

PIRATES OF THE CARIBBEAN: CURSE
OF THE BLACK PEARL (2003)
Diseñadora de vestuario Penny Rose

DISEÑO DE VESTUARIO

DEFINIR EL PERSONAJE



DISEÑO DE VESTUARIO

DEFINIR EL PERSONAJE

GUIA EDUCACIONAL

Esta guía para maestros se creó en colaboración con Deborah Nadoolman Landis, Ph.D., directora fundadora del Centro para estudios de diseño de vestuario David Copley, UCLA.

COMPONENTES DEL PROGRAMA

1. Esta guía educativa
2. Cuatro copias maestras reproducibles de actividades para alumnos
3. Glosario de diseño de vestuario y recursos sugeridos
4. DVD suplementario - opcional
5. Películas seleccionadas para que vean los alumnos

PÚBLICO META

Este programa se ha diseñado para alumnos de la escuela secundaria que toman cursos de arte, literatura, ciencia y comunicación.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

1. Aumentar el interés y conocimiento de los alumnos sobre el desarrollo creativo de las películas y el proceso de producción de filmaciones
2. Fomentar que los alumnos utilicen su pensamiento crítico
3. Involucrar a los alumnos en la exploración de películas como una forma de arte y un medio de comunicación y expresión
4. Ayudar a que los alumnos mejoren su conocimiento de los medios de comunicación
5. Aumentar las habilidades visuales y de observación





AVATAR (2009)
Diseñadora de vestuario Deborah L.
Scott y Mayes Rubeo

Y

a sea que una película se desarrolla en el presente, el pasado, en una locación distante o en una época y un lugar imaginarios, los diseñadores de vestuario colaboran con el director, el director de fotografía y el diseñador de producción para contar la historia. Los diseñadores de vestuario colaboran con los actores para traer a los personajes del guión a la vida.

Las películas cuentan una historia usando la lengua cinematográfica que consiste de elementos narrativos (el guión) y elementos visuales (el marco de la película). La película es el medio del director. El público ve exactamente lo que el director quiere que veamos. El director elige qué revelar o encubrir sobre un personaje y una situación dramática. Después de terminada la filmación, el director trabajará con un editor para crear una película de todas las escenas que se filmaron durante la producción.

Vestuario: contando la historia y creando el personaje

Toda ropa usada en una película se considera vestuario. El vestuario es una de muchas herramientas que el director utiliza para contar la historia. El vestuario comunica al público los detalles de la personalidad de un personaje, y ayuda a los actores a transformarse en personas nuevas y creíbles en la pantalla.

A menudo se confunde entre diseño de vestuario y diseño de moda; sin embargo, estas dos áreas y sus objetivos son muy diferentes. Los diseñadores de moda tienen marcas y venden sus ropas, mientras que los diseñadores de vestuario no tienen ninguna marca y se concentran en crear personajes auténticos en una historia. Los diseñadores de vestuario crean tanto vestidos hermosos para una entrada sofisticada como ropa cotidiana cuando lo requiere el guión. Deben saber "quiénes son" los personajes antes de crear un clóset de ropa y de accesorios para los personajes. Un actor se pone una pieza de vestuario para un personaje específico, en una escena o escenas específicas en la historia.

Primordialmente, el público debe

creer que cada persona en una historia tenía una vida antes que la película comenzara.

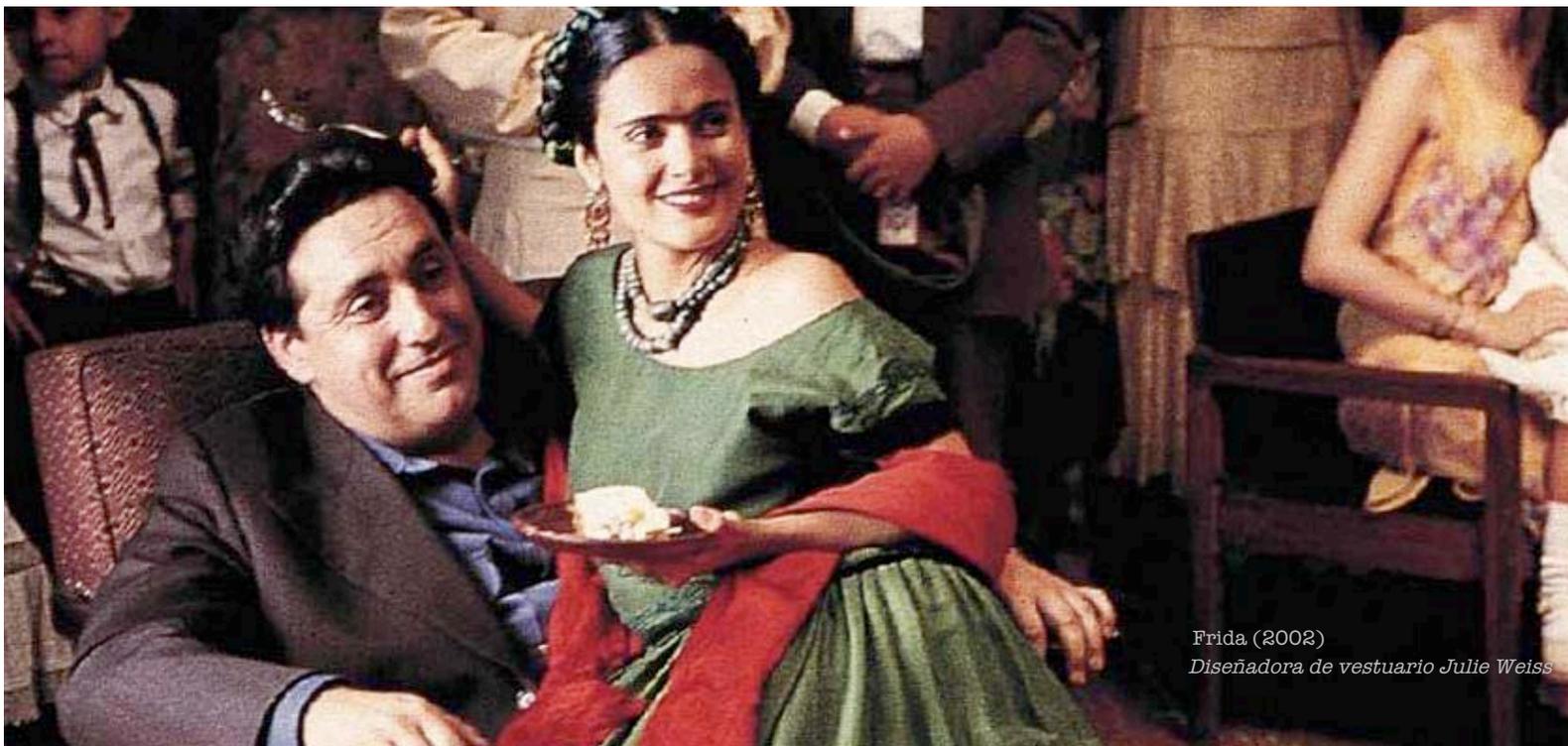
El proceso de diseño de vestuario comienza con el estudio del guión. Los guiones describen la acción (qué sucede en la escena), la época (cuando ocurre la acción), la locación (donde ocurre la acción), y los personajes en cada escena. Después de leer el guión, el diseñador de vestuario se reúne con el director para hablar sobre la visión total de la película. Dos directores diferentes crearán diferentes películas del mismo guión. En la primera reunión con el director, el diseñador de vestuario puede enterarse sobre las opciones de casting e información específica sobre caracterización, la gama de colores y el ambiente general de la película.

Luego de hablar con el director, el diseñador de vestuario comienza la porción de investigación del proceso de diseño. Esto puede incluir investigación por Internet y en archivos, en museos y bibliotecas; revisar periódicos, anuarios escolares y álbumes de familia; y estudiar referencias visuales históricas y contemporáneas. La investigación puede también incluir excursiones a tales locaciones como oficinas, hospitales y comisarías, dependiendo

del lugar donde se desarrolle la historia.

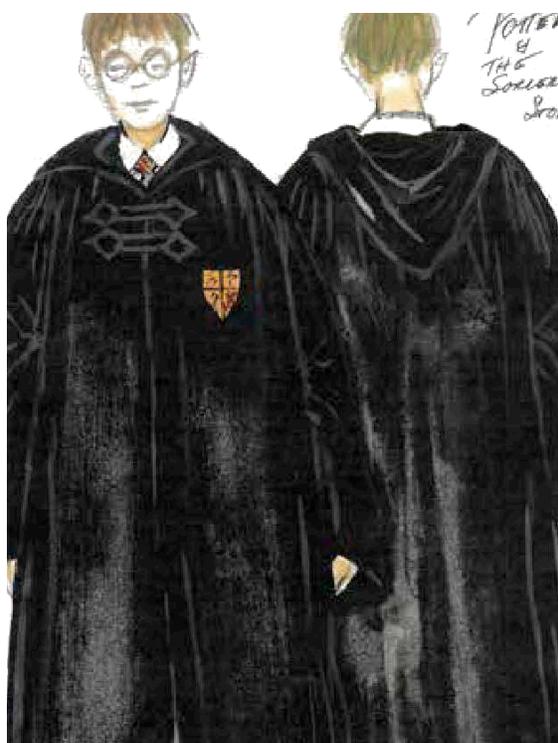
Por ejemplo, si una escena ocurre en una escuela secundaria de hoy en día, un diseñador de vestuario visitará una escuela secundaria local.

Las escuelas secundarias en diferentes partes del país tienen culturas radicalmente diferentes, influencias socioeconómicas y poblaciones diversas que se visten de manera diferente. El guión dictará la locación específica de la historia y el diseñador tendrá cuidado de ser muy específico en su investigación. El diseñador compilará un álbum, llamado una "biblia de la investigación," conteniendo los retratos de los empleados, los profesores y alumnos. Se realizará más investigación respecto al gusto y al estilo de los alumnos, incluyendo sus hábitos de compras. Puede ser que les sorprenda que películas modernas hacen a menudo más difícil el diseño de vestuario que las películas históricas. El público se distrae cuando el vestuario es poco realista para una escena, demasiado costoso para un personaje o equivocado para una situación dramática. La meta del diseñador es que el vestuario se integre a la historia de forma fluida y que el público se involucre totalmente con la historia.



Frida (2002)

Diseñadora de vestuario Julie Weiss



Harry Potter and the Sorcerer's Stone (2001), mezcla vestuario de época moderna y vestuario de fantasía. La diseñadora de vestuario Judianna Makovsky investigó tanto uniformes de escuela inglesa privada tradicionales como modernos. Makovsky confió en su imaginación para crear los trajes coloridos de los empleados y docentes de Hogwarts. Aunque Harry Potter y sus amigos Ron y Hermione existen en un mundo imaginario, son adolescentes modernos, y cuando se les requiere deben vestirse apropiadamente en jeans y camisetas.

Cuando un guión cubre varias décadas, o se desarrolla en una locación distante, el vestuario ayuda al público a saber cuándo y dónde ocurre cada escena. La película de 2002, *Frida*, se basa en la vida de la artista mexicana Frida Kahlo (Salma Hayek). La diseñadora de vestuario Julia Weiss vistió a Hayek primero con un uniforme de colegiala, luego como matrona joven con vestidos elegantes de los años 20, y luego con **coloridas blusas indias** bordadas a mano. La verdadera Frida Kahlo usó **ropa tradicional** mexicana a medida que comenzó a sentirse más segura de sí misma como artista y activista política. El cambio de vestuario de Kahlo refleja su evolución personal.

Los diseñadores adaptan a menudo la ropa vintage, como Ruth E. Carter hizo para la película de Lee Daniel, *The Butler* (2013), la historia de un mayordomo afro-americano (interpretado por Forest Whitaker) que sirvió a ocho presidentes durante un periodo de más de 30 años. Carter mezcló la ropa vintage que encontró con unas que ella diseñó con telas estampadas vintage. Se lo lleva al público por el paso a través del tiempo, desde tablas de los años 50 a los peinados de los años 70, a los trajes de poliéster de los años 80. Carter insistió en la tela correcta para cada

prenda, creando la forma y el estilo auténticos que ella encontró en su investigación.

El vestuario no tiene que duplicar el periodo de la película exactamente, pero debe verse adecuados para el público. Los diseñadores pueden exagerar color, estilo y silueta para dar efecto dramático. Para *Marie Antoinette* (2006), la directora Sofía Coppola sentía que la gama de colores pasteles inspirada por mostachones franceses serían más atractiva para un público femenino joven, entonces la diseñadora Milena Canonero creó los vestidos color sorbete. Estos vestidos tenían la silueta adecuada para la época, pero sus colores no se asemejaban a los de las prendas de la corte de Maria Antonieta que se preservan en museos de hoy en día.

Muéstrele a sus alumnos una película de época (una que se desarrolle en el pasado distante o reciente). Analice cómo el vestuario revela cuándo y dónde ocurre la película. ¿Afectan los trajes de época los movimientos del actor? Pídale a los alumnos que investiguen ropa real de la época usando libros de vestuario y de historia, así como también retratos históricos. Compare el vestuario de la película con los trajes reales históricos. ¿Cuánto se parecen las personas en la película a los retratos en las pinturas? ¿Cómo son diferentes? ¿Qué elementos del vestuario pudieran estar de moda hoy? ¿Qué elementos del vestuario no están de moda hoy?

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Pídale a cada estudiante que describa una prenda de vestir o un accesorio que él o ella esté usando. Pídale a cada uno que relate cómo él o ella obtuvo la prenda. ¿Fue un regalo o una compra? ¿Cuánto tiempo él o ella la ha tenido? ¿Tiene valor sentimental? Analice con sus alumnos cómo este tipo de análisis y de investigación es útil para diseñar vestuario.

Vestuario: creando personas

En la vida real, la ropa define gusto y es una expresión de nuestra personalidad. Es raro que la gente se ponga ropa nueva cada día. En un día típico, un adolescente puede usar una falda desgastada favorita, un par de pendientes de un centro comercial local, el suéter de su mamá y una bufanda del cumpleaños de su mejor amigo. Cuando una película comienza, conocemos a los personajes por primera vez, y como nosotros, cada personaje se viste con ropa que refleja su personalidad y estilo únicos.



DREAMGIRLS (2006)
Diseñadora de vestuario Sharen Davis

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

En *The Hunger Games* (2012), Katniss Everdeen, interpretada por Jennifer Lawrence, vive en el distrito rural Appalachian de minería de carbón. Desde la muerte de su padre, Katniss debe cazar para alimentar a su familia que se está muriendo de hambre. Ella usa ropa simple, funcional y se ve a menudo con su arco y flechas. Cuando Katniss llega a Capitol como tributo es forzada a ser el foco de atención y debe sobrevivir creando una imagen pública

de persona famosa. Después de los juegos, Katniss vuelve de forma triunfante usando vestidos espectaculares. La diseñadora de vestuario Judianna Makovsky usa color para separar los mundos; los grises minimizados y los azules se usaron para los distritos y los vestidos coloridos y estilos excesivos para el Capitol.

El vestuario de la diseñadora de vestuario Sharen Davis para el musical *Dreamgirls* (2006) sigue el trayecto de un grupo de muchachas de los años 50 de competencias aficionadas de talento a la fama mundial. Al principio, estas jóvenes cantantes usan vestidos simples y caseros. Con el mayor éxito, el vestuario se convierte cada vez más sofisticado y glamuroso. Los diseñadores de vestuario pueden comprar, alquilar o diseñar y fabricar el vestuario para una película. Las prendas se pueden envejecer para demostrar desgaste, incluyendo descoloración y raerse en los codos y rodillas, donde sucedería este proceso naturalmente. Chaquetas y camisas demuestran desgastarse en los puños, los cuellos y el dobladillo; jeans quedan holgados en las rodillas; y los bolsillos se estiran por llaves de carros y teléfonos celulares. Un delantal de cocinero y el uniforme de un mecánico se pueden manchar en áreas específicas.

Para envejecer o “descomponer” un traje, el diseñador y equipo de vestuario comienza por lavar o limpiar en seco prendas nuevas o recién hechas muchas veces. Las herramientas de envejecimiento incluyen cepillos del gamuza, tinte y aceite mineral para agregar “manchas de sudor”. El equipo de vestuario usa blanqueadores, aerógrafos, papel de lija, hojas de afeitar, limas y más para envejecer los trajes. A menudo se sacude arcilla estéril llamada “fuller’s earth” (tierra de Fuller) sobre las botas, ropas y sombreros de los cowboys para ayudar a que se vean como si se han gastado en un rancho.

Cuando se compra o se alquila el vestuario para una película, se debe arreglar para cada actor. Después que el actor Harrison Ford se probó diversos sombreros para su rol como Indiana Jones en *Raiders of the Lost Ark* (1981),





RAIDERS OF THE LOST ARK (1981)
Diseñadora de vestuario Deborah Nadoolman

diseñadora de vestuario, Deborah Nadoolman, creó un sombrero con una corona más baja para hacer engordar su cara y un ala más estrecha para mantener sus ojos más visibles a la cámara. Director Steven Spielberg fue muy específico sobre el estilo de la chaqueta de cuero de Indiana Jones. Nadoolman diseñó y fabricó una docena de chaquetas de cuero nuevas, cada una con un “plisado para acción” en la espalda. Este plisado permitió que Harrison Ford levantara su brazo libremente cuando usaba su famoso azote de Indiana Jones. Cada chaqueta Indy se envejeció para verse idéntica en la pantalla.

Los diseñadores de vestuario crean y proporcionan vestuario para los actores principales, los actores de reparto, los dobles de acción, extras (conocidos como talento de fondo), y a veces, para personajes animados. Cada uno de estos roles tiene una parte única a llevar en la producción y cada uno requiere la atención de un profesional diseñador de vestuario. Los dobles usan exactamente el mismo vestuario que los actores que están doblando en una escena de acción. Se debe construir su vestuario dejando espacio para el relleno que ayuda en caídas de altura o para cuando pilotan escenas de alto riesgo. El vestuario para el talento de fondo se diseña en los colores, la época y el estilo apropiado, y debe complementar la escena y nunca distraer.

Lea la descripción de un personaje de un guión. Pídale a sus alumnos que enumeren todo lo que saben sobre el personaje, incluyendo edad, estado social, actitud, trasfondo y género basado en esta descripción. Analice el **arco dramático del personaje** y pida que los alumnos enumeren los desafíos y obstáculos del personaje. Los alumnos deben considerar los colores, los estampados y los accesorios que serían apropiados para el personaje en un momento en particular de la historia y por qué. Pídale a los alumnos que creen un diseño de vestuario para el personaje usando dibujos y collages de fotos llamados “collage de ideas.” Cuando terminen, pídale a cada alumno que presente a la clase su diseño del personaje.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Todos elegimos diversas ropas para diversas ocasiones. Divida a sus alumnos en grupos pequeños. Dele a cada grupo una situación específica, tal como una entrevista de trabajo, una cita o solo pasar un rato en una casa. Pídales que creen el vestuario apropiado usando ropa y accesorios de sus propios clósets. Analice las opciones para cada situación. ¿Cómo cada parte del vestuario contribuye con el efecto final? Pídales que comparen sus estilos personales con el de sus amigos. ¿Ha cambiado su estilo en los últimos años o se ha mantenido igual?

Vestuario: pintando el marco

A sí como los elementos de una pintura funcionan conjuntamente para crear una imagen armoniosa, el vestuario debe funcionar dentro de la composición de una escena. Todo en el marco de la película se diseña para ayudar a contar la historia, incluyendo la gente, sets, puesta de escena (color de la pared, muebles, alfombras), utilería y vestuario. El color es una de las herramientas más importantes que un director utiliza para crear el ambiente de una película.

La diseñadora de vestuario Nancy Steiner utilizó diversos colores para indicar sutilmente la personalidad de cada miembro de la familia disfuncional en *Little Miss Sunshine* (2006). Mientras los colores del vestuario pueden pasar desapercibidos por el público, estos afectan subconscientemente al espectador en su percepción de los personajes.

El vestuario también se utiliza para enfocar la atención en los actores principales y la acción importante de una escena. Para *Guardians of the Galaxy* (2014), diseñadora de vestuario Alexandra Byrne dijo, “El color fue extremadamente importante en esta película; había bastantes blocking de colores y quería que “ravagers” tuvieran una gama de colores distintiva, que va de

un azul-bermellón a un fuerte color arena-bermellón. Se determinó el traje del héroe Peter Quill a partir de su figura, las armas, los cohetes - había mucha funcionalidad a considerar. Pero funcional es bueno, porque los diseñadores tienen que hacer que esas cosas funcionen.”

El vestuario puede cambiar la figura del cuerpo de un actor para reflejar la época de la historia y la personalidad del personaje. Para *Man of Steel* (2013), diseñador de vestuario Michael Wilkinson creó el traje de Superman para que se usará por encima de un traje simulando músculos. Wilkinson dijo, “por encima de esto estiramos una malla fina sobre el traje que tiene el estampado de una textura dimensional de cota de malla. Queríamos representar a un “hombre de acero” como si fuese un metal/armadura extraterrestre desconocida por nosotros en la tierra. Queríamos que nuestro superman brillara en la pantalla, para crear una textura que la cámara ama, y hacer que él sobresalga por sobre la raza humana.”

El relleno puede darle a una actriz delgada una figura más desarrollada o un embarazo, y darle a un actor musculoso el aspecto de hombros estrechos y encorvados o una gran panza dependiendo de que personaje esté interpretando. Corsés, fajas y una variedad de ropa interior puede transformar a un actor en un género diferente.

LITTLE MISS SUNSHINE (2006)
Diseñadora de vestuario Nancy Steiner



La diseñadora de vestuario Sandy Powell ayudó a Gwyneth Paltrow a transformarse de muchacho a muchacha y viceversa en *Shakespeare In Love* (1998).

La ropa interior afecta la figura y la silueta del cuerpo humano. A través de la historia, los hombres y las mujeres han transformado su silueta usando corsés y enaguas, hombreras, grandes y pequeños sombreros, tacos altos y bajos. Aunque el público nunca vea la ropa interior, la misma afecta la postura del actor y cómo camina, se sienta y respira. Una actriz que usa un corsé o una faja de época está más incómoda y físicamente restringida que si usase ropa interior moderna. Cada ambiente histórico exige una silueta de vestuario diferente - desde las togas de los romanos antiguos, a los miriñaques y corsés de la época Victoriana, a las minifaldas de los años 60.

Ya que las diferentes cámaras e iluminación afectan la manera en que los colores y las texturas se ven en las películas, los diseñadores de vestuario trabajan de cerca con los directores de fotografía, quienes crean el estilo de la película. Estampados y texturas que le quedan muy bien a una persona pueden parecer muy diferentes cuando se fotografían. Cuando se magnifican en una pantalla de 40 pies de ancho, ciertas telas pueden crear demasiada distracción para una escena. Una prueba de cámara de vestuario, pelo y maquillaje durante la pre-producción es la mejor manera para que el director, director de fotografía y diseñador de vestuario logren el efecto deseado en la película final.

Muéstrele a sus alumnos una escena de una película. Pídale que describan cada uno de los personajes principales en la escena. ¿Qué sucedió en la escena?



SHAKESPEARE IN LOVE (1998)
Diseñadora de vestuario Sandy Powell

El caminar de un cowboy chueco en botas, el brincar de un alumno de secundaria en tenis, y el pavoneo de un modelo de alta costura en tacos dice mucho sobre cada rol. A menudo, el vestuario ayuda al actor a descubrir su personaje. Para la película del 2006, *Pirates of the Caribbean: Dead Man`s Chest*, la diseñadora de vestuario Penny Rose le dio al actor Stellan Skarsgård un par de zapatos que eran un tamaño más grande. En vez de descartar los zapatos, Skarsgård inventó una caminata distintiva para su personaje, el marinero Bootstrap (trabilla de una bota) Bill.

Pídale a los alumnos que analicen la gama de colores de la escena y la silueta de los trajes. Pregúntele a alumnos qué revelan estos elementos sobre cada personaje. Analice la manera en que el vestuario de los actores principales se diferencia del de los personajes de fondo y secundarios en la escena.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Pídale a sus alumnos que utilicen la biblioteca e Internet para investigar cómo el estilo del vestuario de un género específico, tal como musical, western o ciencia ficción, ha cambiado de los años 50 hasta hoy.



Titanic (1997)
Diseñadora de vestuario Deborah L. Scott

Vestuario: definir la historia

Las películas que se desarrollan en el pasado se llaman películas de época. Ya sea que la película es una historia épica o una fantasía futurista, o tiene flashbacks a una era anterior, la época de la película se puede definir por el vestuario. A través de la historia, la ropa ha desempeñado un papel al definir una era. La moda es el espejo de una civilización. En algún punto de la historia, hombres y mujeres distorsionados sus cuerpos en toda forma imaginable para alcanzar una silueta que estuviese de moda.

Pídale a sus alumnos que utilicen la biblioteca e Internet para investigar la moda de otra era. Las películas pueden ser una gran fuente de historia general y de moda. Analice la manera en que el vestuario ayuda a establecer la época y define cada personaje.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Instruya a sus alumnos a que investiguen que es lo que un muchacho o muchacha de su edad usarían en diferentes siglos o décadas. Pídales a los alumnos que dibujen o hagan collages de fotos de los ejemplos de este vestuario de época y que luego comparen la ropa de época con las propias. Pídales que presenten y analicen sus descubrimientos con la clase.





HARRY POTTER AND
THE GOBLET OF FIRE (2005)
Diseñador de vestuario Jany Temime

Vestuario: cultura e identidad

Las elecciones de cada día proporcionan una oportunidad para la expresión creativa. La ropa establece individualidad y proporciona pistas sobre nuestra identidad cultural. Los uniformes - tales como un uniforme del policía, una camiseta tipo polo y khakis de un trabajador de comida rápida, el hábito de una monja o el sombrero de un cocinero - nos permiten identificar inmediatamente la profesión o el puesto de una persona. Una falda escocesa kilt y un kimono son emblemas de los orígenes específicos de países y culturas. Los ejércitos de cada país tienen uniformes definidos por color e insignias.

Dentro del ejército, los rangos son extremadamente importantes y se indican por medio de insignias y medallas. Estos uniformes varían de un país a otro y entre los diferentes cuerpos del servicio. Más

libremente, un uniforme puede significar simplemente un estilo distintivo personal que es reconocido por otros. Traje y corbata pueden ser el uniforme de una persona de negocios, mientras jeans y una camiseta pueden ser el uniforme aceptado de un grupo social particular.

Instruya a los alumnos que creen un estilo que exprese lo contrario de su propia personalidad. ¿Cuántas modificaciones tendrían que hacerle a su pelo, maquillaje, accesorios y ropa para convertirse en la persona opuesta? ¿Cuál sería el primer paso? Esta actividad puede incluir un montaje fotográfico.

ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

Pídale a los alumnos que elijan una prenda o joya que tengan puesta. Pídales que describan la historia de ese accesorio, su importancia y significado. Luego deben describir cómo les hace sentir a ellos.

ACTIVIDAD 1

VESTUARIO: CONTAR LA HISTORIA

“El diseñador del vestuario le da la ropa al actor, el actor le da el personaje al director y el director cuenta la historia.”

- Deborah Nadoolman Landis

Muchos elementos diversos influyen el diseño de vestuario incluyendo el tiempo y el lugar en los cuales se desarrolla la historia, las relaciones entre los diversos personajes, y la visión del director. La ropa se puede diseñar o comprar específicamente para los personajes de una película contemporánea. El diseñador de vestuario elige cada prenda para crear a gente real para cada historia.

Miren la película que su maestro a elegido. ¿Quién es el personaje principal? _____

¿Dónde se desarrolla la película? _____

Describe el estilo o el tipo de vestuario del protagonista al principio de la película.

Ahora describa el vestuario del protagonista al final de la película.

¿El vestuario del protagonista se mantiene constante, o evoluciona a través de la película? _____

¿Qué le cuenta el vestuario sobre el mundo del protagonista? _____

¿Qué le cuenta el vestuario sobre las experiencias del protagonista a través la película? _____

¿Por qué son estos detalles de vestuario importantes? _____



ACTIVIDAD 2

Crear personajes

Vestuario puede contar mucho sobre los personajes de una película. El diseñador de vestuario elige cuidadosamente las telas, como le queda a la persona y el estilo del vestuario para ayudar al público a conocer a los personajes.

Enumere algunos ejemplos de ropa y uniformes de la vida real que revelan información sobre la personalidad, el estado económico y social, la edad, y la profesión de diferentes individuos.

Ahora elija un personaje de un libro y haga una lista de todo lo que sabe del personaje, incluya la edad, la posición social, la actitud, la identidad étnica, el lugar donde vive el personaje, y la época en la que vive.

¿Qué tipo de ropa o accesorios escogería este personaje para sí mismo para ayudar a contar la historia?

¿Qué cambios o momentos cruciales experimenta el personaje en la historia?

¿Qué debería mostrar el vestuario sobre el personaje en cada momento importante?

Mediante dibujos, collages, ilustraciones de revistas, o ropa de su clóset, cree un vestuario para el personaje. Cuando lo termine, explique por qué lo eligió aquí abajo.

◀ El papel que representan los diseñadores de vestuario en la narración de una película se ve de mejor manera al examinar a la gente que los actores han representado durante sus carreras. Compare los tres diversos personajes interpretados por Anne Hathaway en *The Princess Diaries* (2001, vestuario diseñado por Gary Jones), *The Devil Wear Prada* (2006, vestuario diseñado por Patricia Field), y *Alice in Wonderland* (2010, vestuario diseñado por Colleen Atwood).



The Princess Bride (2001)
Diseñador de vestuario Gary Jones



The Devil Wear Prada (2006)
Diseñadora de Vestuario Patricia Fields



Alice in Wonderland (2010)
Diseñadora de Vestuario Colleen Atwood



THE AMAZING SPIDER-MAN 2 (2014)
Diseñadora de vestuario Deborah L. Scott

ACTIVIDAD 3

Vestuario: pintando el marco

Todos los elementos en una pintura deben funcionar conjuntamente, y el vestuario debe mezclarse con la iluminación y los sets para crear un estilo coherente para el marco y la historia. El color del vestuario debe conformarse con la gama de colores total elegida por el director. El vestuario también ayuda al público a inmediatamente identificar al personaje central en una muchedumbre usando color y silueta. Esto es especialmente verdad de un personaje como el hombre araña, que es inmediatamente reconocible por su traje.

Para *The Amazing Spider-Man 2* (2014), diseñadora de vestuario Deborah L. Scott tenía la tarea de diseñar el traje emblemático del héroe. Scott dijo, “Marc Webb, el director, quería volver a las referencias de la revista de historietas. Investigamos qué gamas de rojo y de azul a utilizar en el traje a las proporciones de rojo y de azul. ¿Y si deberíamos tener cinturón o no? Repasamos cada pedazo del rompecabezas.”

Mire la escena que su profesor ha escogido y describa el personaje principal de la escena. Describa la ropa del personaje, las acciones, el comportamiento, el estado emocional, el etc. _____

Describa la gama de colores de la escena: _____

¿Cuál es el color de fondo? _____

¿Qué hizo el diseñador de vestuario para que usted fije su atención en el personaje principal? _____

Analice cómo los colores y la silueta del traje funcionaron con el set: _____

¿Complementaron el set o lo contrastaron? _____

¿Cómo funcionan el vestuario y los sets juntos para contar la historia de la escena? _____

ACTIVIDAD 4

Vestuario: definir la historia

Elija una prenda (zapatos, botas, cinturón, sombrero, chaqueta, falda, vestido, chaqueta) y compare cómo ha cambiado a través de la historia. De un ejemplo de un tipo de ropa que usted puede ser que use hoy y las razones por las que usted la usaría, contra cómo se vería y como se habría usado hace 100 años atrás:

ARTÍCULO: _____	ENTONCES: _____	AHORA: _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Las películas que se desarrollan en el pasado se denominan "películas de época". Incluso las películas que ocurren tan recientemente como hace 10 años se denominan películas de época, porque el diseño de vestuario y de producción son específicos de ese momento en el tiempo. Los diseñadores de vestuario estudian álbumes de la familia y anuarios escolares, fotos, pinturas, periódicos y revistas para investigar la ropa de la época.

Mire la película de época que su profesor ha elegido. ¿Cuándo se desarrolla la película? _____

¿Qué les cuenta el vestuario sobre la época? _____

¿Cómo puede el vestuario de época hacer que cambie la manera que los actores se paran, caminan y se sientan?

¿Cómo se vestirían personajes contemporáneos en situaciones parecidas?

Usando libros, pinturas e Internet, investigue la ropa de esta época. Compare el vestuario en la película a la historia de la moda en su investigación: _____

ACTIVIDAD 5

Vestuario: cultura e identidad

Las elecciones de ropa que tomamos cada día reflejan nuestro gusto, estilo y circunstancias económicas, geográficas y sociales. Los colores y los estampados que usamos revelan nuestra personalidad. El vestuario puede proveer al público con la información sobre la época, el lugar y la profesión de la gente en la historia.

Enumere tres profesiones, culturas o épocas para las cuales usted podría encontrar los siguientes artículos:

Bufanda	_____	_____	_____
Botas	_____	_____	_____
Corbata	_____	_____	_____
Chaqueta	_____	_____	_____
Mochila	_____	_____	_____
Guantes	_____	_____	_____
Capa	_____	_____	_____

Seleccione una prenda o joya que usted tenga puesta ahora _____

Describa cómo este artículo se relaciona a usted y su identidad _____

¿Qué manifiesta este artículo sobre usted? _____



THE LAST EMPEROR ((1987)
Diseñador de vestuario James Acheson

Selección las películas para que vean los alumnos

Los alumnos pueden seleccionar las películas que desean ver para las actividades siguientes, o usted puede sugerir las películas que sean apropiadas.

Las siguientes películas han ganado el OSCAR por Diseño de vestuario, están disponibles en DVD, y pueden ser apropiadas para sus alumnos:

- (1954) **SABRINA** Edith Head
- (1956) **THE KING AND I** Irene Sharaff
- (1959) **BEN-HUR** Elizabeth Haffenden
- (1959) **SOME LIKE IT HOT** Orry-Kelly
- (1961) **WEST SIDE STORY** Irene Sharaff
- (1964) **MY FAIR LADY** Cecil Beaton
- (1973) **THE STING** Edith Head
- (1977) **STAR WARS** John Mollo
- (1979) **ALL THAT JAZZ** Albert Wolsky
- (1985) **A ROOM WITH A VIEW** Jenny Beavan and John Bright
- (1987) **THE LAST EMPEROR** James Acheson
- (1989) **HENRY V** Phyllis Dalton
- (1993) **THE AGE OF INNOCENCE** Gabriella Pescucci
- (1997) **TITANIC** Deborah L. Scott
- (1998) **SHAKESPEARE IN LOVE** Sandy Powell
- (2003) **THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING** Ngila Dickson and Richard Taylor
- (2007) **ELIZABETH: THE GOLDEN AGE** Alexandra Byrne
- (2011) **THE ARTIST** Mark Bridges

Las siguientes películas han sido nominadas para el Oscar por Diseño de vestuario, están disponibles en DVD y pueden ser apropiadas para sus alumnos:

- (1982) **TOOTSIE** Ruth Morley
- (1984) **PLACES IN THE HEART** Ann Roth
- (1991) **THE ADDAMS FAMILY** Ruth Myers
- (1992) **MALCOLM X** Ruth Carter
- (1995) **APOLLO 13** Rita Ryack
- (2000) **CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON** Tim Yip
- (2000) **102 DALMATIANS** Anthony Powell
- (2001) **HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE** Judianna Makovsky
- (2003) **MASTER & COMMANDER: THE FAR SIDE OF THE WORLD** Wendy Stites
- (2004) **RAY** Sharen Davis
- (2005) **PRIDE & PREJUDICE** Jacqueline Durran
- (2005) **WALK THE LINE** Arianne Phillips
- (2006) **DREAMGIRLS** Sharen Davis
- (2006) **THE DEVIL WEARS PRADA** Patricia Field
- (2009) **AVATAR** Mayes Rubeo and Deborah L. Scott
- (2010) **THE KING'S SPEECH** Jenny Beavan
- (2010) **TRUE GRIT** Mary Zophres
- (2011) **HUGO** Sandy Powell
- (2012) **LINCOLN** Joanna Johnston
- (2012) **BEASTS OF THE SOUTHERN WILD** Stephani Lewis
- (2013) **12 YEARS A SLAVE** Patricia Norris

Para una lista completa de los ganadores y de los nominados para Oscars, visite www.oscars.org.

DISEÑO DE VESTUARIO

Roles y glosario de términos

ROLES:

DISEÑADOR DE VESTUARIO

Colabora de cerca con el director y los actores, el diseñador de vestuario es responsable de llevar las personas de la historia a la vida. El diseñador de vestuario es responsable de diseñar todo el vestuario de una película, incluyendo el de actores principales, secundarios, de fondo y extras.

DISEÑADOR ASISTENTE

Las responsabilidades del diseñador asistente incluyen trabajar con el cortador/la modista y el sastre, comprar tela, ropa y accesorios, y buscar ropa del inventario de vestuario.

ILUSTRADOR DE VESTUARIO

Los ilustradores de vestuario crean los bosquejos de vestuario basados en los diseños del diseñador de vestuario. Los bosquejos son una herramienta de comunicación entre el diseñador y director, el actor y el taller de vestuario. Algunos diseñadores crean sus propios bosquejos mientras que otros crean el collage de ideas (un collage de imágenes e inspiración).

SUPERVISOR DE VESTUARIO

El director encargado del departamento de vestuario. Sus responsabilidades incluyen desglosar el guión para mantener continuidad, crear un presupuesto de vestuario, supervisar al equipo del departamento de vestuario, y supervisar la compra y la construcción del vestuario.

VESTUARISTA

Las tantas responsabilidades del vestuarista incluyen vestir a los actores en el set, limpieza de vestuario, mantener todas las piezas del vestuario en orden, asistir en las pruebas de vestuario, y mantener un libro de continuidad.

CORTADOR/MODISTA & SASTRE

Expertos en sus oficios colaboran de cerca con el diseñador. Son responsables del estampado, de la construcción, de las alteraciones y de las pruebas de vestuario.

TÉRMINOS:

ENVEJECIMIENTO/DESGASTE

Los diversos procesos que se utilizan para descomponer vestuario para que parezca usado y auténtico. Los varios métodos de envejecimiento incluyen lavar, teñir, lijar y romper la tela.

LIBRO DE CONTINUIDAD/CONTINUIDAD

Las escenas en una película se filman típicamente fuera de orden para un mejor uso de las locaciones, de la

luz disponible, tiempo de los actores y de otras consideraciones. Una escena en el medio de la película puede filmarse primero, justo luego de una escena del final. Usando notas escritas detalladas y fotografías, un libro de continuidad registra que usa cada actor en cada escena.

Las notas de la continuidad incluyen cuan gastado está el vestuario (¿Ha estado el actor en una pelea? ¿Ha llovido en una escena anterior?) y cuál es el estilo (¿Se levantó las mangas el actor? ¿Ella se saca su abrigo?).

VESTUARIO

Cada prenda usada en una película es el vestuario, ya sea que la ropa se pidió prestada, se alquiló, se compró o se diseño y se construyó especialmente para la película. Las películas modernas con ropa comprada igual se consideran “diseñadas.” Cada prenda en la película se ha elegido, se ha alterado y se ha envejecido específicamente para el personaje y la historia.

BIBLIA DE VESTUARIO

Inspirada por la historia, la biblia es una carpeta de investigación histórica y contemporánea incluyendo las fotografías, los bosquejos de vestuario, las notas sobre pelo y maquillaje, una paleta de colores y muestras de tela. La biblia se comparte con el director, el diseñador de producción, los actores, los artistas de maquillaje y los estilistas para crear la personalidad de la gente en la historia.

INVENTARIO DE VESTUARIO

Un área de almacén en el estudio de cine o la tienda de alquiler de vestuario que contiene millares de piezas de vestuario. Es un incomparable recurso para el diseñador y los vestuaristas para seleccionar ropa moderna y de época tanto para los actores principales y los actores de fondo (atmósfera).

PROBADOR

El cuarto donde un actor se prueba la ropa con el diseñador de vestuario. El probador puede servir como laboratorio de personajes en el cual se inventan nuevas personas a través de la experimentación con diversa combinación de ropa y de accesorios.

MÚLTIPLES Y DOBLES

El diseñador de vestuario a menudo crea copias exactas del vestuario para cada actor principal. Estas copias, conocidas como múltiples, no sólo las usan los actores principales y los dobles de acción en las secuencias de acción - sino también se guardan como reserva en caso de pérdida o daño al original.

PELÍCULA DE EPOCA

Una película que ocurre en el pasado. Una película de época se puede desarrollar tan recientemente como en la década pasada, porque cada detalle del diseño en la película está atado a una época en particular.

DISEÑO DE VESTUARIO

Recursos sugeridos

PÁGINAS WEB

www.oscars.org

Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

www.costumedesignersguild.com

Página web del gremio de diseñadores de vestuario

http://fidm.edu/en/about/FIDM+Library/

Biblioteca de películas

http://guides.library.ucla.edu/costume

Guía de la investigación de UCLA en diseño de vestuario

www.costumesocietyamerica.com

La sociedad del vestuario de América

http://www.usitt.org

TD&T - Diseño y tecnología de teatro

http://books.heinemann.com/ingham-covey/booksellers.aspx

El manual del técnico del vestuario, Rosemary Ingham y el Liz Covey

LIBROS

Costume Design 101: The Business and Art of Creating Costumes for Film and Television (2nd edition) por Richard La Motte. Michael Weise Productions, 2010.

Una guía práctica paso a paso para ser diseñador del vestuario en películas y televisión.

Costume Design for Film: The Art & The Craft por Kristin Burke & Holly Cole. 2005, Silman-James Press, 2005.

Una guía ilustrada y práctica para los comienzos en vestuario filmico. El papel creativo del diseñador de vestuario, la organización del departamento de vestuario, membresía en el gremio, presupuestos, diseñando para actores, pruebas, plazos, y más.

Dressed: A Century of Hollywood Costume Design

por Deborah Nadoolman Landis. HarperCollins Publishers, 2007.

Cien años de películas en un volumen que incluye centenares de fotografías y un capítulo corto sobre historia de vestuario y los diseñadores de vestuario conocidos para cada década hasta el cambio de milenio.

Filmcraft: Costume Design por Deborah Nadoolman Landis. Focal Press, 2012.

Dieciséis entrevistas personales con los distinguidos diseñadores de vestuario que trabajan en las grandes películas de hoy incluyendo, Judianna Makovsky (jHunger Games, Harry Potter), Sharen Davis (Dreamgirls, Django), Penny Rose (Pirates of the Carribbean, Sherlock Holmes) y más.

Hollywood Costume por Deborah Nadoolman Landis, Editor. Abrams, 2012

El catálogo ilustrado completo de la emblemática Exposición de vestuario Hollywood Este volumen contiene una variedad amplia de redacciones provocativas en la historia de vestuario en comedia, una revisión al vestuario y la transformación de los actores Johnny Depp, Meryl Streep y Robert DeNiro, y la intersección del diseño vestuario con las bellas artes y la moda

Hollywood and historia: Costume Design in Film por Edward Maeder, Alicia Annas, Satch Lavalley, Elois Jensen. Olympic Marketing Corp, 1987.

Un catalogo ilustrado generosamente de la exposición popular en el museo de arte del condado de Los Ángeles. Este volumen se enfoca en la fascinación de Hollywood con los temas históricos y bíblicos y las formas en que el estilo y el diseño de estas películas reflejan las épocas en las cuales fueron creadas.

Hollywood Sketchbook: A Century of Costume

Illustration por Deborah Nadoolman Landis. Harper Design, 2012.

Lleno de centenares de hermosos dibujos de vestuario, este revolucionario libro celebra cien años de contribuciones de los diseñadores e ilustradores de vestuario al arte de la narración cinematográfica.

CA VISUAL & PERFORMING ARTS STANDARDS

<http://www.cde.ca.gov/Ci/cr/cf/documents/vpaframework.pdf>

TEATRO

COMPONENT STRAND 2.0 CREATIVE EXPRESSION

Los alumnos aplican procesos y talento al actuar, dirigir, diseñar y escribir guiones para crear teatro, películas/videos y producciones mediáticas electrónicas formales e informales y a representar las mismas.

2.4 Crear prendas de vestuario, utilería, o sets para un experiencia teatral.

COMPONENT STRAND 3.0 HISTORICAL AND CULTURAL CONTEXT

Los alumnos analizan el papel y el desarrollo del teatro, películas/videos, y el medio de comunicación electrónica en culturas presentes y pasadas a través del mundo, observando diversidad como se relaciona con el teatro.

3.2 Identificar convenciones teatrales como utilería, vestuario, máscaras y sets.

GRADE 4 THEATRE INTRODUCTION

Los alumnos incrementan su vocabulario teatral al mejorar su talento explorando cómo la voz afecta el significado y como el vestuario y maquillaje comunican información sobre el personaje. También describen teatro en vivo, películas, televisión, y radio afectan al público. Al diseñar vestuario, utilería, maquillaje o máscaras, los alumnos aprenden cómo aplicar color, perspectiva, composición, y otros elementos y principios visuales del arte.

GRADE 6 THEATRE INTRODUCTION

Los alumnos utilizan los términos tales como proyección vocal y subtexto mientras describen sus experiencias teatrales. Representando, muestran expresiones vocales y faciales, gestos y sincronización efectiva. Al escribir guiones y escenas de teatro, incluyen monólogos y diálogos que demuestran una gama de tipos de personajes de una variedad de culturas. Ahora los alumnos pueden utilizar y evaluar con más seguridad el maquillaje, la iluminación, la utilería y el vestuario empleado en teatro.

NATIONAL MEDIA ARTS STANDARDS

<http://www.mediaartseducation.org/wp-content/uploads/2014/06/Media-Arts-Standards-6-4-14.pdf>

MEDIA ARTS CONTENT STANDARDS, BENCHMARKS AND PERFORMANCE STANDARDS

F. Los alumnos: aprenden, entienden y muestran dominio en conceptos de pre-producción.

OBJECTIVES AND PERFORMANCE STANDARDS

5. Desarrollar diseños de sets, vestuario, propiedades, iluminación, sonido o maquillaje que son apropiados para un concepto de producción.