



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

DISEÑO Y EJECUCIÓN DE ESTILISMO EN FICCIONES HISTÓRICAS

Autor: Ruth Pastor Cerdán

Tutor: Antonio Miguel Nogués Pedregal

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo Fin de Grado 2019/2020

Teórico de revisión e investigación bibliográfica

Índice

1	Introducción	3
1.1	Diseño de vestuario en la historia.....	3
2	Objetivos	6
3	Estado de la cuestión	7
3.1	El vestuario como elemento narrativo.....	7
3.2	Estilismo en cine y televisión. Diseño de vestuario.....	8
3.3	Vestuario en ficciones históricas.....	9
3.4	Figurinista.....	11
4	Resultados	13
4.1	El proceso creativo.....	13
4.1.1	El guion.....	14
4.1.2	La visión del director.....	15
4.1.3	Documentación.....	15
4.1.3.1	Período histórico y localización geográfica.....	17
4.1.3.2	Personajes.....	17
4.1.3.3	Clase social.....	18
4.1.3.4	Género y edad.....	18
4.1.3.5	Personalidad.....	18
4.1.4	Bocetos y figurines.....	19
4.1.5	Las herramientas.....	20
4.1.5.1	El color.....	20
4.1.5.2	Texturas y tejidos.....	23
4.1.6	Confección.....	24
4.1.6.1	El diseñador de vestuario y su equipo de trabajo.....	25
4.1.7	Ensayos con los actores.....	26
4.1.8	Ambientación.....	26
4.1.8.1	Decorado o escenografía.....	27
4.1.8.2	Peluquería y maquillaje.....	28
4.1.8.3	Iluminación.....	29
4.1.8.4	Accesorios.....	30
4.1.9	Rodaje.....	30
5	Conclusiones	32
6	Filmografía	36
7	Fuentes no bibliográficas	36
8	Índice de ilustraciones	37

«Mamá decía que se puede saber mucho de una persona por sus zapatos,
a dónde va, a dónde ha estado...»

Forrest Gump (Robert Zemeckis, 1994)



Resumen

Este trabajo tiene como finalidad investigar y analizar el proceso creativo del diseñador de vestuario de producciones audiovisuales basadas en la ficción histórica. Para ello se han consultado diversas plataformas bibliográficas como Dialnet o Google Académico, así como otros recursos de fuentes no bibliográficas como por ejemplo, blogs especializados o ponencias.

A través de estos recursos, se analiza el trabajo del estilista desde el primer contacto con el guion de un proyecto, pasando por las etapas más importantes del desarrollo de su trabajo hasta el rodaje. Se analizan además las herramientas de las que dispone para contar la historia a través de la vestimenta y cómo debe colaborar con el resto del equipo para conseguir dar la visión al espectador de un personaje real.

Es importante destacar que este proceso creativo cuenta con una serie de pasos básicos a seguir que asegura la calidad obra. Estos pasos implican necesariamente el trabajo con el resto del equipo que crea la estética visual del personaje, ya que el trabajo de forma individual quedaría incompleto.

Palabras clave

Vestuario; audiovisual; época; figurinista; dirección de arte; guion

Abstract

This work aims to investigate and analyze the creative process of the costume designer of audiovisual productions based on historical fiction. To do so, various bibliographic sources have been consulted from Dialnet or Google Scholar, obtaining data from different articles, lectures or books specialized in the subject dealt with and other resources from non-bibliographic sources such as specialized blogs or presentations.

Through these resources, the stylist's work will be analyzed from the very first contact with the script of a project, going through the most important stages in the development of his work, knowing the tools available to tell the story through the clothing and how he should collaborate with the rest of the team to give the viewer the vision of a real character.

It should be noted that this creative process has a series of basic steps to follow that will ensure a minimum quality to the work. These steps necessarily involve working with the rest of the team that creates the visual aesthetics of the character since their work individually would be incomplete.

Keywords

Costumes; audiovisual; epoch; costume designer; art direction; script



1 Introducción

En este trabajo se analiza cuál es el proceso mediante el cual se diseña y ejecuta el estilismo de los personajes de las ficciones históricas en cine y televisión. La memoria recoge el trabajo que se realiza desde el departamento de vestuario de un proyecto cinematográfico, concretamente el trabajo del figurinista, cuyo trabajo comienza en la etapa de preproducción y culmina en el momento del rodaje.

En primer lugar en la memoria se definen una serie de conceptos básicos que establecen las bases del análisis posterior. A continuación, se desarrollan de forma ordenada cada uno de los pasos del proceso creativo que lleva a cabo el departamento de vestuario, incluyendo también el trabajo con el resto del equipo encargado de la imagen visual de una serie o película para realizar un estilismo completo que finalmente se verá reflejado en el momento del rodaje.

Se describe también una serie de herramientas de las que dispone tanto el equipo de vestuario como el resto del equipo que completa la imagen visual final del proyecto y las formas en que pueden usarse para contar la historia.

1.1 Diseño de vestuario en la historia.

La importancia del vestuario se remonta a la Antigua Grecia y Roma, donde ya dedicaban esfuerzo a la caracterización de sus obras. Sin embargo, contaban historias sencillas por lo que su vestuario no resultaba complejo. De aquel teatro clásico surgió el nuevo teatro contemporáneo y posteriormente, el cine y la televisión.

Con estas nuevas formas de ficción, aparecen nuevas historias y nuevas maneras de representarlas. De modo que las [caracterizaciones](#)¹ se volvieron cada vez más complejas (Martínez, 2012).

En un principio el vestuario se dejaba en manos de los actores porque se representaban situaciones cotidianas y podían usar su propia ropa. Sin embargo, la forma de contar historias fue evolucionando y las obras empezaron a representar momentos del pasado que requerían de un vestuario más específico

¹ Dicho de un actor: Pintarse la cara o vestirse conforme al tipo o figura que ha de representar.

y trabajado. Un ejemplo de esto fue la compañía de Shakespeare, *Lord Chamberlain's Men* que, a excepción de algunos trajes más sencillos para personajes romanos, vestían ropajes de calidad que recibían de lo que la aristocracia ya no usaba; así, consiguieron tener un pequeño armario para sus obras. Esto hizo que el público esperase de ellos esplendor visual sin importar el rigor histórico en sus historias ni vestimentas. Incluso se daba el caso de que si en la representación aparecía algún actor o actriz conocido, llevaría el atuendo más lujoso aunque su personaje fuese un simple sirviente. Esta forma de concebir el vestuario se mantendría durante muchas décadas.

En el siglo XVIII se comenzó a dar más importancia a vestir a los actores con prendas que fuesen históricamente más precisas. Lo que pretendían con esto las compañías era llamar la atención de la audiencia de una manera distinta, ya que el hecho de que usaran vestimentas ajustadas a la época, les permitía diferenciarse de otras compañías, usando así el vestuario de sus obras como publicidad para sus espectáculos. En estas representaciones, los personajes principales eran los que normalmente llevaban los atuendos de época y ya comenzaron a delegar la función de facilitar la vestimenta al escenógrafo o el actor-director.

Fue en el siglo XIX cuando finalmente el trabajo del diseñador de vestuario evolucionó cuando los directores se dieron cuenta de la importancia que tenía la precisión histórica para contar un momento pasado. Todo esto hizo que las inversiones en vestuario fueran cada vez mayores. Y no sólo en vestuario, sino que también los escenógrafos se esforzaban por ambientar la escena al completo. Teniendo en cuenta también que el cine era mudo, el vestuario se convirtió en una gran herramienta para contar la historia al espectador. Es en aquellos años cuando se normaliza el hecho de ambientar de forma precisa el tiempo y lugar de la época en el que se desarrolla la acción.

A mediados de siglo también se comenzaron a publicar libros donde aparecían las vestimentas de diversos lugares a lo largo de la historia, por lo que las compañías empezaron a disponer de una referencia de los estilos que querían ver representados en sus obras. Las compañías y, sobre todo, los

directores buscaban cada vez mejor calidad en sus espectáculos y por tanto, más calidad en el vestuario.

Finalmente se acabó por establecer el papel del diseñador de vestuario como una figura imprescindible en las compañías teatrales y el cine para que las obras tuvieran más calidad.

En el siglo XX, el trabajo del diseñador de vestuario siguió siendo bastante realista hasta que aparecieron producciones de cine que les permitían más libertad creativa e imaginación como son los géneros musicales, historias infantiles o la ciencia ficción. Este siglo amplió los recursos con los que contaba un diseñador de vestuario, lo que le permitió desarrollarse profesionalmente y tener a su disposición más variedad de materiales, tejidos y accesorios que añadir a sus diseños (Blood, 2014-2015).

Cada vez era más importante contar con un buen equipo de vestuario dentro de las producciones, lo que las convirtió en uno de los departamentos más importantes para asegurar una buena producción. Hasta hace relativamente poco no existía un departamento que agrupase a los equipos de vestuario, peluquería y maquillaje o la ambientación, pero finalmente surgió el Departamento de Arte. Este englobaba todo lo que se ve en una película, es decir, la escenografía, las pautas del vestuario y, en definitiva, todo lo relacionado con la estética física de la película (Lázaro, Jaggi, Matthey & García, 1997-1998: 433).

Ya sea en cine o en televisión, los diseñadores de vestuario deben tener una serie de habilidades y cualificaciones para desempeñar su tarea. Lo que diferencia a unos de otros es la forma en la que trabaja cada uno dependiendo del género que desarrollen, los tiempos con los que cuentan, las condiciones, y sobre todo, el presupuesto disponible. Todo esto dependerá del tipo de producción en la que trabajen y las necesidades del filme.

En cine, generalmente se trabaja con una línea de tiempo corta, semanas o meses. Si son grandes producciones, el equipo de vestuario será amplio y organizará todo para disponer de un tiempo considerable para trabajar en el vestuario.

En las series de televisión es distinto. Se trabaja en función del desarrollo de los personajes a lo largo de la línea de tiempo, que suelen ser más amplias y abarcar varias temporadas, a veces años o décadas, con sucesos que cambian al personaje por completo, y eso tiene que verse reflejado en el vestuario. Por tanto, suele ser un trabajo más progresivo en el tiempo y no tan preparado (Donaldson, 2018).

Cada elemento del vestuario define al personaje, le da una personalidad, una identidad y una manera de ser en relación con los demás personajes y crea la psicología del personaje. A lo largo de la historia del cine se han diseñado vestimentas con costes desproporcionados, sobre todo en producciones de ficción histórica donde la vestimenta era la verdadera protagonista. Producciones como *Orgullo y Prejuicio* (Wright, 2005) o *Shakespeare in love* (Madden, 1998) han marcado la historia del cine demostrando la importancia y el poder del vestuario para contar una historia (Martínez, 2012).

2 Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es estudiar el proceso que se sigue en el diseño del estilismo de una pieza audiovisual.

Para ello, se identifican y describen los pasos que sigue el equipo encargado del diseño del estilismo de una producción. Además, se detallan las herramientas con las que cuentan los departamentos encargados de la imagen visual.

La metodología que se ha llevado a cabo para el desarrollo del trabajo ha consistido en una amplia documentación sobre el tema consultando diversas plataformas bibliográficas como Dialnet o Google Scholar en su mayoría, obteniendo datos de distintos artículos, ponencias o libros especializados en el tema tratado y otros recursos de fuentes no bibliográficas como son entrevistas o vídeos.

3 Estado de la cuestión

3.1 El vestuario como elemento narrativo

La moda es visual y funciona como código de comunicación a través de colores y texturas. La moda es cambiante y cada cambio modifica los significados anteriores. En el contexto social, los códigos de vestimenta son muy influyentes a la vez que cambiantes debido a muchos factores como pueden ser sucesos históricos de gran impacto global, transformaciones sociales o cambios en los gustos.

Desde los comienzos del cine como entretenimiento para las masas hasta el cine de hoy, el vestuario se ha convertido en mucho más que un simple elemento decorativo y ha pasado a formar parte de la composición visual. Dota al personaje de una identidad y define su personalidad, siendo un elemento narrativo más dentro de la historia. El poder narrativo del vestuario ha influido de forma muy significativa incluso llegando a ser el icono de un filme (Bermeo, 2017: 131-149).

Las vestimentas usadas sobre el escenario se ven obligadas a hablar en voz alta para ser leídas, escuchadas, no solamente vistas. Esto merece una construcción del objeto diferenciada tanto desde la concepción del diseño como desde su realización. El vestuario escénico tiene la libertad total de tomar tipologías de prendas de cualquier época histórica y ubicarlas sobre el escenario en función de una significación universal o también puede deconstruirlas para resignificarlas si es necesario, puede enfatizar sus formas, sus colores, sus materialidades, y hasta sus rastros de vida previa para amalgamarse al cuerpo del actor con su caracterización y su intención expresiva dentro del relato, para ser significantes como partícula indispensable del acto teatral. (Pontoriero, 2016: 204-207)

El vestuario crea la apariencia física del actor al tiempo que modifica o potencia rasgos de su personalidad; además es un elemento decorativo que proporciona realismo a la puesta en escena. Diseñar el vestuario de una película es un trabajo que conlleva un gran proceso de documentación en archivos, museos, etc. Tras esta primera fase y diversas reuniones con el director y otros miembros del equipo, se define el estilo de la película. El maquillaje y el peinado

son de gran ayuda para completar la imagen de los actores y acercarlos al personaje a interpretar (Domínguez, 2014: 66-67).

Una buena elección del vestuario acompañada de buenas localizaciones, marcan la diferencia en la calidad de una obra. Por ello es necesario contar con un equipo de grandes profesionales capaz de combinar todos los elementos para dar credibilidad al film y evitar los anacronismos.

3.2 Estilismo en cine y televisión. Diseño de vestuario.

La Real Academia Española (RAE, 2019) define el estilismo como «Actividad profesional que se ocupa del estilo y de la imagen». De este modo, el estilismo de los personajes de una obra, ya sea teatral o cinematográfica, hace referencia a la apariencia del personaje: a su maquillaje, su peinado, el vestuario, los colores, las texturas y las combinaciones de accesorios y detalles. Sin embargo, en lo que se refiere al cine, la figura del estilista es la del diseñador de vestuario. El resto de disciplinas contribuyen a formar la imagen del personaje para que cobre sentido.

El cine y la televisión cuentan historias a partir de varios elementos como son el guion, los elementos visuales y la música. « ¿Y cómo aparece el vestuario en escena? Aparece de la mano de un agente primordial: el actor. Sin actor, no hay vestuario, no hay posibilidad de vestuario» (Gaudini, 2013-2014: 2). El vestuario viste a cada uno de los personajes. Hace que su historia, la forma en la que se comportan, lo que hacen y dicen tenga sentido para el espectador. Es fundamental para crear la identidad. «La función, sobre todo, es arropar al personaje, arropar al actor que da vida a ese personaje. Ayudarle, darle herramientas para defender su discurso» (Olivar, 2018).

El vestuario, junto con el cuerpo del actor, crea una imagen que el espectador recibe como verdadera e integrada, de modo que no hay manera de ver al personaje sin todos los elementos que lo integran, sin la ropa del personaje o su maquillaje. «Un buen vestuario es aquel que “no se ve”, aquel que es aceptado como una segunda naturaleza, sin cuestionamientos. El vestuario que “se ve”, y se percibe como un artificio, influye negativamente sobre la totalidad

del film, afectando la verosimilitud de la narración misma» (Suárez, 2008: 137-139).

3.3 Vestuario en ficciones históricas

El cine histórico; también llamado de época, es un género cinematográfico que ubica las historias que cuenta en momentos que no pertenecen al presente, es decir, en un momento del pasado. Las narraciones pueden encontrarse en una época específica pero también pueden situarse en momentos pasados no determinados, que suelen ser ficticios pero que toman prestados elementos de otras épocas como referencia y para remarcar el anacronismo. Por esta razón, es necesario aclarar qué es una ficción histórica qué es una ficción de época.

La ficción histórica relata un suceso o período histórico concreto y real, por lo que existe una cronología fundamental a la hora de contar la historia y por tanto es necesario trabajar con rigurosidad y fidelidad históricas.

Por otra parte, la ficción de época es más libre en ese sentido. No existe una cronología concreta o no es trascendental para comprender el relato porque simplemente se utiliza una época para informar al espectador de que el suceso se encuentra en un tiempo pasado (Borrueal y Wert, 2014).

Este tipo de cine consigue llevar al espectador a épocas pasadas gracias a la recreación de un universo completo, que acaba resultando verídico y coherente a ojos del espectador. Esto se consigue gracias a la combinación de todos los elementos y herramientas que nutren la narrativa. El Departamento de Arte es el encargado de la estética completa de toda la obra a partir de la visión del director (Hernández, 2020: 1). Este departamento lo conforman los equipos de vestuario, escenografía, peluquería y maquillaje, iluminación y atrezo² que trabajan conjuntamente para lograr un resultado de acuerdo con la estética del director.

Según la forma de representación, existen tres estilos para crear un vestuario:

² atrezo. Adaptación gráfica de la voz italiana *attrezzo*; en voz española utilizaría: 'conjunto de objetos y enseres necesarios para una representación escénica'

Realista: La indumentaria utilizada apela a una realidad histórica. Se requiere un gran proceso de documentación para reproducir la época de forma correcta. Un buen ejemplo es *Orgullo y Prejuicio* (Joe Wright, 2005) que se transcurre a cabao en Longbourn, Inglaterra, entre los siglos XVIII y XIX. ([figura 1](#))



Figura 1: *Orgullo y Prejuicio* (Joe Wright, 2005).

Pararrealista: Esta forma de tratar el vestuario no se centra tanto en el rigor histórico sino en la espectacularidad, el estilo y la belleza. Aunque un vestuario puede estar basado o inspirado en un período histórico para situar al espectador en un tiempo que no es el presente, se añaden modificaciones o estilizaciones.



Figura 2: *Marie Antoinette* (Sofía Coppola, 2006)

Este tipo de vestuario se refleja bien en la película *Marie Antoinette* (Sofía Coppola, 2006). ([figura 2](#))

Simbólico: Aquí no es importante la fidelidad histórica. El vestuario es utilizado de forma simbólica para crear a los personajes y ubicarlos dentro de la historia en un determinado estrato social o para transmitir su estado de ánimo. Un ejemplo de vestuario simbólico serían las recientes películas basadas en los cuentos de Disney *Cenicienta* (Kenneth Branagh, 2015) ([figura 3](#)) o *La Bella y la Bestia* (Bill Condon, 2017) (Hervada Martín, 2018: 22).



Figura 3: *Cenicienta* (Branagh, 2015)

El planteamiento seguido para abordar el vestuario depende de la visión del director y de la libertad creativa que dé al Diseñador de Vestuario. El

vestuario es una herramienta para contar historias y cada director puede usarla de una manera diferente para contar una misma historia. (Martínez, 2012).

3.4 Figurinista

La RAE (2020) define figurinista como persona que se dedica a hacer figurines. Que se trata de los bocetos o dibujos que realizan los diseñadores de vestuario para presentar sus ideas al director.

Elena Regadera, figurinista y estilista, define el término “Figurinista”, como un trabajo enfocado a series de época, en el que se diseñan los modelos, se hacen los figurines y se confecciona el vestuario (Fundación COSO, 2016). Ambos son diseñadores de vestuario, sin embargo, actualmente el término figurinista se usa más a menudo para hablar del diseñador de vestuario de ficciones históricas, mientras que el de estilista se usa para hablar del diseño de vestuario de ficción contemporánea.

El figurinista es uno de los especialistas más importantes del Departamento de Arte de una producción histórica porque es el máximo responsable del equipo de vestuario de la obra. Es el encargado de todo el vestuario de una producción siempre bajo las directrices del director. Crea a los personajes de una manera visual. Giovanna Ribes, diseñadora de vestuario española, remarca la idea de que el figurinista es aquel que crea, por tanto debe tener conocimientos de patronaje, confección y tejidos. Para ello, «necesitas realmente unos estudios de moda si te quieres dedicar al cine», apunta en una entrevista. Los figurinistas deben ser capaces de expresar sus ideas a través de bocetos, maquetas, figurines, etc (de Benito, López, Montañés y Zubieta, 2016).

La forma en la que se consiguen las prendas dependerá del tipo de producción así como del presupuesto y del tiempo disponible. Hay que distribuir el presupuesto y cumplir con los plazos para tener el vestuario listo para el rodaje y no retrasarlo. Por lo general existen varias opciones para conseguir el vestuario como son el alquiler de prendas originales, de coleccionistas o de anticuarios, la adaptación de prendas ya existentes o la confección de prendas nuevas (Sández, 2016).

Cuando un equipo se enfrenta a un proyecto que se desarrolla en épocas históricas es cuando se debe tener muy presente las características de los códigos indumentarios de la época que se va a reflejar y, además, debe saber cómo combinarlos para crear un personaje que resulte verídico a ojos del espectador.

Es sencillo pensar que las producciones que se basan en épocas ya pasadas pueden resultar más complejas que las más contemporáneas, sin embargo, el método de trabajo del equipo es el mismo. Es cierto que las películas y series que narran sucesos de tiempos pasados son más complejas en cuanto a presupuesto, y también se debe realizar una rigurosa investigación histórica para conocerlos, buscando referentes en museos, cuadros, libros, etc. Siempre considerando la opinión del director e, incluso, también la del actor que interpreta el personaje.

Sin embargo, estos proyectos cuentan con una gran ventaja. Cuando el equipo ha establecido un concepto del que partir, un código en el que basarse para comenzar a construir el vestuario, pueden ser más flexibles y manipular con mayor libertad los elementos y recursos con los que cuentan, pues el espectador, a excepción de los expertos, no tiene conocimientos o referencias del traje exacto de la época en cuestión (de Benito, López, Montañés y Zubieta, 2016). Se trata de encontrar un concepto general, que funcione como guía para construir todo el código visual del vestuario. Este es el punto de partida, un paso imprescindible que hará que se trabaje de lo general a lo particular (Fernández, 2015: 10).

Por el contrario, las historias que cuentan sucesos más contemporáneos son más sencillas en cuanto a presupuesto, realización o disponibilidad de las prendas, pero la desventaja se encuentra en el público. Tiene todo tipo de información y conoce todos los códigos del vestuario actual, de modo que el equipo de vestuario debe ser más cuidadoso en la selección de las prendas para cada personaje asegurándose de que sea la adecuada.

Los proyectos más complejos son las series de televisión ya que la cronología de la historia suelen ser más larga y durar incluso años o décadas. Los personajes en esos lapsos de tiempo pueden cambiar radicalmente su

personalidad, pueden ocurrir sucesos como guerras, muertes o cambios en la moda, etc. Las películas se suelen transcurrir en un tiempo más corto y la mayoría de veces los personajes mantiene el mismo estilo (de Benito, López, Montañés y Zubieta, 2016).

Con cada nuevo proyecto, el figurinista debe comenzar por trabajar junto con el director y el director de fotografía. Debe trabajar también en íntima conexión con el escenógrafo para unificar criterios en cuanto al estilo cromático, época, ambiente y atmósfera. Entre todos, y teniendo el guion como referencia, que contendrá el resumen, la época, los personajes y su condición social, crean los perfiles de cada personaje en base a indicaciones del director y el director de fotografía, que es quién marca el tipo de color e iluminación. El siguiente paso es la parte creativa. Una vez creados los perfiles de cada personaje, se crea un dossier que pasará por manos del director y comenzará la fase de confección. Los diseñadores de vestuario, junto con su equipo de sastres, modistas, etc, eligen todos los elementos a usar para cada personaje. Se crean los diseños, se hacen las pruebas a los actores y una vez está todo definido, puede dar comienzo el rodaje.

4 Resultados

Tras el proceso de documentación e investigación histórica, se propone una serie de pasos a seguir por el departamento de vestuario y, en concreto, el figurinista. Estos pasos están organizados según el orden en que deben abordar para asegurar un buen resultado final.

4.1 El proceso creativo

El diseño de vestuario requiere un proceso creativo para realizar la vestimenta que dé vida a los personajes y a la historia. Este proceso es diferente dependiendo del tipo de producción y también puede variar dependiendo del diseñador que esté a cargo del vestuario. Así como el uso que se haga de las herramientas depende de la forma en la que se quiere contar la historia. Sin embargo, hay ciertos elementos o pasos que son imprescindibles para llevar a cabo un buen proyecto: El guion, la visión del director, la documentación, los

figurines, la confección, las herramientas, los ensayos con los actores, y el trabajo con el resto del equipo de ambientación para plasmar todo en el rodaje.

4.1.1 El guion

Lo primero que debe hacer el diseñador de vestuario cuando comienza a trabajar en un proyecto cinematográfico es analizar el guion. Debe ser capaz de entender la historia personal de cada personaje en profundidad, de dónde son, cuál es su situación financiera, su posición social, cuáles son sus gustos, su forma de vestir, etc.

Es importante saber dónde se desarrolla la narración, la localización geográfica, en qué contexto histórico está sucediendo y cuál es la estación del año en la que ocurren los acontecimientos.

Un buen diseñador de vestuario sabe cómo analizar el guion y a cada personaje de forma psicológica, metiéndose en la cabeza de cada uno de ellos para entender su mundo y con ello, ser capaz de crear los diseños adecuados (Netzel, 2018).

PERSONAJE	SECUENCIA	VESTUARIO
EDUARDO	5/6	1
	7/8/9/10/11/12/13/14/15/18	2
	19	3
	20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/32	4
SUSANA	16/17	1
	22	2
HÉCTOR	16/17	1
	22	2
MARTINA	30/31/32/33	1
ADRIÁN	2/4	1
	25/26/27/28/29	2

Figura 4: Hoja de desglose de vestuario

Tras un primer análisis, es conveniente realizar el desglose de vestuario, esto es, un listado detallado de cada escena donde aparece, qué personajes hay en cada secuencia y cuántos cambios de vestuario necesitan en la misma.

(figura 4). Esta lista ayuda tanto al diseñador de vestuario como al equipo, a tener una idea general de los cambios de vestuario para que en el rodaje todo vaya más fluido. Después de realizar el desglose, se verá de forma más clara todo lo que se va a usar y con ello se tendrá una idea del presupuesto que se necesita y del tiempo del que se dispone tanto para la confección como para el momento del rodaje (Casas, 2005:115).

4.1.2 La visión del director

Un paso crucial son las reuniones con el director. Cada director tiene su propia visión del guion y todo el equipo con el que trabaje debe hacerlo en base a su visión. Es un trabajo de colaboración pero el director siempre tiene la última palabra.

En las reuniones se verá qué temas se van a abordar, si existe evolución en los personajes y cómo serán, ya que el vestuario debe reflejar todo esto. Se establecen paletas de colores y formas de utilizarlos con cada personajes para insinuar de manera sutil la identidad de un personaje o incluso para darnos algunas pistas sobre sus sentimientos o emociones.

Las formas de contar la historia a través del vestuario son infinitas y por ello es tan importante que el diseñador de vestuario y el director trabajen codo con codo para que todos los elementos compartan la misma visión (Netzel, 2018).

4.1.3 Documentación

Para desarrollar el proceso de documentación y recopilación de información que permitan construir a los personajes, se debe recurrir a diferentes fuentes bibliográficas: libros de historia en general y libros de historia del traje; museos; fotografías; pinturas y documentales (Romero, Zapata & Bazaes, 2013: 54).

Al comenzar a trabajar en el vestuario se deben tener en cuenta las pautas que señala el director y conocer el tipo de personajes que se van a ver en la producción. Hay que conocer el lugar donde se desarrolla la acción para elegir el vestuario más adecuado según la época o el momento histórico que vamos a tratar. Una vez definido esto, el diseñador de vestuario ya puede comenzar con el proceso de documentación.

Cuando el equipo de diseño de vestuario se enfrenta a una producción histórica basada en épocas relativamente recientes, puede acudir a diferentes fuentes de información tales como libros especializados, novelas o a bibliografía especializada. Existen muchos documentos, publicaciones y libros dedicados a la historia de la moda a lo largo de los siglos.

Para documentarse sobre épocas más antiguas de las que existen pocas referencias, la pintura (figura 5) o los hallazgos arqueológicos son dos grandes fuentes para conocer el estilo de vida y la forma de vestir que caracterizaba a cada estrato social a lo largo del tiempo. En el caso de la realeza, no es tan complejo ya que normalmente contaban con pintores reales que trabajaban para ellos y realizaban retratos de la familia real y la corte y que han sido preservados a lo largo del tiempo.



Figura 5: Natalie Portman y Scarlett Johansson como Ana y María Bolena (*Las hermanas Bolena*, Justin Chadwick, 2008) - Retratos de Ana Bolena

Hay otras épocas mucho más antiguas para las que resulta costoso encontrar información fiable como la Alta Edad Media (del siglo X al siglo XII d.C.), donde todas las manifestaciones artísticas estaban bajo el control de la iglesia, que era el órgano con más poder. En estos casos, una buena opción es recurrir a soportes pictóricos y escultóricos menos comunes como códices o sellos reales (Rodríguez, 2015).

Es importante conocer cómo era la moda de una determinada época, cómo se vestía la gente y por qué lo hacían así, si era por razones sociales, climatológicas, o por disponibilidad de materiales. No son iguales los materiales que había en la Edad Media que los que había en el siglo XIX. Además, es también interesante conocer cómo se confeccionaba la ropa en esa época, qué técnicas se utilizaban, qué colores estaban de moda o qué accesorios, en general, qué costumbres había. Todo este proceso nos ayuda a conocer mejor el tema que vamos a tratar y hace que nuestros diseños finales sean más ricos y puedan llegar a transmitir mejor al espectador (Olivar, 2018).

Este trabajo de investigación y documentación debe estar siempre supervisado y asistido por asesores históricos y de arte para asegurar que todas

las referencias históricas se realizan correctamente y se encuentran dentro de la época a reflejar.

Un trabajo de documentación exhaustivo permite que los espectadores puedan conocer y trasladarse, casi sin darse cuenta, a épocas que no han vivido o si han sido testigos de estas identificar fácilmente lo que están viendo (Borrueal y Wert, 2014).

4.1.3.1 Período histórico y localización geográfica

Tras definir el estilo que quiere seguir el director y haber realizado el pertinente proceso de investigación. Se debe trasladar al vestuario todo aquello que se quiere plasmar.

Situar a los personajes en un período y momento concreto con el vestuario, permite al diseñador comunicar más allá de lo que está viviendo el personaje en el momento en que se desarrolla la historia. Si el diseño es bueno, permitirá al espectador conocer cosas sobre su pasado o sobre sus decisiones futuras, así como costumbres de la época y otros aspectos culturales.

La localización geográfica también influirá mucho a la hora de confeccionar las prendas. Pues según el sitio donde se desarrolle la historia, las vestimentas cambiarán. Esto ayudará también al espectador a situarse en un lugar concreto. Existen muchos estereotipos de vestuario según el país o el lugar, lo que facilita al diseñador situar a los personajes, reproduciendo estos estereotipos o incluso exagerándolos.

4.1.3.2 Personajes

Un personaje no tiene sentido sin el vestuario que los define. Es un elemento que habla por el personaje mucho antes de que pronuncie su primera frase pero que carece de sentido si no lo lleva puesto. Para la creación de personajes hay que tener en cuenta primero el período histórico y la localización geográfica. Una vez establecidos, se debe analizar más a fondo al personaje para conocerlo, cuál es su género, su clase social, edad y muy importante, su personalidad.

4.1.3.3 Clase social

La clase social es una de las dimensiones más importantes que deben aparecer reflejadas en la vestimenta del personaje. Al igual que para representar la procedencia geográfica, con las vestimenta también existen estereotipos y prendas que el espectador es capaz de asociar la realeza o a los campesinos. Son asociaciones que ya tenemos aprendidas y asimiladas en nuestra cultura y educación. Existen muchas maneras de representar una clase o estatus social como son los colores o las texturas, y se pueden aplicar a diferentes campos como se verá más adelante.

Es necesario que estén bien representadas y diferenciadas para asegurar el rigor histórico y que el espectador pueda ubicarse sin problemas en un tiempo concreto en el momento que ve el vestuario.

4.1.3.4 Género y edad.

Estos son aspectos del personaje sencillos de identificar al ver por primera vez al personaje. Sin embargo, en muchas ocasiones, los actores representan personajes con edades distintas a la que tienen en realidad.

El vestuario es una forma de sugerir pistas sobre la edad y el género, sobre todo a partir de accesorios. Para esto, se suele recurrir a estereotipos. Por ejemplo poner un lazo rosa a una niña para sugerir su edad o usar gamas de colores asociados al género.

4.1.3.5 Personalidad

El diseñador de vestuario debe conocer bien al personaje antes de comenzar a crear su atuendo. Debe saber cuál es su pasado y conocer su personalidad lo suficiente como para intuir cuáles son sus actitudes futuras. Así como en el mundo real nuestra ropa refleja nuestra personalidad, también debe hacerlo la ropa del personaje.

4.1.4 Bocetos y figurines

El siguiente paso es comenzar a dibujar bocetos y los figurines. Antes de empezar a confeccionar es muy importante primero hacerse una idea de cómo quedarán las prendas y los diseños finales de los personajes.

Al realizar los figurines, el figurinista podrá tener una vista previa de cómo quedan las combinaciones de colores y otros aspectos del vestuario por si algo no funciona. Así se hacen los cambios necesarios y no se malgasta el tiempo, dinero, ni tejidos si se tiene que realizar algún cambio. Es una etapa que permite barajar muchas opciones para dar con las mejores, teniendo en cuenta el presupuesto, como siempre, así como los plazos de los que se dispone para confeccionar todo el vestuario, y los actores que dan vida a cada personaje (Netzel, 2018).



Figura 6: Collage de propuesta de vestuario

collages (figura 6) que describen el volumen, las texturas, las líneas y los colores que se van a utilizar, además de tener una idea de las telas que se quieren usar siempre justificando cada diseño. Estos collages sirven como punto de partida (Fernández, 2015).

Por tanto el figurín es el medio que tiene el diseñador de vestuario para comunicar su idea al director. Estos figurines no tienen que realizarse de una manera concreta, variará según la persona, pero su misión principal es que transmitan la idea que tiene el figurinista del diseño que completa la identidad de los personajes.

Para el diseño de un vestuario escénico, el proceso se inicia de lo general a lo particular antes de la ejecución de los diseños individuales por personajes. Primero hacen propuestas que resuman de forma general en qué consistirá el diseño. Son como una especie de



Figura 7: Colleen Atwood.
Figurín para personaje de Meryl Streep en "Into the woods" (Rob Marshall, 2014)



Figura 8: Fotograma del personaje de Meryl Streep en "Into the woods" (Rob Marshall, 2014).
Diseñador: Colleen Atwood

El figurín de vestuario escénico no tiene por qué ser estético, siempre dependerá de los personajes que se va a representar, de su historia, su clase social o su apariencia física. Además, no tienen que ser realistas, simplemente cumplir su función de transmitir y

que el director entienda la idea. Sin embargo es bastante conveniente que los bocetos tengan cierto parecido físico al actor que interpretará el papel ([Figuras 7 y 8](#)), ya que ayudará al director a visualizar la propuesta del diseño con más claridad (Fernández, 2015).

Todo, absolutamente todo en una producción cinematográfica o televisiva está pensado y meditado, nada es aleatorio. Incluso el más pequeño detalle en una pieza de vestuario se ha diseñado para contar la historia. Todo importa, hay planos más largos y descriptivos, otros más cortos que muestran más detalles o información concreta (Netzel, 2018).

4.1.5 Las herramientas

El diseñador de vestuario tiene dos conjuntos de herramientas: los elementos del diseño visual y el material práctico necesario para crear el vestuario. El color o las texturas son una herramienta visual sobre la que también tiene que trabajar el escenógrafo y el resto del equipo que se encargue de la parte visual del filme. Por otro lado, el diseñador de vestuario contará con diferentes tejidos y texturas para confeccionar los atuendos.

4.1.5.1 El color

Los colores son extremadamente importantes en un film y en buena parte determinan el carácter del mismo: no se utilizan los mismos colores para

comedia (colorida y alegre) o suspense (oscura y fría). Además, en el cine siempre se parte de una pantalla en negro y desde allí es desde donde tienen los directores y diseñadores que hacer que surja su film.

Existen muchos estudios como *Teoría de los colores (Zur Farbenlehre, 1810)* de Goethe, poeta y científico alemán que demuestran que el color provoca en el ser humano efectos psicológicos, por lo que eso lo convierte en una gran herramienta para transmitir emociones, y el cine se basa en ello.

En la pantalla debe existir un equilibrio visual que vendrá determinado por los elementos que aparezcan en el encuadre. El peso de estos elementos estará definido por el color, el tamaño y la distancia a la que se encuentren (Medina Molero, 2019, 35). Las gamas de colores utilizadas son una gran herramienta para mostrar por ejemplo parentesco entre personajes. Nos pueden mostrar si un personaje pertenece a un ambiente criminal o incluso nos puede dar pistas sobre sus gustos o personalidad con un simple detalle que lleven en su atuendo. Podremos saber también si un personaje está enamorado o si por el contrario está triste o decepcionado (Netzel, 2018). Los colores se pueden agrupar en tres categorías:

Colores cálidos: rojo, naranja, amarillo e incluso algunos colores que no pertenezcan a esta categoría pero contengan cierta cantidad de amarillo o violeta. Los colores cálidos representan lo pasional, lo relacionado con el fuego, la sangre, por lo que podemos llamarlos colores activos, que animan, excitan, provocan gran estímulo. Sin embargo, si se abusa de esta gama de colores, se puede llegar a generar una sensación de violencia, agobio, nerviosismo, etc. Es una técnica a la que recurren por ejemplo narraciones de terror psicológico.

Colores fríos: En esta categoría se encuentran azules, verdes o violetas. Estos colores se consideran colores pasivos, están relacionados con el cielo o el agua, así que son relajantes, provocan una sensación de calma o melancolía en el espectador. Sin embargo, igual que pasa con los colores cálidos, dependiendo de la tonalidad o la saturación, provocarán una sensación u otra, ya que los colores oscuros son un poco más agresivos.

Colores neutros: Son los colores que se conocen como colores pastel, son menos intensos y es por la cantidad de blanco que contienen. Al reducirse la intensidad del color, reducen también la intensidad de lo que transmiten. Están asociados a sensaciones de limpieza, claridad, sencillez, humildad, etc (Hernández, 2016: 24-26).

Alina Vélez (2019) sugiere en su artículo una clasificación de las combinaciones cromáticas más comunes en el cine que se usan tanto en el vestuario como en la escenografía, para crear una estética coherente:

Monocromáticos. Como su nombre indica, se utiliza el mismo color, pero variando su luminosidad ([figura 9](#)).

Blanco y negro y color. Se combinan los escenarios sin color con otros momentos en los que aparece el color.



Figura 9: *La Lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1994)



Figura 10: *Her* (Spike Jonze, 2013)

Colores desaturados. Se trata del uso de colores con poca intensidad ([figura 10](#)).

Colores fríos y cálidos. Se combinan colores fríos y cálidos en el film según el momento que se esté representando.

Colores discordantes. Se usan colores llamativos, que destaquen sobre el resto.

Colores complementarios y análogos. Se usan colores complementarios, que son opuestos en el círculo cromático y también análogos, que son colores que están uno al lado del otro en el círculo cromático (Vélez, 2019: 313 - 327) ([figura 11](#)).

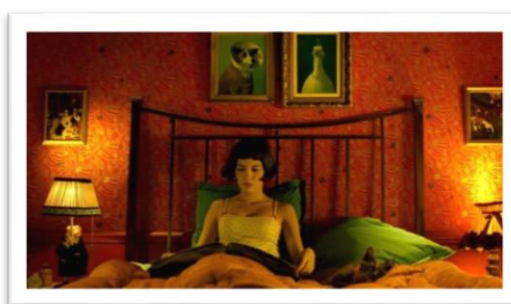


Figura 11: *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001)

Sin embargo, a la hora de elegir colores se usan también en función de lo que se quiera transmitir y cómo se quiere hacer. Se pueden usar para diferenciar el estatus social, para transmitir una emoción o un estado de ánimo, crear conexiones entre personajes ya sean familiares o por pertenecer a un grupo, o también se puede usar el color para crear conceptos o ideas.

Para diferenciar clases sociales en narrativas que se desarrollan en una época concreta, se debe investigar y conocer bien el momento histórico que se va a representar. En el Renacimiento por ejemplo, algunos colores sólo eran usados por la nobleza y la gente más apoderada. Solían vestir colores vivos como el púrpura o el rojo, ya que solían ser colores importados de países lejanos y eran mucho más caros. La parte de la población más humilde, por el contrario usaba ropajes de colores más neutros, en tonos tierra, grises o verdes, ya que eran mucho más accesibles y fácil de mantener. Esta es una gran forma de diferenciar las clases sociales.

Una práctica común para mostrar conexiones o contrastes entre personajes o grupos de personajes es usar la misma paleta de colores para agruparlos o dos paletas distintas para hacer una diferenciación. Es una muy buena forma de mostrar conexiones entre familias, distinciones de clases, oficios, etc.

A veces se utiliza el color para crear la estética completa de una película, aunque no acompañe mucho el contexto histórico ni refleje lo que se usaba en la época por lo que acaba convirtiéndose en algo anacrónico. Con esto, se busca más la espectacularidad visual que el rigor histórico y tiene como fin atrapar la atención del espectador.

4.1.5.2 Texturas y tejidos

Al igual que el color, la textura de un tejido también habla sobre el personaje. Es otra forma de ubicar a los personajes en una clase social. Materiales como la seda, el encaje, o el satén se conciben como lujosos y más ostentosos que, por ejemplo, el algodón.

También se usa la textura de un tejido para sugerir la personalidad del personaje, usando texturas más rugosas y rígidas para personajes más serios y

rudos como pueden ser villanos. O usando telas más suaves para personajes con una personalidad mucho más tranquila y amable.

Cuando un diseñador de vestuario usa estas herramientas de forma correcta, consigue que el espectador, de forma inconsciente asocie a esos personajes a en grupos o los clasifique en estratos sociales.

4.1.6 Confección

Una vez se han concretado los diseños en los bocetos, se comienza con el proceso de confección. Dependiendo del presupuesto y los plazos para la producción, se establecen las mejores formas de conseguir el vestuario; si es más conveniente confeccionarlo o si es más conveniente recurrir al alquiler en sastrerías, o usar prendas originales (Casas, A. 2005:116,117). Para conseguir vestuario histórico, las sastrerías más reconocidas en España son Cornejo y Peris (Sández, 2016).

Para estos relatos históricos se suelen alquilar las prendas que visten personajes principales. Sin embargo, en la mayoría de ocasiones, las prendas tienen que ser diseñadas y hechas a mano por ejemplo para los extras, que no suelen llevar ropajes originales de la época ni alquilados, o porque seguramente se vayan a necesitar réplicas de la prenda, por lo que se necesita un amplio equipo de trabajo. Esto ocurre por ejemplo, en escenas donde la ropa se mancha de sangre, porque se necesita la prenda limpia y otras copias con la sangre fresca y con la sangre seca (Netzel, 2018).

Si se ha realizado un buen desglose y se ha planeado de forma correcta, los imprevistos y problemas serán mínimos y no habrá sorpresas presupuestarias. Gracias al desglose podremos tener controlado todo lo que necesitaremos para que el equipo de producción lo tenga en cuenta y tampoco haya ningún problema.

Se elaborará un plan de trabajo siguiendo la orden de rodaje, para saber cuáles son las prendas que primero debemos conseguir o acabar. Todos los elementos tienen que estar bien determinados para asegurar la continuidad. En este plan de trabajo se establecen también los días para las pruebas con los

actores para rectificar cualquier error o hacer modificaciones si es necesario. Es fundamental para evitar retrasos y no perder tiempo durante el rodaje.

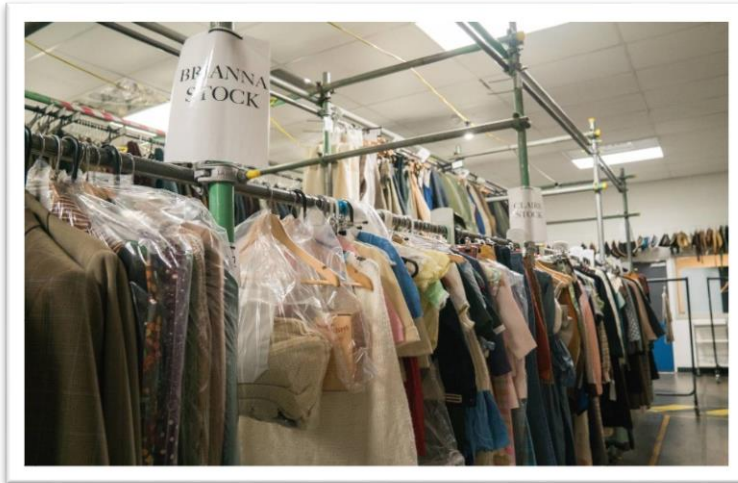


Figura 12: Departamento de vestuario *Outlander* (Ronald D. Moore, 2014)

Cuando empiezan a estar listas las prendas, es conveniente ir almacenándolas y tenerlas bien organizadas según la secuencia y el personaje (Casas, A. 2005:117) [\(figura 12\)](#).

4.1.6.1 El diseñador de vestuario y su equipo de trabajo

El figurinista: Es el jefe/a de vestuario. Se encarga de crear la imagen del actor. Como se ha descrito en puntos anteriores, el volumen de su trabajo se concentra en la preproducción. En el rodaje controla al equipo. Debe hacer el desglose de vestuario con la lista de necesidades y crear los diseños. También hace la prueba de vestuario a los actores principales y se encarga de buscar el material necesario para la confección, así como de pactar los precios y devolver lo que se haya alquilado.

Ayudante de vestuario: Es el máximo responsable del vestuario durante la etapa del rodaje ya que el figurinista no suele acudir a todas las jornadas. Se encarga de supervisar el vestuario y ayudar a los actores a vestirse.

Jefe/a de sastrería: Tiene preparada la ropa que van a usar los actores durante el día según la orden de rodaje. Se encarga de mantenerla planchada y limpia y siempre en las mismas condiciones para respetar el [racord](#)³.

Sastre: Asiste al jefe de sastrería.

³En cine y televisión, relación de continuidad entre los diferentes planos de una filmación a fin de que no rompan la ilusión de secuencia ni la verosimilitud.

Auxiliar: Se encarga entre otras tareas de las necesidades de cada jornada. Ayuda a vestir a los actores, transportar la ropa, guardarla y mantenerla en condiciones.

Refuerzos: Se requieren en función de la secuencia o escena que se esté rodando. Si hay una gran cantidad de figurantes, ayuda al resto del equipo a vestir y arreglar a toda la figuración (Furió, D. M. 2012: 202, 203).

4.1.7 Ensayos con los actores

Los ensayos con los actores son muy importantes por si algo no funciona y hay que hacer algunos cambios. También para vigilar que las prendas sean funcionales, que se adapten bien al cuerpo del actor. Está claro que no es lo mismo moverse con prendas actuales que con un corsé del siglo XIX, o atuendos de momentos históricos pasados que solían ser mucho más pesados y voluminosos como pueden ser armaduras, o vestidos con canacán y estructuras mucho más rígidas. Es por esto que es necesario realizar ensayos durante y después del proceso de confección de las prendas.

En los ensayos además, se hacen pruebas de iluminación, de decorado o de la coreografía de los actores, es decir, cómo tienen que moverse durante su actuación. Aunque normalmente, los decorados, las luces y el sonido se miran en los ensayos técnicos, después, en el primer ensayo general, debe juntarse todo: el vestuario, maquillaje, peluquería, y todas las cuestiones técnicas para ver el conjunto final.

4.1.8 Ambientación

La ambientación es la tarea de unificar la apariencia de los actores con todos los elementos estéticos del set de rodaje. Debe conseguir que el espectador perciba lo que está viendo como una realidad con un tiempo y un espacio específicos. Esta ambientación o puesta en escena se consigue con los equipos de decorado o escenografía, peluquería y maquillaje, atrezzo, vestuario e iluminación. Todos ellos están dentro del Departamento de Arte, que se encargará de dar unas directrices para que dicha ambientación acompañe la apariencia de los personajes y a la intención de la historia (Furió, 2012: 105).

Es muy importante para diseñar el vestuario saber cómo será esta ambientación, cuáles son los fondos sobre los que se verá el vestuario para poder trabajar con los colores creando contrastes o combinaciones de colores (Casas, 2005:116,117). En las ficciones históricas, la ambientación se convierte en elemento de mayor importancia para dar calidad y veracidad a la historia, intentando siempre ser lo más fiel posible a las costumbres y maneras de la época en la que desarrolle el guion; es por eso que el proceso de documentación previo es muy importante.

4.1.8.1 Decorado o escenografía

El decorado conlleva una etapa de diseño para esbozar las ideas que surgen y encontrar la más adecuada, una planificación posterior de lo que se va a hacer atendiendo como siempre al presupuesto, el tiempo y los recursos disponibles y por último la construcción.

Se puede rodar tanto en una localización real como en platós. Lo más usual es que se recurra a ambas opciones porque dan más libertad a la hora de crear escenarios si por ejemplo algún lugar real no tiene todo lo que necesitamos para rodar. Esto es muy común en las producciones históricas ya que muchos de los escenarios no son reales y se tienen que crear de forma digital.

Cuando se rueda en un decorado de un plató, no se completa del todo, sobre todo las paredes y el techo, para facilitar el trabajo del equipo de fotografía y de iluminación. Lo que sí es bastante importante es la construcción del suelo para dar verosimilitud a la secuencia. Además, los platós permiten construir decorados móviles que pueden dar lugar a más de una localización gracias a la combinación de paneles. Así, se puede ahorrar espacio, tiempo y dinero al no tener que trasladar a todo el equipo a otra localización.

Los recursos que se van a utilizar para rodar, es decir, si se va a alquilar platós, o se va a ir a alguna localización real, dependerán, como todos los aspectos del rodaje, del presupuesto, que establecerá las posibilidades de compra, los materiales disponibles, y los tiempos que se necesitan para su construcción.

Por otro lado, también se debe tener en cuenta el atrezzo y accesorios que completarán el aspecto total de los escenarios dando la sensación de que están vivos.

4.1.8.2 *Peluquería y maquillaje*

Este equipo es el encargado de mantener el rostro y el pelo de los personajes en perfectas condiciones. Es la forma de crear al personaje físicamente y debe adaptarse al vestuario. Estas dos disciplinas ayudan a que el personaje sea creíble, crean una apariencia completa que ayuda a que el espectador no detecte inverosimilitud en la historia (Furió, D. M. 2012: 201).

Si los profesionales de la peluquería y el maquillaje han trabajado juntos, ahorrarán tiempo y serán más eficaces. Por supuesto también estarán presentes en las reuniones con el director y el equipo, y presentarán sus bocetos e ideas cuando se establezca la estética a seguir. Como ya se ha mencionado anteriormente, es conveniente hacer los ensayos para ver cómo se ve todo el conjunto en cámara por si hubiese que hacer cambios antes del momento del rodaje.

Para preparar el maquillaje y la peluquería de ficciones históricas también es necesario conocer cuándo y dónde se desarrolla la historia para realizar una investigación previa, así como los cambios por los que pasan los personajes, por si fuese necesario realizar maquillaje que muestre el paso de los años o el deterioro físico del personaje.

Según el país o la época existían cánones de belleza distintos y costumbres o gustos diferentes. También es interesante conocer las técnicas que se usaban para que el resultado quede mucho más realista, al igual que con la peluquería. El espectador es capaz de reconocer la moda de los 50, así como los elaborados maquillajes del Antiguo Egipto.

Para estos casos más especiales siempre es conveniente la contratación de especialistas en posticería y maquillajes de época. Además, si se representa algún momento bélico, también se necesitarán especialistas para hacer heridas de guerra, cicatrices o desfiguraciones. Para este tipo de maquillajes hay que

dejar claro el tiempo que se necesita e incluirlo en la orden de rodaje de cada día. El equipo de producción y el ayudante de dirección tienen que estar al tanto de todo lo que haga este departamento para que se comience con antelación suficiente para llegar a tiempo al rodaje.

También los maquilladores y peluqueros deben conocer la iluminación del set de rodaje y ser conscientes de que los focos muchas veces anulan el maquillaje por lo que tiende a exagerarse. Se debe contratar maquilladores principalmente especializados en cine que sepan cómo trabajar con el resto del equipo. Deben estar atentos en todo momento al combo para ver cómo se ve la imagen en cámara.

La imagen visual que proyecta un actor con su peinado y su maquillaje ayuda al espectador a creerse al personaje. Son elementos críticos que tienen que estar bien cuidados porque pueden llegar a arruinar una producción si no son fieles a la época que se está representando.

4.1.8.3 Iluminación

La iluminación ayuda también al espectador a involucrarse mejor en la secuencia que está viendo. Gracias a la iluminación se pueden crear muchas atmósferas que evoquen determinados sentimientos, generando misterio, oscuridad o terror e incluso hacen uso del color.

El equipo de iluminación también se habrá reunido previamente con el director para establecer la estética de la película y qué tipos de luces se van a usar, si se necesitarán luces de colores para crear ciertos ambientes

El equipo de iluminación puede trabajar con diferentes tipos de luz como son la luz natural y la luz artificial. Dependiendo siempre del set de rodaje donde se encuentren. Puede incluso trabajar con ambas. Se puede usar la luz también para crear ambientes como por ejemplo luces frías con tonos azulados o más cálidas con tonos anaranjados, dependiendo de lo que requiera la escena y de cuál sea la estética que pida el director (Furió, D. M. 2012: 243).

4.1.8.4 Accesorios

De los accesorios se encarga el departamento de atrezzo o de utilería. Es la persona responsable de los objetos que pertenecen al decorado y que manipulan los personajes. Se diferencian de los accesorios de vestuario en que no los llevan en su atuendo pero sí interaccionan con ellos en la secuencia. Así como el desglose que se realiza para vestuario, es necesario identificar también cuáles serán los accesorios necesarios para que el atrecista se encargue de conseguirlos y cuidarlos y de que estén en el lugar correcto en el rodaje.

Para conseguir todos estos accesorios, el mundo audiovisual dispone de grandes empresas especializadas en esto, aunque también se puede recurrir a tiendas de antigüedades, casas de empeño, subastas o incluso colecciones privadas.

Si se da el caso de que los accesorios provienen de distintos proveedores, deben de estar bien etiquetados y clasificados para que no haya problemas en la devolución.

Se debe tener en cuenta que en ocasiones es necesario tener copias de ciertos elementos como por ejemplo podrían ser las flores frescas, o las velas por cuestiones de record, para que siempre tengan el mismo aspecto aunque se haya rodado en momentos distintos.

Por otro lado las armas, que se suelen usar en ficción histórica siempre estarán supervisadas por un armero. Los actores, antes del rodaje deben recibir formación sobre cómo manejarlas el armero será también el encargado de vigilar que se usen con seguridad y de custodiarlas mientras no se esté rodando.

4.1.9 Rodaje

Cuando se han realizado los ensayos pertinentes y da comienzo por fin el rodaje, es imprescindible tener a mano esa hoja de desglose de vestuario así como la orden de rodaje para conocer qué secuencias se van a rodar ese día y qué personajes aparecerán, y así, tener una lista detallada de los cambios de vestuario necesarios para cada escena. Tener todo bien organizado es fundamental para optimizar el tiempo de trabajo y hacer que el rodaje sea más fluido evitando retrasos o confusiones.

Generalmente no se suele rodar de forma cronológica a la historia, sino por localizaciones, así que es posible que un mes se ruede una escena y hasta el siguiente no se ruede la que continúa con el mismo atuendo. Por lo tanto, es muy importante estar atentos para asegurar la continuidad y no cometer errores de racord. Para ello, es conveniente ayudarse de fotografías y vídeos para tenerlos posteriormente cuando se ruede en otro momento con el mismo vestuario. También se ha de tener en cuenta que entre toma y toma los actores pueden haberse tocado la ropa o puede haber descansos donde se modifiquen las prendas (Casas, A. 2005: 118).

Al comenzar la jornada de rodaje, los primeros en llegar a la localización son el equipo técnico y los departamentos de maquillaje y peluquería junto con los actores. Se monta el espacio destinado a vestuario, se organizan todas las prendas, se planchan y se quedan preparadas mientras los actores están en maquillaje y peluquería. Una vez estén listos y vestidos, el equipo de sonido les pondrá los micros si es necesario, siempre con ayuda y supervisando que no se dañe la ropa y se les lleva al set de rodaje.

Cuando comienza el rodaje, el equipo de vestuario debe estar atento a lo que se ve en el combo (mini pantalla donde se ve lo que se está rodando) para vigilar que toda la ropa esté perfecta y tomar apuntes de racord y fotos. Se vigilan también las idas y venidas al baño, las paradas y todos los movimientos de los actores.

Durante el rodaje hay paradas y descansos para tomar algo, almorzar o comer. Durante esos descansos se tiene que desvestir rápidamente a los actores para que no se manchen ni se pierdan cosas como accesorios. El equipo debe estar muy atento porque cualquier incidente como una mancha o perder un complemento puede hacer que se pare y se retrase un rodaje y por tanto gastar tiempo y dinero.

Cuando se acaba la jornada se desviste a los actores y se recoge todo. Se repasan las prendas por si es necesario lavar o hacer alguna modificación. Si se ha terminado de usar una prenda alquilada, son los de vestuario también los encargados de devolverla (Sández, 2016).

5 Conclusiones

A pesar de que no se ha encontrado una gran cantidad de información específica sobre el tema, la investigación nos permite concluir lo siguiente: no existe ningún manual específico y universal con los pasos exactos a seguir para realizar el estilismo de un filme. Sin embargo, se ha podido observar que sí existen una serie de pasos estandarizados y que todo equipo de una producción cinematográfica debería seguir para asegurar un mínimo de calidad en el diseño de vestuario y en la imagen visual final.

Se ha observado además que independientemente del proyecto que se lleve a cabo, el trabajo que realiza el diseñador de vestuario es un trabajo interprofesional que se realiza necesariamente junto con el resto de equipos que se encargan de la configuración de los personajes y la ambientación de la historia ya que los trabajos de estos departamentos por sí solos no tendrían sentido en la totalidad de la obra.

Todo este equipo encargado de los personajes y la ambientación dispone de una serie de herramientas, casi todas ellas comunes en todos los departamentos. Los profesionales deben saber cuándo y cómo utilizarlas de forma correcta para unificar el estilo de la obra y transmitir el mensaje correcto al espectador.

La forma de trabajo y el uso de estas herramientas variarán mucho dependiendo del tipo de producción al que se enfrente un equipo cinematográfico, del género de la obra, del tiempo en el que esté ambientada, así como de la forma en la que el director quiera contar la historia; siendo mucho más compleja una superproducción que una producción de bajo presupuesto ya que en este caso se reducirá el equipo necesario, abarcando una misma persona varias tareas o prescindiendo de algunos pasos o miembros del equipo.

Nada de lo que aparece en una obra final está incluido al azar. Cada detalle ayuda a contar la historia, por pequeño que sea. Todo lo que aparece en pantalla ha sido previamente analizado y colocado a conciencia para transmitir una información al espectador.

Bibliografía

Bermeo, W. C. (2010). El hilado, el tejido y las tejas: una mirada a sus aspectos simbólicos. *Iconofacto*, 6(7), 197-211. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado el 20/04/2020 en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5204300>

Bermeo, W. C., (2017). Vestuario cinematográfico, moda e identificación. En *Estudios del Diseño. Estética, comunicación y proyecto*. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado el 22/04/2020 en https://www.researchgate.net/profile/William_Cruz_Bermeo/publication/331453871_Vestuario_cinematografico_moda_e_identificacion/links/5c7d83bc299bf1268d390e8d/Vestuario-cinematografico-moda-e-identificacion.pdf

BUENO, M. B. (2013). Comunicación y moda: la perspectiva cinematográfica contemporánea estadounidense y europea. *Caleidoscopio-Revista Semestral de Ciencias Sociales y Humanidades*, 16(28), 163-189. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado el 10/05/2020 en <https://doi.org/10.33064/28crscsh483>

Cerri, G. Z. (2006). Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine. Universidad de Costa Rica (Ed.). Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Recuperado el 11/06/2020 en <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LFKyyti4OY8C&oi=fnd&pg=PP15&dq=Imagen+esc%C3%A9nica:+aproximaci%C3%B3n+did%C3%A1ctica+a+la+escenolog%C3%ADa,+el+vestuario+y+la+luz+para+teatro,+televisi%C3%B3n+y+cine.+&ots=YVMH8hha71&sig=mCTPYRW8BydgQnt2f1am7jXbis8#v=onepage&q=Imagen%20esc%C3%A9nica%3A%20aproximaci%C3%B3n%20did%C3%A1ctica%20a%20la%20escenolog%C3%ADa%2C%20el%20vestuario%20y%20la%20luz%20para%20teatro%2C%20televisi%C3%B3n%20y%20cine.&f=false>

Domínguez, D. C. (2014). *Reformulaciones en el ámbito de la innovación dentro del EEES*. Págs. 66-67. Visión Libros (Ed.). Madrid. Recuperado el 22/04/2020 en <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DEE4BQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA>

[13&ots=DXODHK4GqK&sig=7n_3pV_qlmsUalvgVgK2EVRGxx4#v=onepage&q&f=false](https://www.academia.edu/download/52058363/introduccion_cursos_vestuario_escenico.pdf)

Fernández, D. (2015). El vestuario en la historia y en la ficción escénica. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado el 23/04/2020 en https://www.academia.edu/download/52058363/introduccion_cursos_vestuario_escenico.pdf

Furió, D. M. (2012). La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje (Vol. 237). Editorial UOC. España: Barcelona. Recuperado el 01/06/2020 en <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5ca-6KHjCboC&oi=fnd&pg=PA19&dq=La+producci%C3%B3n+cinematogr%C3%A1fica:+las+fases+de+creaci%C3%B3n+de+un+largometraje+&ots=VJF7-c6oAD&sig=spDJVHX7HbFeJ5TEE-9joq03coM#v=onepage&q=La%20producci%C3%B3n%20cinematogr%C3%A1fica%3A%20las%20fases%20de%20creaci%C3%B3n%20de%20un%20largometraje&f=false>

Gaudini, L. S. Vestuario: construcción de cuerpo ficcional. *Escena Uno: Escenografía, dirección de arte y puesta en escena. Número 2*. Buenos Aires. Recuperado el 26/06/2020 en <http://escenauno.org/wp-content/uploads/2015/06/vestuario-construccion-de-cuerpo-ficcional-2.pdf>.

Gaviria Hernández, M. A. (2020). Creación de identidad colectiva por medio de las narrativas gráficas En la utilería del cine histórico. In *Comunicació presentada a: Simposio de la Fundació Historia del Disseny (3º: 2020: Barcelona). To be or not to be: el papel del diseño en la construcción de identidades*. Fundació Història del Disseny. Recuperado el 23/07/2020 en <https://34.250.251.147/bitstream/handle/20.500.12082/994/GAVIRIA-M.-Antonia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández Serrano, G. (2016). Dirección de Arte para Producciones Audiovisuales. Medios Audiovisuales. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado el 16/06/2020 en <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=GnqbDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=Direcci%C3%B3n+de+arte+para+producciones+audiovisuales.&ots=mj>

[HRLykgj&sig=xm0bGVNe3DmJQ9_oPgVfJWlAlt4#v=onepage&q=Direcci%C3%B3n%20de%20arte%20para%20producciones%20audiovisuales.&f=false](https://search.proquest.com/openview/ca6a9ee0870af2b3fa63b4cd8799a917/1?pq-origsite=gscholar&cbl=4567330)

Lázaro, R. M., Jaggi, M., MATTEY, M., & García, S (1997-1998). La documentación en la dirección artística: Entrevista a Félix Murcia. *Cuadernos de documentación multimedia*. Vol. 6-7, 433. Madrid. Recuperado el 20/04/2020 en <https://search.proquest.com/openview/ca6a9ee0870af2b3fa63b4cd8799a917/1?pq-origsite=gscholar&cbl=4567330>

Medina Molero, D. (2019). El color como elemento enunciativo en el audiovisual de ficción: Drive (2011) (Bachelor's thesis). Extremadura: Universidad de Extremadura. Recuperado el 3/05/2020 en <http://dehesa.unex.es/handle/10662/9133>

Pontoriero, A. (2016). Congreso Tendencias Escénicas. Presente y Futuro del Espectáculo. XXVIII• 2016, 9. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/07/2020 en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/586_libro.pdf#page=9

Real Academia Española (2019). Caracterizar. Diccionario de la lengua española, 23a ed., [versión 23.3 en línea]. Madrid, España. Recuperado el 25/08/2020 en <https://dle.rae.es/>

Real Academia Española (2019). Estilismo. Diccionario de la lengua española, 23a ed., [versión 23.3 en línea]. Madrid, España. Recuperado el 22/08/2020 en <https://dle.rae.es/>

Real Academia Española (2020). Figurinista. Diccionario de la lengua española, 23a ed., [versión 23.3 en línea]. Madrid, España. Recuperado el 22/08/2020 en <https://dle.rae.es/>

Real Academia Española (2019). Récord. Diccionario de la lengua española, 23a ed., [versión 23.3 en línea]. Madrid, España. Recuperado el 25/08/2020 en <https://dle.rae.es/>

Romero, R., Zapata, S., & Bazaes, R. (2013). El diseño teatral: iluminación, vestuario y escenografía. *Herramientas para los técnicos en Artes Escénicas*. Santiago de Chile. Recuperado el 25/06/2020 en https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/11/el_diseno_teatral_vol_1.pdf

Suárez, A. (2008). Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° X. Vestuario de cine. Qué se dice y cómo se dice. 2008, 8. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/07/2020 en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=124&id_articulo=1364

Vélez Nadolu, A. (2019). El lenguaje del color: aplicación de la semiótica del color cinematográfico en las aulas. *Educación artística: revista de investigación*. Valencia: Universidad de Valencia. Recuperado el 10/07/2020 en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7181271>

6 Filmografía

Finerman, W., Newirth, Ch., Tisch, S. (Productores) Zemeckis, R. (director). (1994). *Forrest Gump* (cinta cinematográfica). EEUU.: Paramount Pictures.

7 Fuentes no bibliográficas

Borrueal, I. Wert, P. (2014). Edocumentalistaudiovisual.com. *Documentar el vestuario de una ficción de época "Velvet"*: España. Recuperado el 18/07/2010 en <https://eldocumentalistaudiovisual.com/2014/05/08/documentar-el-vestuario-de-una-ficcion-de-epoca-velvet/>

Blood, M. geneseo.edu. *CostumeDesign2*. Universidad Geneseo de Nueva York. Recuperado el 19/07/2020 en <https://www.geneseo.edu/~blood/CostumeDesign2.html>.

de Benito, M., Ormazábal, L., Montañés, P., Enrich Zubieta, P. M., (2016). Generación 2.0. Periódico Universitario UCM 2.0. Acervo cultural. *La importancia del figurinista*. Recuperado el 21/07/2020 en <http://generaciondospuntocero.com/la-importancia-del-figurinista/>

Donaldson, S. (2018). Medium.com. The Mandy Network: *Costume designers, what do they do? What are they paid? How do I become one?* Recuperado el 23/08/2020 en <https://medium.com/@TheMandyNetwork/costume-designers-what-do-they-do-what-are-they-paid-how-do-i-become-one-b7949e7c60d1>

Fernández, D. (2015). Wordpress.com. Vestuario Escénico. Diseño. Historia y Teoría del Traje y la Moda. Cine. Teatro. *El figurín en el vestuario escénico*. Recuperado el 19/07/2020 en <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2015/04/08/el-figurin-en-el-vestuario-escenico/>

Fundación COSO (2016). fundacioncoso.org. *Estilismo en series y programas de Televisión*. Recuperado el 26/07/2020 en <https://www.fundacioncoso.org/coso-moda/estilismo-en-series-y-programas-de-television-2/>

Martínez, C. (2010). Revista aló.co. Moda y tendencias: *¿Qué hace un diseñador de vestuario?* Recuperado el 26/07/2020 en <https://alo.co/moda-y-tendencias/que-hace-un-disenador-de-vestuario>

Netzel, D. [Film Radar]. (2018, Diciembre 18) How a Costume Designer Creates an Iconic Look | Crew Spotlight [Archivo de vídeo]. Recuperado el 18/08/2020 en <https://www.youtube.com/watch?v=48mrV0VZsWc>

Olivar, C [Idep Barcelona]. (2018, Octubre 26) Masterclass de veatuuario para teatro – César Olivar- Idep Barcelona [Archivo de vídeo]. Recuperado el 22/08/2020 en

<https://www.youtube.com/watch?v=zB39XEHbTEw&feature=youtu.be> Raquel Rodríguez 2015 entrada de blog <https://magnet.xataka.com/un-mundo-fascinante/como-se-disenan-los-vestuarios-de-peliculas-de-epoca>

Sández, L (2016). Baballa.com. Mamá, quiero ser figurinista. Recuperado el 22/07/2020 en <http://baballa.com/2016/02/10/mama-quiero-figurinista/>

8 Índice de ilustraciones

Figura 1: *Orgullo y Prejuicio* (Joe Wright, 2005)9

Figura 2: <i>María Antonietta</i> (Sofía Coppola, 2006)	9
Figura 3: <i>Cenicienta</i> (Branagh, 2015)	10
Figura 4: Hoja de desglose de vestuario	13
Figura 5: Natalie Portman y Scarlett Johansson como Ana y María Bolena (<i>Las hermanas Bolena</i> , Justin Chadwick, 2008) - Retratos de Ana Bolena.....	15
Figura 6: Collage de propuesta de vestuario	18
Figura 7: Collen Atwood. Figurín para personaje de Meryl Streep en <i>Into the woods</i> (Rob Marshall, 2014)	19
Figura 8: Fotograma del personaje de Meryl Streep en <i>Into the woods</i> (Rob Marshall, 2014). Diseñador: Colleen Atwood	19
Figura 9: <i>La Lista de Schindler</i> (Steven Spielberg, 1994)	21
Figura 10: <i>Her</i> (Spike Jonze, 2013)	21
Figura 11: <i>Amelie</i> (Jean-Pierre Jeunet, 2001)	21
Figura 12: Departamento de vestuario <i>Outlander</i> (Ronald D. Moore, 2014) ...	24