

Concepto, diseño y materialización del indumento ficcional

Fecha de recepción: agosto 2016
 Fecha de aceptación: octubre 2016
 Versión final: diciembre 2016

Magda Banach (*)

Resumen: En este texto se desarrollan los siguientes temas: dibujar como procedimiento natural del mecanismo de creación en el indumento de ficción; el devenir del diseño en objeto material artístico, en materia escenoplástica que convive en la obra; la importancia de su relación morfológica, semiótica y sintáctica en el espacio ficcional; el “área de veda” y su participación como objeto en la dramaturgia de la obra; la elección del diseño; el figurín como medio de comunicación con el otro; el impacto emocional del dibujo; el actor y su intuición de máscara y disfraz para salir a actuar; el intercambio con el director de la obra, fundante y custodio de esa nueva realidad; la producción teatral y su relación con la materialización del indumento.

Palabras clave: concepto creativo - diseño de personajes - ficción - dramaturgia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 81]

Indumento Ficcional

El vestuario teatral cumple la función de “correr” el cuerpo de quien lo usa: correrlo de su yo a otro yo que va a encarnar. Es un indumento ficcional.

Es “ficcional” porque es concebido para un espacio no real como el set o el escenario, por ejemplo, e “indumento” por su función de segunda piel o velo (indumento, en Botánica, se define como un conjunto de pelos, glándulas, escamas, etc., que recubre la superficie de los diversos órganos de la planta) y de disfraz (término cuya etimología viene de “desfrezar”, que se relaciona con encubrir, disimular, despistar, borrar las huellas), diferenciando así este ropaje de la vestimenta social o, como es llamada comúnmente: la “ropa”. Esta última expresión procede, según algunas fuentes, del “Raub” germánico, que significa “robo”, “rapiña”, por el valor que tenía la prenda en una época en la que el saqueo y el pillaje eran, con frecuencia, la única fuente de ingresos. Se saqueaba todo lo que se llevara encima: monedas, sortijas, armas, calzado y vestimentas. Precisamente, tener algo para cubrir el cuerpo era de alto valor y ser arrebatado, “robado”, era común en épocas donde confeccionar algo llevaba mucho tiempo y mano de obra. Acostumbrados hoy a comprar ropa barata, puede resultarnos difícil imaginar el valor que antiguamente se concedió a las vestimentas.

Yoshi Oida relata en un libro que, cuando era pequeño, su madre le confeccionó un traje para disfrazarse de un Ninja, personaje de unos cuentos que ella le leía por las noches antes de dormir. Y contaba que cuando se lo ponía se sentía invisible y eso le permitía moverse entre la gente sin ser visto, lo que lo hacía muy feliz.

Ya como actor, recordaba esa relación con aquel disfraz como con su vestuario en el teatro. Para él se trataba de:

[...] una manera de desaparecer. Una forma de ocultarse. Desaparecer delante de la gente, en lugar de representar para ellas. Es evidente que yo no era realmente invisible, pero el “yo” que otros veían no era el “verdadero yo”. A través de las máscaras y del maquillaje, el “yo” se convertía en invisible. (Oida y Marshall, 1997, pp. xvii-xviii)

Entonces, el vestuario cubre la “desnudez” del actor, la de su ego frente al público, con el yo de otro.

Tanto el cine como el teatro son sucesos, y todo lo sucede allí tiene que contribuir a generar el verosímil en esa ficción en espacio y tiempo. El vestuario es parte de esa composición dramática y debe entramarse en ese sentido de veracidad de la mentira. El vestuario es una toma de decisión que acompaña al actor en la misma dirección de ficción.

Las etapas de la creación del indumento

1. Concepto. Es esa idea primigenia cuando nos enfrentamos al material dramático, es la “imagen cero” que menciona Gastón Breyer, el “petróleo”, el bagaje propio, único y particular en cada artista, ese magma en el que nos sumergimos para salir “empetrolados” a producir combustible, la mecha para el paso siguiente que es el diseño.

2. Diseño. La intención de plasmar en un papel, dibujo, figurín, *raff*, esquicio, boceto, fotografía, maqueta etc., es lo que traemos a ese magma de artistas, atravesado por lo que recogemos del texto, del director y del cuerpo del actor. El diseño de vestuario en teatro tiene la particularidad de componerse junto al cuerpo del actor, con su “reacción” sobre ese material, a través de pruebas, en los ensayos e inclusive en las funciones. Es un “diseño abierto”. En cuanto al diseño en cine, en cambio, una vez que el vestuario se diseña y realiza, se imprime y edita. El diseño se acaba allí. Es un “diseño cerrado”.

Y cabe mencionar también que el vestuario en un set de fotografía requiere de un alto grado de improvisación creativa, ya que casi nunca hay un ensayo o prueba: el indumento se pone sobre el cuerpo antes del *shooting* y el vestuarista debe poder contar con la elasticidad necesaria para enfrentar cambios. El diseño vuelve a abrirse, pero a la improvisación en este caso. Es un “diseño elástico”.

El dibujo, además, produce siempre en el otro un impacto en la emoción; es una comunicación que va por otro canal. Nada reemplaza al dibujo en ese golpe a la sensibilidad. Hay algo que se produce al “verse representado” con un traje; algo que conmueve a los actores. Esa comunicación (que no es racional) es, desde mi punto de vista, muy nutritiva y gratificante.

Por otro lado, el dibujo siempre multiplica, abre campos de sensibilidad y sentidos: es una herramienta que suma y abre.

3. Materialización. Y por último, la etapa donde el indumento ya cobra su realidad en un material: una prenda comprada nueva o de segunda, reformulada, confeccionada, etc., que se confronta con la anatomía de quien la usará. En esa etapa se ve modificado por la biomecánica de ese cuerpo, el cuerpo del actor, y por la acción del personaje, el cuerpo actuante.

Entonces, por un lado tenemos la prenda y, por otro, el cuerpo. Pero ese cuerpo está funcionando con un rol, con otro yo.

Vestir al rol, no a la persona

Conservo todavía unas muñecas de papel que hacía cuando era una niña: son más de cien, cada una con su vestuario correspondiente. Todas tenían nombre, apellido, edad, fecha de nacimiento, historias de amor, gustos, sueños, preferencias etc. Cada una tenía su rol. Había principales, secundarias, extras y figurantes. Las hice para jugar, estaba vivo lo lúdico, es decir que había suceso de ficción, un teatro, y había una acción para cada rol. Al verlas años después, me di cuenta de que, como profesional en vestuario, uso la misma actitud: la de dibujar para brindar un rol. En esas muñecas hay una dinámica de juego que se vincula al teatro, es decir que intuitivamente sabía que dibujar y vestir iban juntos. Como artista plástica trabajo con la idea de esa dinámica de juego: ser vestuarista es decidir plásticamente. Y el dibujo es fundante en mi trabajo como diseñadora de vestuario.

La dinámica: el actor construye

Toda persona tiene una biomecánica. El “actor construye” significa para mí que se produce una dinámica del vestuario sobre la anatomía y la cinética del actor. Cuando diseño trabajo sobre la morfología del cuerpo del actor, dibujándolo en los ensayos, filmándolo, interviniendo sobre fotografías de las pruebas de vestuario o de los ensayos mismos.

Los ensayos son parte fundamental para terminar de materializar el indumento. Allí es donde entra el cuerpo del vestuarista, no todo sucede en un tablero. Es la etapa de “poner el cuerpo”, el del actor y el propio, como vestuarista, juntos. El vestuarista va del tablero al ensayo y las pruebas, y vuelve al tablero tomando lo que el actor brinda. Y hay que saber tomar y aprovechar lo que el actor da.

La Producción

A continuación, quisiera mencionar algunos ejemplos de producción para señalar de qué manera influye ésta en el resultado del vestuario, sobre todo en la etapa de su materialización:

- Producción “Kafka”

Ejemplo: Teatro Nacional Cervantes, *La crueldad de los animales de Juan I. Fernández*, 2015-2016, con la dirección de Guillermo Cacace.

Esta producción es la que suele darse en teatros de producción oficial, por ejemplo, el Teatro Nacional Cervantes, dicho esto con el inmenso cariño que le tengo a ese teatro.

Este estilo de producción es de fondos del Estado, por lo que tiene que ser prolijamente pedido y rendido. Entonces, todo pasa por muchísimas oficinas y muchísimas firmas, por lo que, para evitar demoras, la entrega de diseños es lo primero que se exige. Hacer esto sin antes haber podido “masticar” algo de la obra, ver a los actores o “digerir” algo de la puesta, es largar “en frío” un proyecto. Por estas razones, el director y yo ya sabíamos que esos diseños no representaban ciento por ciento lo que recién comenzábamos a buscar en el material de la obra. Este tipo de mecanismo de producción dificulta la elasticidad que se necesita durante la etapa más creativa, que es el encuentro con el cuerpo del actor. Y para nosotros implicó saber negociar con esa burocracia y tener la picardía suficiente para poder modificar y torcer hacia lo que “convenía” a la obra, dentro, claro está, de lo ya pautado. Hicimos cambios que no representaron una crisis para los talleres de realización que ya tenían su agenda ni para los productores que ya tenían las firmas con sello oficial.

- Producción “destrucción-reconstrucción”

Ejemplo: CCC, Teatro del Centro Cultural de la Cooperación, *Señora Macbeth* de Griselda Gambaro, 2004-2005, con la dirección Pompeyo Audivert.

Este es el ejemplo de un trabajo en cooperativa con subsidio del Instituto Nacional del Teatro (INT). A diferencia del oficial, el trabajo con el cuerpo del actor es lo primero con lo que se dispone y los ensayos permiten también un ensayo del indumento. En esos ensayos trabajé sobre los cuerpos, dibujando conceptos, buscando texturas, formas, color, haciendo dibujos de índole poética e inspiracional. Los diseños de las prendas en sí fueron lo último que hice. Empezamos destruyendo, desarticulando prendas que poníamos sobre los cuerpos de los actores y reconstruyendo nuevas morfologías; ensayamos así nueve meses. Fue una fiesta poder tener a los actores, sus cuerpos y sus propuestas. Se necesita la inteligencia del vestuarista para aprovechar lo que el actor trae al ensayo y aplicarlo al diseño. Y también saber regular las energías visuales que se disparan con el entusiasmo de los actores, porque ellos, estando adentro, no siempre pueden ver la totalidad.

- Producción “esto no, que es histórico”

Ejemplo: Teatro General San Martín, *El panteón de la patria* de Jorge Huertas, 2010, con la dirección de Guillermo Cacace.

Denomino así al tipo de producción que también se da en instituciones de teatro oficial.

En este trabajo, el vestuario fue realizado íntegramente con vestimenta usada; fue un trabajo de reformulación de las prendas. La mayoría de los teatros oficiales tienen sus depósitos de ropa usada en obras anteriores y brindan la opción de re-usar esas prendas que, en muchos casos, sólo se pueden reformular hasta un límite, ya que muchas son “históricas”. Entonces, si bien ecológicamente hablando es una muy buena actitud (ya que son cientos y miles de prendas acumuladas por año en los teatros), artísticamente hablando es una traba que esas prendas no puedan ser reformuladas en su totalidad, ya que la impronta de la creatividad de otro diseñador se filtra sobre el diseño propio.

Sabiendo esto de antemano, me hice de prendas que estaban fuera del catálogo de las “intocables” y pude intervenirlas hasta no dejar rastros de su diseño primigenio. Los diseños fueron la guía fundante para que ese desgaste, teñido, rearmado (un trabajo muy estético, muy subjetivo), sean hechos en la dirección que yo quería. Es importante en este tipo de producción, donde el indumento pasa por muchas manos, tener conocimientos de realización y estar presente en los talleres de realización porque, si no se sabe hacer ni pedir de manera clara, la decisión la toma otro por uno.

- Producción “*construcción de atmósfera*”

Ejemplos: TVP y El Excéntrico de la 18, *Woyzeck, cuento redondo*, versión libre sobre textos de Georg Büchner, 2006, y Espacio Clandestino, Barro, dramaturgia de Damián Moroni, 2008-2009.

En ambos casos, la dirección estuvo a cargo de Damián Moroni. Moroni es un director que trabaja sobre “teatro de atmósferas” y tiene muy en claro, desde un principio, qué es lo que quiere y necesita. Imagina y transmite con precisión lo que va a necesitar para esa creación de atmósferas. Son diseños que apuntalan en esa dirección: tanto el vestuario como la escenografía componen dramáticamente. Entonces, el diseño se desarrolló muy orgánicamente y de forma muy concreta. Materializamos todo para poder ensayar con el noventa por ciento de lo que luego se usó, sin muletos ni ropa de ensayo, que suelen ser las prendas de las que los actores se encariñan y luego no quieren abandonar.

Producción de cooperativa con subsidio del INT fue el caso de *Woyzeck, cuento redondo*; el dinero fue invertido directamente, del diseño a la materialización. En el caso de Barro, trabajamos sin subsidio y lo invertido se recuperó con las funciones; también es una obra apoyada en atmósferas y tanto la concepción del diseño como la materialización del indumento se hicieron en función de crear, en conjunto con el actor, esa atmósfera.

Y, por último, el público

Jerzy Grotowski (1974) define lo teatral como la relación que se establece entre un actor y un espectador; entonces, el público es el que cierra con su mirada la construcción de este objeto de ficción que es el indumento.

Referencias bibliográficas

- Grotowsky, J. (1974). *Hacia un teatro pobre*. México: Siglo XXI.
- Oida, Y. y Marshall, L. (1997). *The Invisible Actor*. Londres: Routledge. [Traducción de Nuria Alkorta]

Abstract: In this text the following themes are developed: drawing as a natural procedure of the mechanism of creation in the costume of fiction; The becoming of the design in object artistic material, in the scenoplastic matter that coexists in the work; The importance of their morphological, semiotic and syntactic relationship in the fictional space; The “area of closure” and its participation as object in the dramaturgy of the work; The choice of design; The figurine as a means of communication with the other; The emotional impact of drawing; The actor and his intuition of mask and disguise to go out and act; The exchange with the director of the work, founder and custodian of this new reality; The theatrical production and its relation with the materialization of the clothing.

Key words: creative concept - character design - fiction - dramaturgy

Resumo: Neste texto desenvolvem-se os seguintes temas: desenhar como um processo natural do mecanismo de criação no indumento de ficção; o devir do design em objeto material artístico, em matéria escenoplástica que convive na obra; a importância de sua relação morfológica, semiótica e sintática no espaço ficcional; “área de proibição” e sua participação como objeto na dramaturgia da obra; a eleição do design; o figurino como médio de comunicação com o outro; o impacto emocional do desenho; o actor e seu intuição de máscara e disfarce para sair a actuar; o intercâmbio com o diretor da obra, fundante e custodio dessa nova realidade; a produção teatral e sua relação com a materialização do indumento.

Palavras chave: conceito creativo - design de personagens - ficção - dramaturgia

(*) **Magda Banach.** Artista plástica, escenógrafa y vestuarista para teatro y cine. Formada en Bellas Artes con estudios de escenografía y vestuario en Varsovia, Polonia.

El teatro como alternativa didáctica y mediador para abordar el horror en los centros de enseñanza

Ana María Barreto (*)

Resumen: Los hechos traumáticos del horror colectivo vivido, los genocidios, tanto en las guerras como durante las dictaduras militares, no pueden ser abordados ni desde la historia oral, que mucho ha contribuido al respecto, ni desde la historia académica. Pues el horror es algo que nunca puede ser expresado en su magnitud. Ni los museos de la memoria han podido con ello. Las artes y específicamente el teatro se convierten en mediadores válidos para acercarlo al espectador. “Toda creación artística, toda poética,

Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: octubre 2016
Versión final: diciembre 2016