo en códigos de colores, diseño, objetos o atmósferas la subjetividad de los personajes, ayudando a generar o a incrementar las sensaciones de cada escena. (GOMEZ Marcela. Diseño de Producción y Dirección de Arte para el largometraje cinematográfico “*El Vuelco del Cangrejo*” p. 6)

En el desarrollo de la película, que duró aproximadamente tres años, existieron muchas fases con oficios diversos que son detallados en los capítulos del trabajo de grado de Marcela, para revisarlas las dividiré de la misma forma en que ella lo hizo dentro del documento.

6.1.1 Durante la Pre-producción

Primero se realizó la propuesta de Arte. Consta de una investigación detallada que la directora de arte realizó durante varios viajes a La Barra, (la locación principal de la película) de ese escenario tomó todos los elementos para la creación de la propuesta.

Me documenté acerca de las costumbres de la gente, la forma en la que se visten, los colores que prefieren, la forma en que construyen sus viviendas, las cosas que comen, la música que escuchan, las películas que ven, las relaciones que construyen entre ellos y entre los extranjeros que llegan al pueblo. (GOMEZ Marcela. Diseño de Producción y Dirección de Arte para el largometraje cinematográfico “El Vuelco del Cangrejo” p. 7)

El proceso de creación de la propuesta de arte, como lo describe Marcela, es un trabajo de etnografía que dirige su interés hacia lo visual: aspectos de color, forma, textura y contraste.



Lo que más me llamó la atención fue la ausencia de colores fuertes. Contrario a lo que muchos pensarían, la gente de La Barra es silenciosa y los colores predominantes son los de la naturaleza: el gris de la arena, el azul del cielo y del mar (que a veces son grises como la arena) y el café de la madera de las construcciones. (GOMEZ Marcela. Diseño de Producción y Dirección de Arte para el largometraje cinematográfico “El Vuelco del Cangrejo” p. 8)

Marcela hizo énfasis en trabajar con base en los escenarios y personas del entorno, que luego inspiraron lugares y personajes de la película. Se partió de la realidad para adaptarla a la dimensión dramática de la película. En la creación de la paleta de colores, decidió trabajar con colores que fueran similares a los que observó durante la inspección a La Barra, procurando no utilizar complementarios que generaran demasiado contraste. En la propuesta respecto a la línea, propuso la horizontalidad como la línea básica que determina el paisaje de la película. Dado que todo se desarrolla en la bahía, los elementos que cortan esa horizontalidad van a referirse a las casas, en específico al equipo de sonido y los altos parlantes de *El Paisa*, que rompen con su verticalidad la continuidad de la naturaleza en el paisaje, haciendo de este aspecto estético una metáfora de la problemática real de la película.

En cuanto a *La Escenografía*, se utilizaron espacios reales del pueblo y se hicieron intervenciones en función de ordenar algunos escenarios tales como trochas, partes de la playa y esteros. En el caso de las casas de los personajes la intervención fue un poco más rigurosa: para Lucía, uno de los personajes secundarios, fue necesario elegir y terminar otra casa en función de las necesidades técnicas de la filmación. También hizo énfasis en la composición, aspecto muy importante que se trabaja principalmente con el Director de Fotografía, en este caso la Directora de Arte hizo sugerencias sobre cuadros minimalistas, conformados con pocos objetos, donde los protagonistas son siempre los actores.

La textura es también un elemento vital en toda la propuesta de arte para *El vuelco del cangrejo*, dadas las condiciones de la locación: el mar. Aspectos como la corrosión, los plásticos usados en los techos, la madera, la arena y hasta las pieles de los personajes, todos estos elementos tan presentes en el film fueron contemplados desde la Dirección de Arte para contribuir al universo requerido por la historia.

La propuesta, que tiene en cuenta todos los aspectos plásticos mencionados anteriormente, es luego compartida y consensuada con el Director, el Director de Fotografía y el Diseñador de Vestuario. Después de ser aprobada, es socializada con el equipo de arte para comenzar la implementación y desarrollo: escenógrafo, utilero y asistentes generales. En el

caso de *El vuelco del Cangrejo* la propuesta de arte se adhirió a la propuesta de dirección en el propósito de mezclar la realidad en la ficción.

“La utilería de un personaje es de vital importancia para mí, pues a través de los objetos yo puedo decir cosas de su portador. En el caso de Daniel se trataba de muy pocos objetos. Según indicaba el guion, en su maleta llevaba un tarro con marihuana, un libro, un cuaderno, lapiceros y lápices para dibujar, una foto en blanco y negro donde posaba abrazando a una mujer joven, un cuchillo y una chaqueta de cuero. Cada uno de estos objetos debía tener un diseño que los relacionara con su dueño” (GOMEZ Marcela. Diseño de Producción y Dirección de Arte para el largometraje cinematográfico *“El Vuelco del Cangrejo”* Capítulo Daniel-Rodrigo Velez)



Para finalizar la etapa de pre-producción, Marcela precisa en el documento algunos procedimientos importantes como la construcción del desglose de arte: el documento que debe contener en detalle todos los aspectos requeridos en el Departamento de Arte, desde el vestuario hasta la utilería. Expone la importancia de los bocetos, que se realizan en esta etapa de la película, desde locaciones hasta cada uno de los personajes y su vestuario. Describe la realización del presupuesto de arte, las compras de la utilería y vestuario, la preparación de las herramientas para rodaje, y por último, no menos importante, la realización del Dossier de arte para la película. El Dossier funcionó como el libro guía con toda la propuesta de arte, diseño de vestuario, desglose y presupuesto. En él se incluyeron referencias, fotos de locaciones, dibujos, trozos de tela de texturas escogidas o de

referencia, fotografías de texturas y paisajes. Es un documento que constituye la guía para el desarrollo de toda la Dirección de arte de la película.

Adicionalmente, en la preproducción hubo tiempo para realizar varios viajes a La Barra, en cada viaje el equipo desarrolló actividades en comunidad, desde proyecciones de películas y cortometrajes hasta talleres de video minutos y clases de historia del cine y de la imagen, esto permitió que el equipo técnico se relacionara más estrechamente con la comunidad de La Barra, y también que algunos se integraran desde la parte técnica y actoral en la película.

6.1.2 Durante el Rodaje

El tiempo de rodaje por lo general dura de cuatro a seis semanas, dependiendo del presupuesto, el guion y el plan de rodaje de cada película. En el caso de *El vuelco del cangrejo* duró cinco semanas. Se rodaba de lunes a sábado de seis de la mañana a seis de la tarde para aprovechar la luz. Se filmó en formato Super 16mm y el equipo de realización estuvo conformado por quince personas, incluyendo equipo técnico y actores, además, se involucró a gran parte de la comunidad, jóvenes, niños y adultos como actores y también como técnicos en los diferentes departamentos.



Al principio de cada día de rodaje la Directora de Arte se dedicaba a revisar los sets y despejaba elementos distractores, dejando sólo grandes objetos de ambientación como

sofás, camas, sillas y repisas. Posteriormente se revisaban los objetos de ambientación que había llevado desde Cali para cada uno de los sets y los disponía en el espacio, combinándolos con objetos que encontraba y tomaba prestados de la gente de la comunidad. Después de aforar (ocultar los lados o partes del escenario que no deben quedar a la vista del espectador), la Directora de Arte se dirigía a la casa donde estaban los actores para preparar sus vestuarios y peinados mientras el departamento de fotografía se encargaba de iluminar el set.

Dado que el cabello crece tan rápido y la película no se rueda de forma cronológica, era necesario mantener por continuidad los *looks* de los personajes, por ello día de por medio se retocaban las barbas y cortes de Daniel y El Paisa con una máquina de corte de cabello.

Cuando todo estaba listo para empezar el primer plano, y el encuadre estaba ya definido, la Directora de Arte podía mirar el cuadro para reacomodar algún objeto o mueble y enriquecer la composición mientras el Director ensayaba con los actores. Cuando entraban los actores al set, les entregaba los elementos de utilería que solían ser objetos como galletas de coco, remos, palas y ollas.



A veces cuando percibía que algún objeto estorbaba en el cuadro o en el movimiento de los actores, la Directora de Arte procuraba reacomodarlo, durante las tomas también estaba

pendiente de la continuidad general para reiniciar y re disponer los objetos como estaban antes de empezar la escena.

“Como la idea era mostrar un pueblo de pescadores en la costa pacífica colombiana –un lugar olvidado del mundo, lluvioso y gris, casi mimetizado con la naturaleza-, al componer los planos lo que hicimos fue despejar los espacios de cualquier ruido visual que pudiera distraer de la idea que necesitábamos transmitir. Constantemente teníamos que limpiar el cuadro de basura –abundante en las calles y en la playa- y de otros elementos como ropa secándose al sol y plásticos de colores. No porque esto no fuera propio del lugar, de hecho cada día hay más basura en el pueblo, sino porque no era necesario enfatizar en ello. No se trataba de mostrar el pueblo “lindo”, por supuesto que no. La idea era mostrar un pueblo que está jodido, que está perdiendo sus valores, sus costumbres, sus recursos. No creo que se trate de un ejercicio mentiroso, por el contrario, creo que se trata de rescatar la esencia del lugar, haciendo a un lado los elementos que distraigan o que no comuniquen la intención de la película (GOMEZ Marcela. Diseño de Producción y Dirección de Arte para el largometraje cinematográfico “El Vuelco del Cangrejo” Capítulo: Construyendo una realidad)

6.1.3 Durante la Post-producción

La autora plantea que a pesar de que el trabajo de un Director de Arte termina en el momento en que termina el rodaje y entrega sus cuentas y préstamos, el trabajo de un Diseñador de Producción puede extenderse a aspectos de la edición, diseño del afiche, y estrategias para promover y distribuir la película una vez esté terminada. Marcela, como Diseñadora de Producción, Directora de Arte y por su especial cercanía a todo el proceso de la película tuvo una silla al lado del director y el editor de la película durante toda la post-producción. Usualmente el Director de Arte debe participar en esta fase, pero en la producción audiovisual colombiana casi nunca se formaliza debido al tema de honorarios y decisiones de producción.

“Como Directora de Arte aprendí a mirar mi entorno, y a valerme de las cosas que tenía a mi alrededor. Aprendí a hacer nudos, a cortar leña, a cazar cangrejos, a hacer lluvia artificial sin tan siquiera una manguera. Considero que las virtudes del trabajo del Departamento de Arte están, sin duda, en el grado de sensibilización que alcanzamos en La Barra.” (GOMEZ Marcela. Diseño de Producción y Dirección de Arte para el largometraje cinematográfico *“El Vuelco del Cangrejo”* Conclusiones)

El trabajo consignado en el documento final del trabajo de grado por Marcela Gómez se convierte en un documento con alto valor de registro para la construcción de imágenes desde la dirección de arte cinematográfica en Colombia.

7. Capítulo I

Dirección de Arte, la construcción de los sueños

Resulta fundamental entender que el diseño de una película no tiene nada que ver con el diseño de interiores o la moda.

Nuestra profesión está, ante todo, al servicio de un arte dramático.

Stuart Craig

Cuando nos encontramos en la oscura intimidad de la sala de cine, no tenemos más opción que abandonarnos a la otra vida, a la creada por un equipo de personas que trabajan por dos o tres meses para presentar ante los ojos de un espectador una suerte de historia. Dentro de esas historias que se reproducen encontramos factores diversos, algunos visibles, otros mimetizados, pero todos ellos (casi siempre) contribuyen a construir un entorno ficticio verosímil para la narración.

Una película es una red, y entre los muchos entramados que se construyen dentro de ella, uno de los fundamentales es la Dirección Artística. En la Dirección de Arte se refleja la disposición plástica en la que se desarrollará un guion, integra la escenografía, ambientación, utilería, vestuario y maquillaje. El Director de Arte se responsabiliza de crear y supervisar todos los aspectos plásticos del film, incluyendo detalles que podrían parecer insignificantes pero que le confieren vida a los sets, dando la sensación de verosimilitud y pertinencia a los personajes.

Por lo general la figura del Diseñador de Producción sólo está presente en grandes producciones, que tienen distancias significativas entre locaciones, con el fin de que su propuesta pueda ejecutarse por uno o varios directores de arte. El Diseñador de Producción se encarga del tratamiento estético de la película y puede intervenir en los aspectos estéticos del guion.

Sintetizando algunas características del rol y oficio, puede definirse que el Director Artístico es el profesional que crea todos aquellos elementos que se ven en una película

alrededor de los actores. Su responsabilidad se extiende desde idear los espacios donde transcurre la acción, hasta elegir los objetos más pequeños que usarán los personajes, pasando por la transformación de la realidad y adecuándola a los requerimientos de un guion predeterminado, que podrá enriquecerse o destrozarse debido a su intervención.

La Dirección de Arte tiene una sola obligación: ser fiel al rigor histórico o científico que requiera la historia. Este factor constituye un reto para el Director de Arte desde el principio de cada proyecto, y supone que éste debe trabajar rigurosamente desde cada uno de los departamentos: de nada sirve tener un peinado o maquillaje acorde a la época deseada a retratar si no se usan los automóviles correspondientes a ese periodo, o si la ambientación contiene afiches o fotografías posteriores. Debe preocuparse por la tipografía, bien sea de un libro medieval o de un periódico del siglo veintiuno; debe pensar en qué tipo de animales domésticos pueden aparecer según la época, las fotografías de los personajes y todo el material gráfico y audiovisual que los rodee dentro de la película.

El proceso de investigación y documentación constituye un paso fundamental para lograr una adecuada construcción del tratamiento estético del film, esta transición le permite al Director de Arte comprender la esencia de la historia. A menudo la fase investigativa significa sumergirse en un mundo completamente desconocido para lograr adaptarlo a las necesidades del drama. Por ejemplo, en *Dr. No* (Terence Young, 1962), la guarida diseñada por Ken Adam estaba decorada con la reproducción de un retrato de Goya que había sido robado ese mismo año de la National Gallery de Londres. Para quienes vieron la película durante estos eventos, que ese cuadro estuviera en una de las paredes del *Dr. No* constituía una prueba de la naturaleza criminal del personaje, este detalle mediático no hubiera sido posible sin la inmersión investigativa y documental del diseñador de la película.

Durante la pre producción, las fases investigativas pueden arrojarlos a explorar parajes complejos, esta inmersión con espacios y comunidades insospechados no sería posible en otra condición y se convierte en insumo para planificación y logística. Esta dinámica abre posibilidades en conjunto, facilita encuentros asertivos y recíprocos. Por ejemplo, para efectos más realistas del decorado, se compran utensilios como cubiertos, cortinas, vajillas,

para cambiarlas por otras que hayan sido usadas por la gente de la zona, y así conseguir objetos más verosímiles para la utilería y la ambientación. También el frecuentar mercados de segunda mano en distintos lugares de la ciudad, en búsqueda de objetos, supone un ejercicio creativo y didáctico ya que además de contemplar los materiales por separado, esa búsqueda te lleva a lugares donde vive gente como los personajes que estás buscando recrear, encontrando así referentes de sus lugares de origen y de su estética doméstica. Con esta exploración se estimulan habilidades y perspectivas de investigación enriqueciendo considerablemente la creación de sets y personajes.

Existen cinco grandes departamentos creativos dentro de una producción cinematográfica: Dirección, Producción, Fotografía, Sonido y Arte. El Director de Arte es el líder del Departamento de Arte. A su cargo tiene la escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje y en algunos casos efectos visuales y/o especiales. Todos los escenarios en que se mueven los personajes, los elementos que manipulan, así como su vestuario y caracterización, son diseñados y llevados a cabo por el Director de Arte y su equipo; compuesto por escenógrafo, ambientador, utilero, diseñador de vestuario, vestuarista, maquillador y asistentes generales de cada uno.

El director de arte debe prestar atención a los elementos que subrayan rasgos físicos y psicológicos del personaje –desde su ajuar, el arma que utiliza para defenderse o atacar, sus títulos o diplomas, los libros que posee o de los que carece, hasta pinturas o adornos, que expresan aficiones, manías, nivel económico, cultural, intelectual, o simplemente humano-. Todo esto y más forma parte de los escenarios que en cada película hay que inventar para definir tanto la vida e identidad de los personajes como el espacio donde se desenvuelven. (MURCIA. Felix. La Dirección Artística. De la teoría a la práctica. Revista Nickel Odeón N° 27. 2002. p. 48)

El primer y último objetivo de un Director de Arte debe ser traducir el guion en términos visuales, reescribirlo en formas, objetos y texturas reestructurando su línea dramática con herramientas como el contraste, el color, la línea y la repetición.

7.1 Ambientar, vestir los espacios

*Decorar per sé es algo que no me interesa en absoluto;
el salón de baile más bello del mundo no tiene valor
si no encaja dentro del contexto de la historia*
Patrizia von Brandenstein

La ambientación (usualmente llamada decoración) de una película se refiere a todos aquellos elementos que hacen parte activa del cuadro, pero no se mueven. Entre sus componentes encontramos papel de colgadura, cuadros, espejos, salas y camas. La ambientación cinematográfica tiene sus raíces en la escenografía teatral. La escenografía cinematográfica, por su parte, corresponde a los aspectos básicos de la locación como paredes, puertas y ventanas. El escenógrafo y ambientador deben trabajar en compañía, en el ejercicio y adecuación sus labores se complementan.

Antonin Artaud¹ Fue un reconocido creador que cuestionó radicalmente las formas narrativas del teatro de su tiempo dándole una importancia vital a la escenografía, sostenía que era inadmisibile que toda la información que no hacía parte de los diálogos fuera desplazada a un segundo término. Él defendía y proponía el escenario y tratamiento escenográfico como *un espacio (...) tangible, físico, que hay que ocupar y al que debería permitírsele tener su propio idioma*. (DAVIS, Tony. Escenógrafos: Artes Escénicas. 2007. p. 6)

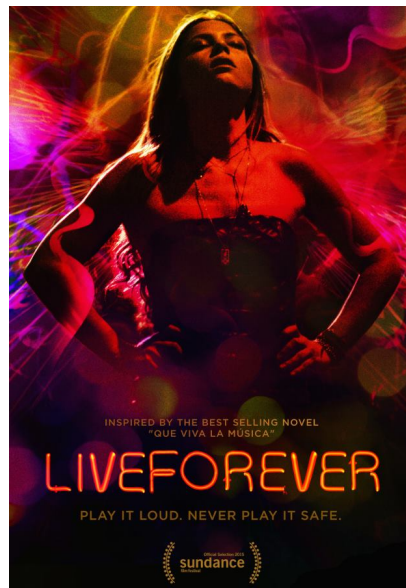
La ambientación se rige desde el tratamiento de las texturas adecuadas para cada atmósfera de la historia. La percepción de la textura en la imagen cinematográfica funciona creando relaciones afectivas del espectador hacia la historia. Una cortina de velo semitransparente puede propiciar el sentimiento de liviandad, al igual que un muro de piedra puede originar una sensación de encierro y dureza; por medio del uso de distintas texturas a lo largo de la película, la capacidad emocional de las escenas o situaciones puede acentuarse o contrastarse desde la ambientación.

¹ 1896-1948. Poeta, dramaturgo, narrador, ensayista, actor y director teatral francés.

El tratamiento de la ambientación cinematográfica puede funcionar como un detonante de la narrativa formulando o respondiendo preguntas acerca de la historia. Se anticipaba Oscar Wilde en 1882, en su conferencia *Las Artes Decorativas y la Filosofía del Vestuario*, cuando advertía sobre el poder expresivo de las artes decorativas, y resalta la arquitectura como una pieza clave dentro de la escenografía, un conjunto fundamental en la construcción de la imagen. Cuánta historia puede sugerirnos una estructura arquitectónica, hablemos de ruinas o castillos, paisajes o habitaciones, siempre es de suma importancia enmarcar la historia en un espacio creíble y palpable.

Vemos los capiteles de las columnas y la tracería de los arcos y contemplamos un retrato del siglo en que se construyeron, estrechando la mano de aquel tiempo distante a través del abismo de los años: con solo abrir bien los ojos podemos leer ahí, en una hora, más que en un libro durante una semana. (WILDE, Oscar. *Las Artes Decorativas & La Filosofía del Vestido*. 2014. p. 47.)

7.1.1 ¡Que Viva la Música!



Afiche *Que viva la música*. 2015

¡Que viva la música! fue una película anacrónica, sin embargo tiene un gran vínculo con los años 70's, época en la que transcurre la narración de la obra homónima de Andrés

producciones, incluyendo *services* con películas extranjeras que deciden ejecutar sus rodajes en Colombia aprovechando locaciones naturales y bajos costos de personal.



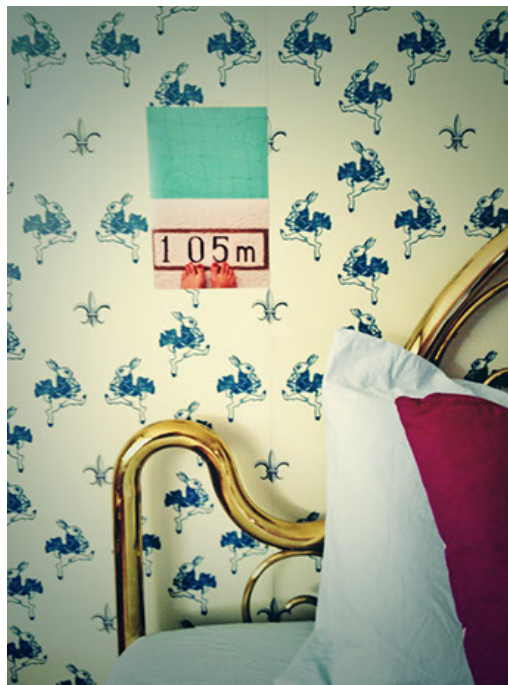
Bocetos de Dirección de Arte para la propuesta de todos los sets.

Durante la pre-producción se apoyaron las presentaciones de propuestas de Dirección de Arte y Diseño de Producción. Una vez unificado criterios se hizo recorrido por anticuarios de la ciudad en busca de muebles que se adecuaran a la propuesta artística para luego gestionar procesos de construcción, compra y/o alquiler. Debido a que a una historia con muchos personajes, el Departamento de Arte requirió que los asistentes se dividieran las locaciones para que estuvieran listas en los días de rodaje. Desde la utilería, los 5 asistentes generales de arte nos encargamos de ejecutar la consecución de la ambientación, el montaje y la coordinación de la *retaguardia*².

² Dícese de las recogidas de objetos y materiales que se deben realizar cuando se ha terminado de rodar la totalidad de escenas en cada set. A veces el equipo de Arte se divide, y mientras algunos están en el set, o montando un set para el día siguiente, otros se encargan de la recogida del set en que ya se ha terminado.



Arriba: Set Casa Miraflores y set Apto Voleibolistas. Abajo: set Casa Maria del Carmen y Apto Ruben.



Detalle de papel de colgadura utilizado para la habitación de María Del Carmen

Las jornadas de rodaje sobrepasaron siempre las trece horas diarias.

Este fue mi primer acercamiento al universo de la Dirección de Arte, me permitió reconocer que los espacios crean coherencias con los objetos ahí ubicados. Cuando trabajamos construyendo las habitaciones de los personajes principales, empecé a entender

con pequeños detalles cómo desde la ambientación, un set puede aportar fuerza a la historia y los personajes; como en el caso del cuidado de los esmaltes de uñas de María del Carmen, la protagonista, para que no lucieran como nuevos, o dejando una estela de ropa sucia en distintas partes de su cuarto como lo haría al volver de una noche de fiesta.



Set Apartamento Mariángela.

Dentro del rodaje de *Que Viva la Música*, adquirí algunos conocimientos acerca de ciertas sustancias usadas para tratar superficies y cambiar su aspecto con combinaciones de materiales. Para dar efectos de envejecido a paredes, vidrios, y superficies planas, usamos una mezcla de alcohol y cacao en polvo para crear una especie de capa polvorienta. En el set de la cabaña de Bárbaro usamos una mezcla de alquitrán para trapear los pisos de la cabaña, que acabados de construir para la ocasión, se veían aún muy claros. Este tipo de descubrimientos me ilustraron en torno a que existe en la Dirección de Arte una especie de alquimia, que se debe aprender y ensayar con distintos materiales para conocer y aprovechar sus propiedades.

Tras estar en contacto con las normas técnicas del lenguaje cinematográfico, descubrí fenómenos básicos sobre la Dirección de Arte para cine, especialmente porque la cámara percibe el color diferente a como lo captura el ojo, el espectro cromático se altera, el blanco puede verse en algunos casos azul, o el beige puede verse blanco.

7.2 La utilería, el detalle en la acción

*Si en el primer capítulo hay un rifle colgado en la pared,
en el segundo o tercer capítulo debe ser disparado,
está mal hacer promesas que no piensas cumplir*
Antón Chéjov. 1889

El arma de Chéjov es un principio dramático que postula que cada elemento en la narración debe ser necesario e irremplazable, o de lo contrario, debe ser eliminado. Es decir, todo ha de tener un propósito, un sentido, o un significado, de lo contrario es un error incluirlo en la obra.

La utilería es la labor de reunir y administrar todos aquellos objetos que son manipulados por los actores durante la filmación. También llamados *props*, van desde teléfonos móviles, comida, maquillaje, hasta armas, drogas o animales muertos. Un buen *prop* es a veces más que un objeto, puede incidir en la credibilidad de toda la historia. Representa a un personaje, como efecto provoca que no podamos ver ese objeto sin pensar en él, como el caso del sombrero y el lazo en *Indiana Jones*.

A veces un *prop* puede ser otro personaje en la película, como el *Sombrero Seleccionador* en *Harry Potter* o el balón *Wilson* en *El Náufrago*. Los *props* son objetos que a simple vista nos parecen insignificantes, pero nos permiten crear una relación referencial con otras disciplinas por medio del cine, se convierten en signos que remiten a otros signos, nos permiten ahondar en el espectro de la historia y su impacto; aunque esa remisión esté controlada y articulada a una narrativa particular específica de la película. Ahí está la magia y el funcionamiento de la utilería para crear un subtexto sutil.

En el cine hay que ofrecer al conjunto de actores libertad para interactuar con los objetos que sus personajes poseen. A algunos les gusta tener objetos dentro de su vestuario o utilería que no son exactamente visibles a la cámara, por ejemplo, el hecho de que la maleta esté pesada es un apoyo para el actor en cuanto puede valerse de ese peso para enriquecer su interpretación, o si el actor quiere tener dentro de su bolsillo una billetera o un peine, estos elementos no se van a apreciar pero fortalecen la confianza del actor al sentirse

cómodo y ubicado. El Director de Arte y el utilero deben conocer acerca de la psicología e intención dramática de los personajes para lograr darles vida de forma verosímil, en consecuencia, que desde el Departamento de Arte se esté pendiente de estos materiales, es de gran apoyo para actores y producción.

7.2.1 “*Saudó*”



Pieza promocional *Saudó* 2014.

Saudó es una película de suspenso ligada a los ritos de la sabiduría afro y la magia negra. Está inspirada en una leyenda del pacífico, que alrededor del año 1820, sostenía que todos los hombres y mujeres que lograban huir de la esclavitud se encontrarían en un lugar llamado *Saudó* y realizarían un rito que los haría invisibles a sus victimarios. A través de esta leyenda se desarrolla una historia contemporánea sobre un padre y un hijo que deben regresar al lugar en donde alguna vez existió *Saudó*. Es el segundo largometraje del chocoano Jhonny Hendrix, director que se caracteriza por visibilizar problemáticas sociales de la comunidad afro.

A través de esta producción, filmada entre mayo y junio de 2014, empecé a conocer las singularidades alrededor del ejercicio de la utilería. La Dirección de Arte se dividió en dos bloques. El primero estuvo centrado en la ciudad en procura de locaciones como la casa de los personajes principales, y otros lugares específicos y requeridos como el Hospital

Universitario y una cancha de hap-ki do. Durante el tiempo de rodaje en Cali, las actividades transcurrieron de manera tranquila y controlada debido al conocimiento del terreno y del vértigo que usualmente afecta el ritmo de la ciudad. Esta sensación de suficiencia, al reconocer las dinámicas de una urbe, se contrastó cuando se abordó el bloque de la isla que fue rodado en Punta Soldado, una bahía corregimiento del municipio de Buenaventura. Este escenario es un cementerio de mangle, en su territorio se extienden restos de muelles y escombros, ese fue el lugar escogido para recrear *Saudó*. Allí aparecieron otras necesidades.

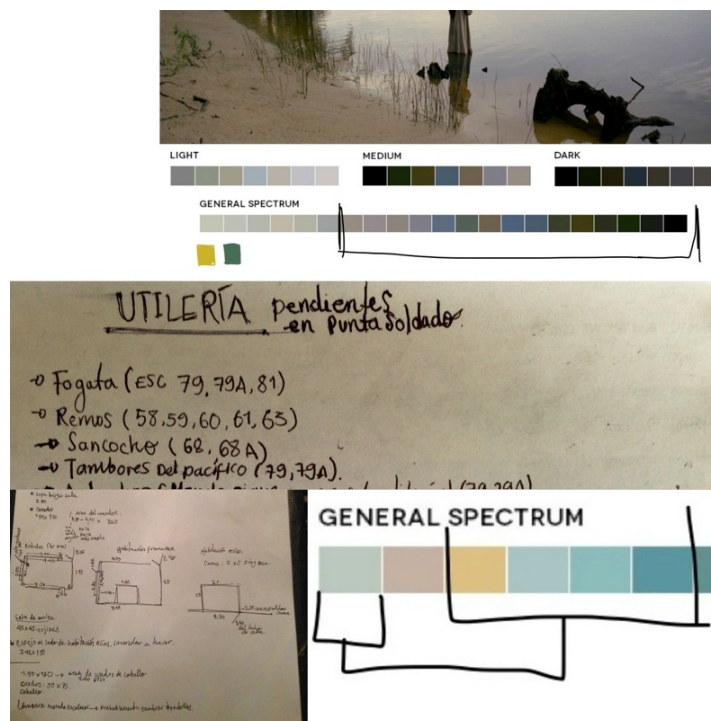


Elementos de utilería y sets contruidos para Saudó en la ciudad

El proceso de pre-producción para la utilería consistió primero en la lectura del guion, se hizo una lectura general para entender el tratamiento y el argumento de la historia, después se hace una lectura analítica para ir marcando y subrayando cada uno de los objetos enunciados o no en el guion.

Es pertinente en esta fase hacer énfasis en los objetos implícitos en la lectura, proyectarse en aquello que se oculta fuera del texto, alrededor del texto, bajo el texto, pues es desde esta visualización donde la utilería aporta con propuestas. Por ejemplo, si el guion dice *Elías abre despacio la puerta de su casa*, desde la utilería se puede proponer qué tipo de llavero

tendría Elías. Este tipo de detalles a menudo pueden ser relevantes, como también pueden ser ignorados por la cámara. En tal caso hay que ser previsivos, siempre es mejor tener una opción de llavero a no tenerlo.



Paleta de colores, listas y bocetos de planeación

El proceso de consecución y recolección de la utilería fue dispendioso, al no haber un lugar escogido dentro de la producción, mi casa se convirtió en bodega y empezó a llenarse de amasijos de hierbas y ajos. Exploré durante varias jornadas librerías en procura de textos usados sobre lenguas aborígenes, esta inspección estaba centrada en una escena donde el protagonista consulta bibliografía sobre el tema. Para afianzar verosimilitud a esos documentos, se recreó de manera artificiosa un diccionario de lenguas aborígenes, donde según el guion, el protagonista encuentra la palabra *Saudó* junto con su significante. Tanto tipografía, unidad gramática y significado fueron creados para tal fin. Desde las características de la naturaleza de los materiales y el espectro cromático, se hicieron diversas pruebas, a color y blanco y negro, hasta alcanzar la más realista para el tratamiento visual de la historia.

secano 555

satén
m. Tejido areoso.

satinar
tr. Dar al papel o a la tela tersura y lustre por medio de la presión.

sátira
f. Composición poética u otro escrito, en que se censura acremente o se ridiculiza a personas o cosas. 2 Discurso o dicho agudo dirigido a este mismo fin.

satírico, a
adj. Relativo a la sátira. 2 Relativo al sátiro. 3 m. Escritor que cultiva la sátira.

satirizar
intr. Escribir sátiras. 2 tr. Zaherir, motejar.

sátiro
m. Monstruo mitológico o semidivino, medio hombre y medio cabra. 2 fig. Hombre lascivo.

satisfacción
f. Acción de satisfacer. 2 Modo con que se contenta y responde cumplidamente a una queja o razón. 3 Presunción, jactancia, vanagloria. 4 Confianza o seguridad del ánimo. 5 Cumplimiento del deseo o del gusto. 6 Cozo, contento.

satisfacer
tr. Pagar lo que se debe. 2 Hacer una obra explotatoria que merezca el perdón de una culpa. 3 Sotegar, apaciguar las pasiones. 4 Aquietar, sossegar una queja o un sentimiento. 5 Desahogar un agravio u ofensa. 6 Saciar un apetito, una pasión. 7 Resolver una duda o dificultad. 8 Premiar con el mérito. 9 Gustar, agradar. 10 Vengarse de un agravio. 11 Volver por su honor el ofendido, obligando al ofensor a deshacer el agravio. 12 Convencerse con una alca razón de la duda o queja formada.

satisfactorio, ria
adj. Que pueda satisfacer (una deuda, una duda, una queja) o desagrar.

satisfecho, cha
p. p. irreg. de satisfacer. 2 adj. Presumido, pagado de sí mismo. 3 Complacido, contento.

sativo, va
adj. Que se cultiva, a distinción de lo silvestre.

saturación
f. Acción de saturar o saturarse.

saturar
tr. Saciar. 2 Impregnar de otro cuerpo un fluido hasta el punto de no poder admitir éste, en condiciones normales, mayor cantidad de aquél. U. t. c. prnl.

saturnino, na
adj. De genio melancólico y triste. 2 Quím. Relativo al plomo. 3 Med. Dicese de las enfermedades producidas por saturnismo.

saturnismo
m. Med. Intoxicación debida a la acción de las sales de plomo.

saturno
m. Astr. Planeta poco menor que Júpiter, distante del Sol nueve veces más que la Tierra, acompañado de quince satélites y rodeado por anillos compuestos de varias zonas concéntricas. 2 Quím. Nombre antiguo del plomo.

saúce
m. Bot. Arbol salicáceo que crece en las orillas de los ríos, alcañan gran altura y tiene muchas ramas y ramillas pendulas. Se llama también *saúce blanco*. 2 Saúce de Babilonia, o líbano. Bot. Especie más pequeña que la anterior, con las hojas más estrechas y las ramas y ramillas más largas, flexibles y pendulas.

saucedá
f. Saucedal, salceda.

saucedal
m. Salceda.

saúco
m. Bot. Arbusto caprifoliáceo, de flores blancas, cuyo cocimiento se usa como diaforético y resolutorio.

saúdo
m. Encuentro de almas.

sauna
f. Baño de vapor según la costumbre escandinava.

sauro
adj. y s. Zool. Aplicase a los reptiles de cuerpo alargado, cubierto de escamas imbricadas o de tubérculos, con cuatro extremidades cortas, mandíbulas con dientes y cola larga; como el lagarto, la salamandrea y el camaleón. 2 m. pl. Zool. Orden de estos reptiles.

sauvástica
f. Símbolo religioso de la India. Consiste en una cruz, cuyos extremos se sitúan en ángulo recto hacia la izquierda, a diferencia de la esvástica que lo hacen a la derecha. Su influencia se considera nefasta.

savía
f. Líquido que circula por los vasos de las plantas y sirve para su nutrición. 2 fig. Energía, elemento vitalizador.

sayón
m. Alguacil que en la Edad Media hacía las detenciones y ejecutaba los embargos. 2 Verdugo. 3 Colfado que va en las procesiones de Semana Santa vestido con túnica larga. 4 fig. Hombre de aspecto rudo y feroz.

seborrea
f. Pur. Enfermedad caracterizada por el aumento de la secreción sebácea en la superficie cutánea.

sebo, sa
adj. Que tiene sebo. 2 Unido con sebo o grasa.

secadero, ra
adj. Dicese de las frutas que se pueden conservar secas. 2 m. Párrafo destinado para secar una cosa.

secador, ra
adj. Que seca. 2 m. Aparato para secar algunas cosas, especialmente el cabello. 3 Amér. Enjuagador de ropa. 4 f. Máquina para secar ciertas cosas.

saxátil
adj. Dicese de los animales y plantas que se crían entre las peñas.

saxeo, a
adj. De piedra.

saxifraga
m. Bot. Planta saxifragácea, de flores blancas y raíz bulbosa, cuya infusión se ha usado contra los cálculos renales.

saxifragáceo, a
adj. y s. Bot. Dicese de plantas dicotiledóneas, hierbas vivaces, matas o arbustos, de flores hermaphroditas y fruto capsular o en baya; como la saxifraga y la hortensia. 2 f. pl. Bot. Familia de estas plantas.

saxofón
m. Instrumento musical de viento, de metal, que tiene boquilla de madera y caña y está provisto de llaves.

saxofono
m. Saxofón.

saya
f. Falda que usan las mujeres, como ropa exterior o como interior. 2 Vestidura talar antigua, a modo de túnica, que usaban los hombres.

sayal
m. Tela muy basta de lana burda.

sayo
m. Casaca holgada, larga y sin botones.

sayo
2 fam. Cualquier vestido

sezón
m. Punto, madurez o estado de perfección de una cosa. 2 Con la sazón, coyuntura, tiempo oportuno.

sezonado, da
adj. Dicese del dicho o frase o del estilo substancioso y expresivo.

sezonar
tr. Dar sazón al manjar. 2 Poner las cosas en su punto y madurez debidos. U. t. c. prnl.

se
se Forma reflexiva del pronombre personal de la tercera persona. Úsase en dativo y acusativo en ambos géneros y números. Puede usarse proclítico o enclítico: se tira; tira-se. Sirve además para formar oraciones impersonales o de pasiva. 2 Dativo masculino o femenino de singular o plural del pronombre personal de tercera persona en combinación con el acusativo lo, la, los, las: Quiétele; se las quitó.

sebáceo, a
adj. Que participa de la naturaleza del sebo o se parece a él. 2 Anat. Dicese de ciertas glándulas de la piel que segregan una materia grasa.

sebo
m. Grasa sólida de los animales herbívoros. 2 Cualquier gordura.

secano
m. Tierra de labor que

seca
c. carece de riego. 2 m. Banco de arena no cubierto por el agua. 3 fig. Cosa muy seca.

SAVIA. Esquema de la circulación de la savia en una planta verde.

De uso doméstico
1. Residencia.
2. Motor eléctrico.
3. Ventilador.

seca
Glándula sebácea independiente de los folículos pilosos.

Página de Diccionario de Lenguas Aborígenes creado para la película.

Las jornadas en el pacífico se veían afectadas por extensas de lluvias que en ocasiones no permitían grabar. Los niños de Punta Soldado se convirtieron en aliados estratégicos del Departamento de Arte, curiosos corrían detrás nuestro día y noche, asombrados no lograban entender por qué necesitábamos lijar y envejecer objetos para la película. Algunos días nos ayudaban trasladando objetos de un lugar a otro, y una tarde su solidaridad fue muy apreciada por el Departamento de Arte. Había una escena que hacía parte del desenlace de la película en la que cientos de cucarachas se subían por los pies del protagonista. Al principio se había considerado que las cucarachas se pondrían en el plano digitalmente en post-producción, pero cuando llegamos a la locación y descubrimos que era un lugar

húmedo donde abundaban estos insectos, al director se le ocurrió que el Departamento de Arte debía recoger algunas para hacer más verosímil el plano. La mayoría de los integrantes del Departamento de Arte se negaron en el acto a recolectarlas, los demás empezamos resignados a ataviarnos de guantes con la idea de acumularlas en botellas plásticas. Sorpresivamente los niños se lanzaron a recogerlas, y empezaron a competir por quien era capaz de recoger más, su colaboración terminó en un juego, al final de la tarde teníamos cajas llenas de botellas plásticas con cucarachas. Recogieron en total 150 para la escena.



Taira, Dairon y Felipe, algunos de los niños cómplices del Departamento de Arte en Punta Soldado.

La alianza con todos los niños de Punta Soldado se hizo muy fuerte y se volvieron grandes colaboradores en muchos aspectos, además todos querían siempre estar en el set y empezaron a repetir órdenes como “*acción y corte*”.

El final del rodaje fue extenuante, pero a la vez logramos llevar a cabo toda la propuesta de Arte que se había planteado desde el principio. Es importante resaltar que cuando se graba en lugares habitados por comunidades, se entiende aún con más peso que el *quehacer* cinematográfico es un acto completamente colaborativo, y que si una sola ficha del equipo no funciona correctamente las otras se afectarán.



Sets contruidos en Punta Soldado

7.3 Trabajo colectivo

Es importante conceptualizar que una película es una empresa que sólo puede ser ejecutada en colectividad. Los departamentos creativos son necesariamente complementarios e interdependientes. Las ideas del Director de Fotografía deben ir acorde con las del diseñador, es una comunicación que no debe determinarse sólo por la etapa de pre producción sino a lo largo de todo el rodaje.

Todo film supone la obra de un equipo. A diferencia del pintor y del escritor, que trabajan de manera muy individual, un cineasta es casi por definición el jefe presumible de un grupo de hombres y mujeres con el que está dispuesto a hacer un film. Necesitará variadas contribuciones de artistas, sin contar la disponibilidad de artesanos, equipos, materiales, sitios y tiempo. De ese enfoque colectivo puede librarse quizá el realizador aficionado, pero si se asciende a un mínimo nivel industrial se comprobará que incluso Charles Spencer Chaplin (productor, director, escritor, músico, actor) necesitaba apoyarse en

fotógrafos o escenógrafos por ejemplo. (ROMAREGUERA. Ramió. J y THEVENET Alsina. Cap. Las Disciplinas Básicas. Textos & Manifiestos del Cine. p. 307)

Una película requiere de la conjunción de muchos talentos y habilidades que han de sumarse en armonía, de manera asertiva, para alcanzar los objetivos propuestos en el plan de rodaje. Una producción es susceptible de alterarse al fallar la comunicación entre cada uno de los departamentos.

Yo insisto en que uno solo no rinde ni la mitad de lo que se puede lograr trabajando en equipo; uno se puede imaginar muchas cosas, pero quizá se te escape lo que te da conocer la visión del director, las necesidades técnicas de la cinematografía y la sensibilidad de los actores, todo esto constituye un conjunto que se tiene que tener en cuenta. (BROCH Brigitte. El privilegio de trabajar en equipo. Hector Zavala. Dirección Artística. p. 81)

A veces sucede que a un asistente de arte se le ocurre un objeto o un detalle del decorado que puede empoderar la composición y se lo comunica al Director de Arte, éste acoge, realimenta la propuesta y se la presenta al Director, quien a su vez se inspira y da sus sugerencias. Así en cadena van surgiendo una cantidad de aportes y decisiones que no afloran con una actitud unipersonal, egoísta ni solitaria. Esos tratamientos que nadie hubiera imaginado, exponen las características innovadoras del laboratorio humano de una producción. Aspectos como una buena iluminación puede salvar una ambientación pobre, por el contrario, una luz desacertada desprestigia el más completo de los sets.

El diseñador de vestuario James Acheson, recuerda una anécdota durante el rodaje de la película El último emperador. El director, Bernardo Bertolucci, lo llamó por teléfono un día de rodaje para que se acercara al set, cuando llegó el director le manifestó que quería que él viera su trabajo de vestuario en escena. El diseñador le contestó que efectivamente lo había visto unas horas antes cuando había vestido a los personajes, a lo que el director le contestó: *No, no lo entiendes. Esta cámara, mi caja mágica, no sólo registra lo que ruedo sino también las energías, el amor y la pasión de todos mis creadores. Y necesito que estés*

aquí, de vez en cuando. No sólo para que lo veas sino para que de alguna manera participes.

Una película es la sumatoria del trabajo, talento y habilidades de cada persona que trabaja en ella, y esta sumatoria final determinará la diferencia entre una buena película y una película inolvidable. Cuanto más efectiva sea la comunicación entre Director, Director de Arte, Diseñador de Producción, Director de Fotografía y Diseñador de Vestuario, resultará más precisa la custodia en el tratamiento visual de una película. Una película con coherencia y sentido de la estética, es el fruto de un arduo y minucioso trabajo en equipo.

7.4 Lo que no se ve

En el libro *What an art Director Does. An Introduction to Motion Pictures Production Design*, se encuentra una entrevista donde Ward Preston, Diseñador de Producción de los años 60's en Hollywood, le preguntó a Stanley Fisher, Director de Arte de Warner Brothers, cuál era la tarea del Director Artístico. Fisher respondió: *el director artístico es el responsable de todo lo que ves en la pantalla*. Fisher hizo una pausa y agregó...*que no se mueve...* Y remató con tristeza: *...y que usualmente siempre está desenfocado*.

Cuando ves la película terminada, siempre descubres que mucha parte de tu labor ha desaparecido. A veces la cámara no graba partes de la ambientación o del vestuario en la forma que se planificó, o puede suceder que durante la edición no solamente se supriman planos sino secuencias enteras por elección o preferencias del Director o montajista. Una gran cantidad del material, incluso ya rodado, nunca llega a los ojos de los espectadores, es por esto que cada elemento tanto de la Dirección de Arte como del Diseño de Vestuario debe tener una función y decir algo distintivo sobre la historia y sobre el personaje.

Hay directores que tienen como referencias manifestaciones que no siempre son visuales, como canciones o poemas. En *La Tierra y la Sombra*, el Director usó la canción *Amor se escribe con llanto* de Garzón y Collazos como una premisa para que todo el equipo trabajara con esa reminiscencia. A veces los Directores de Arte también usan elementos que

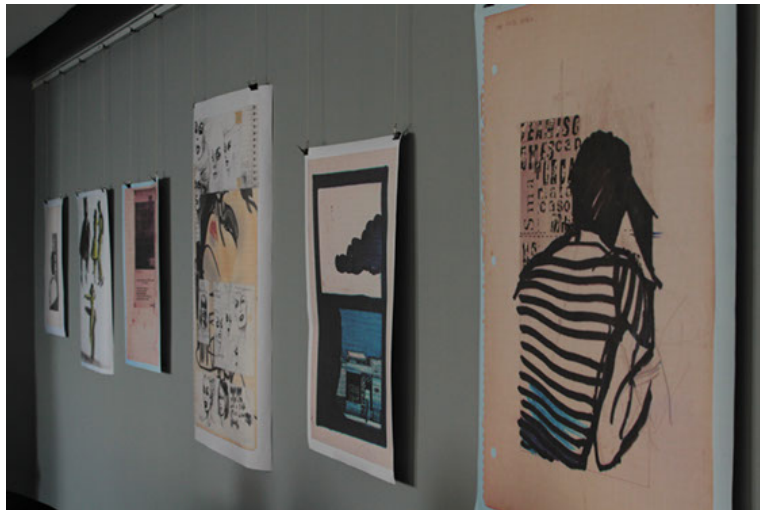
no se ven, como música y olores para darle vida y atmósfera a ciertos sets. Dean Tavoularis, Diseñador de Producción de *El Padrino* (Coppola, 1972), insistió que en el set de la cocina de la casa de don Corleone debía oler a ajo, orégano y paprika, lo cual facilitó la labor del realizador ya que los actores entraron en el ambiente adecuado a rodar las secuencias con ese ambiente que rememoraba la gastronomía italiana. (GARCÍA E. Jaime. *Panorama Histórico de la Dirección Artística. Dirección Artística*. 2005. p. 32)

Sin duda hay aspectos positivos y negativos invisibles en la imagen cinematográfica, a veces nos encontramos con historias de olores y canciones; a veces, con anécdotas de laborioso trabajo que solo queda en la memoria de sus realizadores: en 1974, durante el rodaje de *El Padrino II*, la diseñadora de vestuario Theodora van Runkle había previsto cincuenta y siete cambios de vestuario de un personaje femenino, que durante el montaje de la película, el director y los productores decidieron descartar.

Una película bien preparada, con un storyboard, me permite saber qué encuadres prepara el camarógrafo, pues de ese modo sé en qué pared poner énfasis y cuál preparar por si él quiere hacer un reverso aunque me afirmen que no se hará. Y creo que esto ha sido también parte de un proceso propio: de empezar en la total ingenuidad del super esfuerzo, de dar todo y luego ver que se filma el 10%. (ZAVALA Héctor y GARCÍA E. JAIME. Brigitte Broch: el privilegio de trabajar en equipo. Héctor Zavala. Dirección Artística. p. 82)

Durante el rodaje de *Que Viva la Música*, en la preproducción se me encomendó cotizar y conseguir elementos para el set de Mariángela, la amiga y gurú de María del Carmen en su vida nocturna. Dadas las características del personaje, una mujer caleña que se la pasaba de fiesta en fiesta, recordé que hacía algún tiempo había visto unos dibujos del artista Ever Astudillo, conocido por retratar Cali en los años 70. Entre sus dibujos había varios de mujeres bailando salsa, me llamaron la atención por sus trazos y la sensación de movimiento que transmitían. Decidí sugerir a la Directora de Arte y a la Diseñadora de Producción poner algunos de estos bocetos en el apartamento de Mariángela. Ambas estuvieron de acuerdo y busqué a Ever Astudillo personalmente para gestionar los

préstamos y permisos de los dibujos. El artista estuvo de acuerdo y le gustó la idea, me permitió fotografiar en buena resolución muchos de los dibujos que posteriormente imprimimos y colgamos en una de las paredes de Mariángela. Los dibujos cobraban todo el sentido y se veían perfectamente acoplados al personaje, sin embargo durante el corte final de la película, todos los planos en los que podían divisarse fueron eliminados.



Algunos de los dibujos y bocetos de Ever Astudillo dispuestos en el set Apartamento Mariángela

Es importante entender que dentro de la creación cinematográfica hay que estar dispuesto siempre a desprenderse del trabajo propio para ponerlo en manos de otro, por ejemplo del director de fotografía, o del editor, que deciden que parte de la ambientación funciona y por cuanto tiempo.

8. Capítulo II

Vestuario

El vestido da una premisa, el vestuario cuenta una historia.

Mason Cooley.

La moda, como han señalado Umberto Eco junto a otros semiólogos, es un acto comunicativo. En los humanos es extraordinariamente complejo desde la lingüística: digo algo de mí cuando, combinando fonemas estructuro o codifico un mensaje al hablar o

escribir. Este entramado cognitivo también se puede apreciar desde el simbolismo instalado en las prácticas y estéticas al vestir, en la valoración que alcanzan sujeto y receptor cuando me pongo una camisa y decido ir con corbata o sin ella. La literatura clásica del período isabelino nos expone desde esos siglos, a manera de ejemplo, un consejo que va más allá del orden estético, cuando el cortesano Polonio dice a su hijo Laertes a la hora de partir de Elsenor: *Viste cuan fino permita tu bolsa, más no estrafulario; elegante, no chillón, pues el traje suele revelar al hombre (...)*³

Una sociedad se retrata en su forma de vestir. Detallar un traje nos permite saber si estamos en una sociedad desarrollada o en vías de desarrollo, si hay clases sociales o no las hay, si el código de vestir es rígido o flexible, si hay un consumismo compulsivo e irracional o hay un consumo responsable.

Vestirse es un acto cultural. Desde esta observación, del vestido es posible extraer un sinnúmero de implicaciones, aspectos de la personalidad, nivel sociocultural, hobbies, pasatiempos favoritos e interminables interpretaciones. Sin embargo este rastreo panorámico sobre el sujeto de estudio no puede considerarse un análisis profundo de su psicología o conducta. Esta transición y afianzamiento reposa en el diseñador de vestuario, quien a través de la inmersión en el estado mental y emocional de los personajes, es el encargado de convertir las prendas en fuentes de instrucción y significación.

Un Diseñador de Vestuario para cine debe tener en cuenta cómo lucirán las prendas bajo el lente, pues el ojo humano ve en tres dimensiones, mientras en la película ocurre de forma bidimensional. La escala de la pantalla es un aspecto a tener en cuenta pensando en elementos que no son sensibles a la captura del objetivo de la cámara. Un vestido original del siglo XVII posee tan delicados encajes y detalles que probablemente no serán percibidos así por la cámara, por tal razón el diseñador tiene que encontrar la manera de ampliarlos de alguna forma y que no se afecte drásticamente la prenda.

³ – Hamlet – Shakespeare.

Diseñar un vestuario es narrar en el mismo sentido en que un guionista o un director narran una historia. El decorado apropiado puede ayudar al actor a crear el personaje, pero los diseñadores de vestuario también, y de una manera íntima y física. (Jeffrey Kurland Retomado por Deborah Nadoolman. Diseñadores de Vestuario, Cine. 2003. Pag 69)

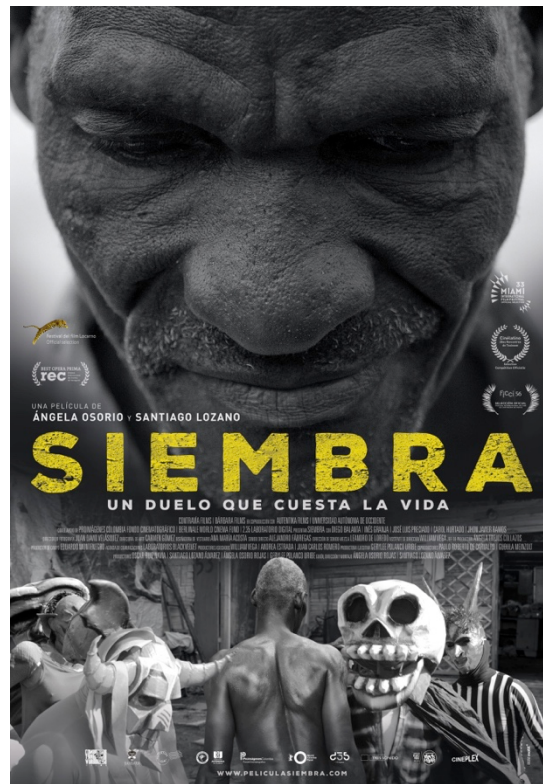
Durante el rodaje, en caso de que existan asistentes de vestuario y vestuaristas, éstos se encargarán de estar atentos a todos los vestuarios distribuidos entre los actores. Es importante, al empezar el rodaje, tener inventarios completos de cada uno de los vestuarios por personaje, y si hay prendas propensas a romperse, o accesorios pequeños que pueden extraviarse, es estratégico y casi obligatorio tener repuestos idénticos al original en caso de urgencia.

8.1 Vestuario en Set

Los Diseñadores de Vestuario se ocupan primero de la fase investigativa y creativa, luego dibujan y escogen las telas para confeccionar el vestuario, medirlo en los actores y hacer los ajustes necesarios; sin embargo, en muchas ocasiones los Diseñadores de Vestuario requieren de vestuaristas o asistentes de vestuario que les ayuden a vestir los personajes cuando empieza el rodaje, que estén atentos a las continuidades y que colaboren con ajustes o detalles de las prendas en el día a día del rodaje.

El lugar que le corresponde al diseñador de vestuario es el set. Las películas no se ruedan en los probadores. Si no estás en el set, pierdes el tren porque, en cuanto te ausentes, puede pasar cualquier cosa: el vestuario no aparecerá como quería, o colocarán delante de la cámara precisamente al figurante que no ha quedado “perfecto” (KURLAND Jeffrey. Retomado por Deborah Nadoolman. Diseñadores de Vestuario, Cine. 2003. p. 65)

8.1.1 “Siembra”



Afiche “Siembra”

Siembra es un drama centrado en el desplazamiento forzoso en Colombia, sobre sus secuelas sociales y culturales. Fue producida por Contravía Films, productora caleña que desde su origen en 2006 se ha caracterizado por narrativas y estéticas renovadoras del lenguaje filmico. Al tratarse de una película de actualidad, la investigación de su vestuario y entornos estuvo ligada a los fenómenos y características técnicas desde la observación.

A finales de febrero de 2014 me integré durante una semana al rodaje en la figura de asistente de vestuario. Según el cronograma eran días que en set había más personajes, por tal razón sus vestuarios necesitaban más atención. Esta vez trabajé junto a la diseñadora de vestuario (Ana María Acosta). El primer día me prestó su guion para que entendiera la historia y el orden de los *días dramáticos*. En un guion, si una escena va de un día de la historia al día siguiente, lo llamamos un cambio en el *día dramático*. Los *días dramáticos* ayudan a mantener un registro del día en el que suceden los sucesos de la historia. Un *día dramático* puede afectar todo, desde el vestuario, el maquillaje, el arte y muchos aspectos

más. Cuando se realiza el desglose de vestuario en la pre producción se añaden los *días dramáticos* a cada escena. La práctica estándar es comenzar en 1 y avanzar. La inmersión tras esta perspectiva es esencial porque articula la logística en la Dirección de Arte, especialmente en las áreas de vestuario y maquillaje. Mediante la clasificación de los días dramáticos se entiende el tiempo dentro de la historia y los cambios que ese tiempo genera en los personajes como golpes, cortes de cabello, cambios de vestuario, cambios del espacio por situaciones inherentes a la historia. Estos aspectos son importantes de reconocer en la ejecución de la Dirección de arte y el Diseño de Vestuario.

Debido a que la película se filmó en blanco y negro, era necesario pensar en términos de diferencias tonales y texturales. Los tonos planos podían verse aún más planos, o los tonos muy saturados podían generar interferencia cromática y afectar la composición de los cuadros. Ante esta situación, cuando había más extras y personajes figurantes en escena sus vestuarios requerían atención adicional.



Yosner y sus compañeros de break dance

Siembra me ofreció una experiencia distinta. A diferencia de la primera película en la que trabajé, noté que en *Siembra* se trabajaba en calma y tranquilidad, era además un equipo más pequeño y la locación principal estaba alejada de la ciudad. Hubo sólo un día en que tuvimos inconvenientes con uno de los personajes. Ese día grabamos un duelo de break dance. Yosner, uno de los personajes principales, participaría en la batalla, y su vestuario ese día era un pantalón verde claro, un saco, un collar y unos zapatos. En la prueba de vestuario, realizada semanas antes, el actor no manifestó malestar por ningún motivo; sin

embargo, el día del rodaje al medirse el pantalón, mostró inconformismo por el tono del color. Su argumento era que él en la vida real nunca usaría un pantalón así, y que además le parecía muy ancho y feo. Ante esta situación la diseñadora le explicó, dado que la película era en blanco y negro, que ese color no se vería así en la pantalla, que sólo reflejaría un tono de gris adecuado para resaltar al personaje durante el baile, pero el actor seguía negándose.

Para resolverlo, ella optó por proponerle ajustar el pantalón para que fuera más pegado al cuerpo, dado que el color del pantalón era parte de la propuesta y composición del personaje dentro de la película y no se podía cambiar, él finalmente lo entendió y lo aceptó. Acto seguido con aguja e hilo en mano la diseñadora empezó a entubar el pantalón segundos antes de que el actor fuera llamado al set. Finalmente el actor usó el pantalón y todo salió según lo planeado, pero este tipo de situaciones plantean que un Diseñador debe tener paciencia para enfrentarse a actores que muchas veces esperan hasta el último momento para expresar su opinión. Comprendí con mayor perspectiva cuando, en sus entrevistas, la diseñadora Milena Canonero menciona la importancia de *no sucumbir ante las sugerencias de los actores*. Si no al contrario, tener la fuerza y la paciencia necesaria para poder decirle a un actor: *Tal vez tú no uses ese pantalón en la vida real, pero tu personaje sí.*

Siembra se trata de una película actual, y por ende la investigación de sus entornos y vestuario está estrechamente ligada con la observación. En el rodaje y las conversaciones con la Diseñadora de Vestuario entendí que también hay un gran mérito en construir una propuesta estética acorde al presente, pues tendemos a idealizar o rememorar cosas del pasado para proponer, en vez de observar con cautela la cotidianidad. Lo difícil de las películas que se desarrollan en un tiempo presente es que cada quien posee una opinión propia sobre su vestuario. Es más difícil y estimulante trabajar en una película que está enmarcada en el presente, puesto que existe mucho menos material de partida, tenemos menos estándares a los cuales remitirnos, y esto obliga a hacer una investigación más detallada que comienza siempre con un meticuloso sentido de la observación.

Tanto para las películas contemporáneas como para las de época, un diseñador de vestuario necesita un sentido muy desarrollado de la observación. El oficio tiene un importantísimo componente humano: ¿qué te dice la ropa sobre la persona que la viste? Ser observador y ser consciente del mundo que te rodea es una cualidad muy importante para un diseñador de vestuario. (Albert Wolsky Retomado por Deborah Nadoolman. Diseñadores de Vestuario, Cine. 2003. Pag 168)

Con las películas ambientadas en el presente no existe una distancia objetiva para tomar notas sobre los aspectos sobresalientes a tener en cuenta. A diferencia de las películas de época se corre el riesgo de que los gustos personales terminen por influir en el diseño de la película. El deber de un buen diseñador no es recrear fielmente un periodo histórico sea pasado o presente, es precisamente tomar los elementos adecuados para poder reinventarlo y ampliarlo según las necesidades de la historia.

8.1.2 “La Ciudad Perdida de Z”



Afiche de *La Ciudad Perdida de Z*

La ciudad perdida de Z, como se titula en español, cuenta la historia de Percy Fawcett, un explorador inglés que es enviado como comisionado para levantar las cartografías en los límites de la amazonia entre Bolivia y Brasil. El explorador realiza tres viajes al nuevo continente, en 1908, 1915 y 1925, en sus viajes expone una teoría que comprueba que existe una gran civilización debajo de la tierra, y en su último viaje en 1925 finalmente el explorador desaparece. El argumento hace parte de una historia real, adaptada en 2009 por David Grann en una novela. La película fue dirigida por James Grey.

A finales de septiembre de 2015, fui recomendada para trabajar como vestuarista en set de esta película extranjera. Se trataba de un *service* acogido por Cinempresa, la productora de Felipe Aljure, para Plan B Entertainment y MICA Entertainment, dos grandes productoras hollywoodenses que decidieron grabar parte de su película en los alrededores del Parque Nacional natural Tayrona.

El 30% de la película ya había sido filmada en Belfast, Irlanda del Norte. Necesitaban grabar el 60% restante en una locación que funcionara como la Amazonía. El río Don Diego, que se forma en la Sierra Nevada de Santa Marta, funcionaba de maravilla por su gran anchura y poca profundidad, permitiendo ubicar la cámara donde desearan y logrando planos increíbles. En el departamento de vestuario éramos 18 mujeres lideradas por Sonia Grande, la diseñadora de vestuario, quien ha participado en proyectos con Almodóvar y Woody Allen.

Mi trabajo se enfocaba en vestir y cuidar los vestuarios de dos de los personajes secundarios y estar pendiente de su continuidad durante el día, a veces a la hora del almuerzo los actores dejaban por ahí las bufandas, sombreros o polainas que hacían parte esencial del vestuario, y mi trabajo era estar pendiente de que estas piezas no se extraviaran y estuvieran puestas de nuevo de la misma forma cuando se retomara el rodaje. Algunos días también vestí a un grupo de siete figurantes, y hubo dos noches, las más caóticas e intensas, en que tuvimos alrededor de 150 actores entre extras, figurantes y actores en el set. La escala de la producción, por supuesto, no se parecía a nada que hubiera hecho antes.



Personajes secundarios y sus vestuarios

Descubrí que en el Departamento de Vestuario había una especialidad de desgastes y caracterización, estaba liderado por Silvana Sacco, la italiana responsable de los desgastes de vestuario en la saga de *El Señor de los Anillos*, quien tenía dos asistentes colombianas. También se encontraba Margaret Pesscot, la sastre detrás del vestuario de las primeras temporadas de *Game of Thrones*, y Regina Calvo, mi jefe inmediato, la supervisora de vestuario, quien se encargaba de la logística, de vestuaristas en set y los inventarios diarios, vigilando a su vez que trabajáramos en orden atentas a lo que se requería.



Detalles de vestuario

Dada la magnitud de la producción y los saltos entre años en el desarrollo de la historia (habían intervalos de 8 y 10 años), cada vestuario tenía distintos estados de desgaste. Para los personajes principales y secundarios se requería a veces de tres a cuatro desgastes por cada secuencia de temporalidad dramática. Algunos estados eran muy similares entre sí, pero tenían diferencias sutiles como huecos o manchas, por lo que resultaba crucial no

confundirlos. Todos los estados de las prendas eran previamente trabajados y entregados por el equipo de desgastes, y distribuidos por la supervisora a cada una de las vestuaristas en set, que se harían cargo de vestir a los actores a tiempo y de vigilar la correcta disposición de su vestuario durante del resto del día.

En *La ciudad perdida de Z* comprobé que hasta las grandes producciones mantienen niveles de caos y desorden. Para mí, encontrarme de repente en ese lugar fue un poco apabullante, de todo el equipo técnico (que rodeaba el número de 300 personas) sólo conocía a uno de los microfonistas. A medida que empezó el rodaje conocí a mis compañeras de trabajo y todo empezó a cobrar forma. De alguna manera trabajar en una gran producción, me ofreció una perspectiva sobre la actualidad de la industria cinematográfica. A pesar de tratarse de una película de bajo presupuesto, para los inversores extranjeros, si tenemos en cuenta la perspectiva de la producción cinematográfica nacional, entendemos que es difícil encontrar una productora trabajando para un proyecto nacional con un despliegue o presupuesto semejante.

8.2 Caracterización de vestuario

En ocasiones puede resultar más simple crear y adaptar trajes de personajes pulcros y acaudalados que de personajes que requieran suciedad y abandono en su apariencia. En el primer caso, se deben encontrar las telas adecuadas y ejecutarlo, mientras que en el segundo, se debe empezar un proceso de desgaste y caracterización de la tela antes y durante su confección

La diseñadora Deborah Nadoolman recuerda una anécdota sobre el vestuario de Indiana Jones en *Raiders of the Lost Ark*: (...) *con la navaja suiza de Harrison Ford, un cepillo de acero y muchas hojas de lija, me destrocé las manos envejeciendo la primera chaqueta de cuero de Indiana (de las diez que confeccionamos) al lado de la piscina en La Rochelle, el día antes de la primera jornada de rodaje en el muelle de submarinos. Cuando Ford llegó al set con la chaqueta parecía que la tenía hace veinte años.*



Vestuario diseñado por Deborah Nadoolman para Harrison Ford en *Indiana Jones*.

Adicionalmente es importante mantener el estado de las prendas durante el rodaje, no sirve de nada realizar un desgaste perfecto si después del primer día o la primera semana de rodaje se ponen las prendas en la lavadora. Es por eso que existen muchas técnicas para lavar y despercudir el vestuario previamente ambientado sin lavarlo del todo.

8.2.1 “La Tierra y la Sombra”



Afiche de *La Tierra y la Sombra*

La Tierra y la Sombra se rodó en octubre de 2014. Durante la preproducción fui contactada por la Diseñadora de Vestuario (p. De pag María Camila Botero) para ejecutar los desgastes de vestuario. Aunque ha sido mi participación más pequeña en una película, la experiencia arrojó conocimientos sobre el trucaje en el vestuario.

La Dirección de Arte fue realizada por Marcela Gómez, su trabajo en la construcción de la casa fue muy preciso, se hizo desde cero, pensando en la caña y el árbol vecino que hace parte fundamental de la historia. La casa fue construida con la típica arquitectura campesina vallecaucana, cuenta con un corredor, habitaciones grandes, techos altos, para paredes y techos se utilizaron materiales como la guadua y la teja de barro.

Durante una semana participé en el envejecimiento de prendas con la Diseñadora de Vestuario. Descubrí que tanto correas como zapatos debían lijarse para alcanzar el efecto, dado que son superficies sólidas y a veces lisas en las que el color de los tintes no se impregna con facilidad. Para las prendas de colores claros el procedimiento consistió en sumergirlas en té rojo para después secarlas al sol. Con otras prendas, de diferentes características, se hicieron varias sesiones de lavado y secado para que perdieran el brillo y ofrecieran la sensación de opacidad y desgaste.



Procesos de desgaste de vestuario

La Tierra y la Sombra se convirtió en una de las películas más notables en la historia de la cinematografía nacional, cuenta la historia de Alfonso, un viejo campesino que retorna después de 17 años al hogar que abandonó, a una casa en la mitad de hectáreas de caña de azúcar. Su regreso se debe a que su único hijo padece una grave enfermedad. Al llegar a la región descubre que todo lo que alguna vez conoció ya no existe, que su familia está a punto de ser desplazada por los ingenios azucareros, que requieren esa parte de la tierra para cultivar.

Aunque no hice parte de la totalidad del rodaje, esta experiencia fue significativa en cuanto a toda la construcción artística que significó su producto final. El hecho de haber trabajado con muchas de las personas del equipo técnico previamente, me permitió conocer la propuesta de arte y entender nuevos procesos del desgaste de vestuario, un oficio que me acercó a los textiles y las tinturas desde otra perspectiva. Adicionalmente colaboraba en algunos aspectos. Por ejemplo, la maleta del protagonista, la sustraje del armario de mi padre, la puse en préstamo para el rodaje y se convirtió en un elemento esencial dentro de la utilería.



Fotograma de *La Tierra y la Sombra*. Dirigida por César Acevedo. 2015

8.2.2 “Sal”



Pieza Promocional *Sal*

Sal se filmó en el desierto de *La Tatacoa* (Huila) en junio de 2016. Narra la historia de Heraldito, un hombre que viaja por carretera en su vieja motocicleta buscando el recuerdo de su padre. Al sufrir un accidente cae en un abismo quedando malherido. Allí una pareja de ermitaños, Salomón y Magdalena, intentarán ayudarlo.

En Junio de 2016 fui contactada por la Diseñadora de Vestuario de *Sal* (Ana María Acosta), junto a ella se realizaron los desgastes del vestuario que se iba a utilizar en el set. Para esta producción los desgastes tenían una particularidad, debido a que la película transcurre en el desierto, y ahí no tenemos barro o lluvias, los desgastes debían ser más sutiles para evidenciar manchas de arena y rastros profundos de sudor. Para alcanzar este efecto, la diseñadora de vestuario desarrolló una técnica: mezclar una base de crema de manos neutral con acrílicos. Para este caso y escenario, beige y gris claro. Esta mezcla se adhiere al textil, y cuando se seca, se percibe una sensación de mancha de arena. En el proceso, cuando se aplica, la prenda parece estar muy manchada, pero cuando se seca proporciona un buen efecto de color.



Bocetos realizados por la Diseñadora de Vestuario para los personajes principales de *Sal*

Después de terminar los desgastes, me incorporé como vestuarista al equipo de rodaje en el desierto. Durante dos semanas estuve a cargo y pendiente del vestuario cada una de las 24 horas. Las condiciones atmosféricas del lugar requerían de ese cuidado meticuloso, pues aunque los actores principales eran sólo cuatro, el vestuario requería un tratamiento diario durante las escenas rodadas de día, debido a que sudaban excesivamente y las prendas no se podían lavar porque perderían parte del desgaste que se necesitaba para la continuidad temporal. De forma que recordé una técnica usada en *La Ciudad Perdida de Z*, donde ponían vodka en un atomizador y se roseaban las partes más sudorosas del vestuario, con esa acción desaparece el mal olor y la pátina del vestuario continúa impecable. En *Sal*, la incorporación de esta solución simplificó los procesos y se convirtió en un procedimiento diario.



Fotos de los personajes para continuidad de vestuario en set.

Otro aprendizaje significativo ocurrió desde la condición visual en torno al vestuario, descubrí que cuando los personajes se alejaban y se adentraban en el desierto, el vestuario parecía mimetizarse con ellos en la arena. Algunos elementos como zapatos, morrales o pantalones contrastaban, pero en las partes superiores de la corporalidad de los personajes parecía haber una concordancia perfecta con los tonos de la arena. Así que todos los días, desde el vestuario, intentamos homogenizar los tonos. Este efecto se logró usando almohadillas de cacao en polvo, con éstas se texturizó la ropa y así se capturó de nuevo la apariencia de manchas de arena para naturalizar la imagen en estos contextos. También desde el maquillaje se hizo necesario retocar las uñas de los personajes constantemente para proporcionar una sensación de suciedad. Desde la utilería igualmente, al ser el cactus un alimento característico en el contexto de la película, adquirí destrezas y habilidades para su manipulación al pelar y cocinarlo para algunas escenas.



Amanecer en el set de *Sal*

La experiencia en *Sal* fue reveladora y gratificante desde el punto de vista del camino recorrido anteriormente. El capital cultural adquirido en los anteriores rodajes, me permitió moverme e integrarme según la ocasión a cada uno de los departamentos de Dirección de Arte en *Sal*. Esta rotación y dinámica me hizo más consciente sobre los aspectos y características de la Dirección de Arte en su totalidad, y me develó que no todos los materiales sirven para los mismos escenarios.

9. Conclusiones

*Hay que sentir una gran curiosidad por el mundo:
por cómo están hechas las cosas,
por cómo encajan unas con otras.*
Patrizia von Brandenstein

Pienso que una persona que quiera iniciarse en el mundo de la Dirección Artística cinematográfica, debe tener como principal característica una tendencia a la versatilidad y adaptabilidad a las circunstancias. La capacidad de observación es otra de las facultades más importantes a cultivar, el truco está en fijarse que hay cambios constantes, que nunca hay un sofá igual a otro, que como ocurre en una pared de verdad, se encuentran tonos de color, aspecto, tosquedad diferentes, y es ahí donde debes haber sido muy observador para proporcionarle realismo a un set que en apariencia es imposible. Hay que aprender a observar las cosas con detenimiento, detallar cómo los materiales cambian de forma y de color al estar expuestos al calor, la sombra o el agua, pues absolutamente todo lo que nos rodea puede convertirse en material de referencia en el momento que necesitemos consultarlo.

El espectro de situaciones con el que un Director de Arte o un Diseñador de Vestuario pueden llegar a enfrentarse es casi infinito si tenemos en cuenta las mutaciones y permutaciones que pueden surgir cuando hablamos de factores como cultura, lugar, época, ambiente, desarrollo económico, y un cúmulo de sutilezas que atraviesan las historias dado que cada proyecto es diferente.

Considero que dentro de la producción cinematográfica se desarrollan también procesos plásticos y artísticos. Los caminos de creación en cine se bifurcan: es una práctica artística la que desarrolla el Director con sus actores cuando ensaya y cuando repite; lo es también el trabajo del sonidista con su microfonista cuando le pide fijar la atención en cierto detalle del ambiente: un pájaro o un motor; lo es el script o continuista, cuando debe guardar en su

memoria cada detalle del plano filmado. Todas estas y muchas otras situaciones dentro de la creación cinematográfica la hacen per sé una práctica artística.

Una práctica artística que comprende un sinnúmero de disciplinas que atraviesan las artes plásticas y visuales. Al hacer Dirección de Arte integramos pintura, escultura, arquitectura, modistería para hablar solamente de algunas de las disciplinas utilizadas en el proceso. Desde la parte teórica es necesario también poseer conocimiento sobre la historia del arte y del cine, y de disciplinas que contrasten sus fundamentos como podrían serlo la dramaturgia y la óptica.

En la escena cinematográfica nacional hace falta una sensibilización en torno a la producción artística, en especial con lo que aparece en pantalla, es necesario enfatizar en este aspecto debido a que todo lo que acompaña al actor está destinado a comunicar o reforzar emociones dentro de la narración. El decorado, el vestuario y el maquillaje se pueden convertir en una extensión de los mismos personajes y describirlos visualmente.

Descuidar estas normas técnicas y estéticas, hace que algunos realizadores empiecen a abigarrar los sets de elementos que no tienen un valor narrativo y (como pasa en la televisión) empobrecen la experiencia del espectador.

Un trabajo efectivo de Dirección de Arte tiene el poder de inducir al espectador en determinados estados emocionales. La intención de establecer este recorrido teórico – práctico, es que cada vez más jóvenes se interesen por el fascinante mundo de la Dirección de Arte. Que aquellos entusiastas del cine y del arte sepan que existe una dimensión estética que combina estas dos disciplinas, y que creando mundos fantásticos, pasados y cotidianos nos deja reinventarnos por medio de ellos.

10. Bibliografía

1. Casas, Armando, y Jaime García Estrada. *Dirección Artística*. México: Universidad Nacional Autónoma de México [Centro Universitario de Estudios Cinematográfico], 2005. Print.
2. Gentile, Mónica, Rogelio M.G Díaz, and Pablo M Ferrari. *Escenografía Cinematográfica*. 1st ed. Buenos Aires: La Crujía, 2008. Print.
3. Romaguera i Ramió, J. and Alsina Thevenet, H. *Textos & Manifiestos del cine*. 1st ed. Madrid: Cátedra. 2010. Print.
4. Ettedgui, Peter. *Diseño De Producción & Dirección Artística*. 1st ed. Barcelona: Oceano, 2001. Print.
5. Sadoul, Georges. *Historia del Cine. Vol : Desde los orígenes hasta 1941*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1960. Print.
6. Davis, Tony. *Escenógrafos : Artes Escénicas*. Barcelona: Océano, 2007. Print.
7. Landis, Deborah Nadoolman. *Diseñadores De Vestuario, Cine*. Barcelona: Océano, 2003. Print.
8. Landis, Deborah Nadoolman. *El Arte del Cine: Diseño De Vestuario*. 1st ed. Barcelona: Blume, 2013. Print.
9. Tashiro, C. S. *Pretty Pictures*. 1st ed. Austin: University of Texas Press, 1998. Print.
10. Wilde, Oscar. *Las Artes Decorativas & La Filosofía del Vestido*. 1st ed. Buenos Aires: Ed. Godot, 2014. Print.
11. Bachelard, Gastón. *La Poética del Espacio*. Fondo de Cultura Económica, México DF: 1965. Print

Trabajos de grado

1. Gomez, Marcela. Universidad del Valle, *La Dirección de Arte de El Vuelco del Cangrejo*. Cali: Np, 2009. Print.
2. Avendaño, Patricia y Hernandez, Maria A. Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, *La Dirección De Arte Cinematográfica Y Televisiva En Colombia*. Bogotá: N.p., 2010. Print.

Revistas

1. Nickel Odeón. Revista trimestral de cine. Número 27. Madrid, 2002. Print.

Artículos

1. Solaz Frasquet, Lucía. "La Dirección Artística". *Encadenados*. N.p., 2017. Web. 3 Apr. 2017.
2. Trauner, Alexandre, "L'objectif n'est pas l'oeil", en periódico L'Écran Français, Paris, septiembre 11 de 1946.
3. Duque, Ricardo. "Algo Como Figurado En El Cielo (Irreflexiones Sobre La Dirección De Arte En El Cine Colombiano)". *Textos Black María*. N.p., 2009. Web. 4 Apr. 2017.
4. Collazos, María Victoria. ¿Qué Pasa Con La Dirección De Arte En Colombia? Cali, *Memorias del Seminario de Crítica y Análisis de Cine Colombiano*, 2016. Web. 4 Apr. 2017.
5. Fernandez, Diana. "Irene Sharaff". *Vestuario Escénico*. N.p., 2016. Web. 4 Apr. 2017.)

6. Avila, Jaqueline. Milena Canonero: El Placer Visual Del Vestuario - Enfilme.com. N.p., 2017. Web. 3 Apr. 2017.
7. Luengo, Pilar. "El Cine A Través De Los Decorados De Alexandre Trauner". *El Pais* 1988: 1. Web. 22 Mar. 2017.
8. Parra, Martha L. "La Dirección De Arte En Una Película". *El Tiempo*. N.p., 2009. Web. 25 Mar. 2017.
9. H, Alfredo. "Maestro De La Edad Dorada: William Cameron Menzies". *Reflexiones desde un rollo de celuloide*. N.p., 2008. Web. 25 Mar. 2017.

Videos:

1. Why Props Matter. <https://vimeo.com/143619334>: Rishi Kaneria, 2016. Video.

Filmografía.

2. *Le Voyage dans la Lune* (*Viaje a la Luna*) es una película francesa de 1902, dirigida por Georges Méliès.
3. *Una partida de naipes* (en francés, *une partie de cartes*) es una película del director francés Georges Méliès, estrenada en 1896.
4. *Intolerancia* 1916, Estados Unidos, dirigida por David Wark Griffith.
5. *Los diez mandamientos* (en inglés, *The Ten Commandments*) Estados Unidos, 1956, dirigida y producida por Cecil B. DeMille
6. *Lo que el viento se llevó* (en inglés *Gone with the Wind*) 1939, Estados Unidos, dirija por B. Reeves Eason, Sam Wood, William Cameron Menzies, George Cukor y Victor Fleming.
7. *El gabinete del Doctor Caligari* (en alemán, *Das Cabinet des Dr. Caligari*) 1920, Alemania, dirigida por Robert Wiene y escrita por Hans Janowitz y Carl Mayer.
8. *Les Enfants du paradis* ("Los niños del paraíso") 9 de marzo de 1945, Francia, dirigida por Marcel Carné.

9. ***Bonnie y Clyde*** (*Bonnie and Clyde*) Estados Unidos, 1967, dirigida por Arthur Penn.
10. ***Easy Rider*** Estados Unidos, 1969, dirigida por Dennis Hopper.
11. ***Pierrot el loco*** (*Pierrot le fou*) película francesa de 1965 dirigida por Jean-Luc Godard.
12. ***Roma, ciudad abierta*** (*Roma, città aperta*) Italia, dirigida por Roberto Rossellini en el año 1945.
13. ***La mansión de Araucaima*** Colombia, 1986, dirigida por Carlos Mayolo.
14. ***Breakfast at Tiffany's*** (*Desayuno en Tiffany's*) Estados Unidos, 1961, dirigida por Blake Edwards.
15. ***La ventana indiscreta*** (*Rear Window*) Estados Unidos, 1954, dirigida por Alfred Hitchcock.
16. ***El gatopardo*** (*Il Gattopardo*) italiana de 1963 dirigida por Luchino Visconti.
17. ***Cleopatra*** Estados Unidos, 1963, dirigida por Joseph L. Mankiewicz.
18. ***La naranja mecánica***, (*A Clockwork Orange*) Estados Unidos, 1971, producida, escrita y dirigida por Stanley Kubrick.
19. ***Barry Lyndon*** Estados Unidos, 1975, escrita y dirigida por Stanley Kubrick.