



EL LENGUAJE DEL VESTUARIO DESARROLLO DEL PROCESO DE DISEÑO DE VESTUARIO PARA LA PELÍCULA *EL ENCUENTRO DE GUAYAQUIL*

Pheonia Veloz - Universidad Nacional de La Plata - peoniaveloz@yahoo.com.ar

Valentina Bari - Universidad de Palermo; Enerc Sedes - valentinabariw@gmail.com

Resumen: En el abordaje del diseño de vestuario confluyen numerosas variables de estudio asociadas a las posibilidades comunicacionales del lenguaje no verbal, en forma de códigos narrativos que funcionan en relación simbólica con los múltiples códigos que intervienen en un hecho espectacular. Los códigos que se proponen para una determinada obra, son sólo significativos en relación a ese continente y no a otro. El contexto particular de cada obra es el que le proporciona sentido al vestuario. El uso de las herramientas del lenguaje visual, color, forma y textura en relación significativa con el cuerpo y el espacio, y las decisiones que se tomen respecto de estas variables (tonalidades, saturación, selección de textura, forma en el cuerpo, etc.) constituirán la semántica del relato, lo que se quiere decir, la propuesta. Con intención de dar un puntapié inicial a la creación de un cuerpo teórico específico sobre diseño de vestuario, producto de una investigación que estamos llevando a cabo acerca de sus procesos, proponemos aquí el desarrollo del diseño de vestuario de la película *El encuentro de Guayaquil* de Nicolás Capelli.

Palabras clave: vestuario, diseño, color, forma, textura, personaje.

Abstract: In the approach of costume design a number of variables of study converge, associated to non-verbal language communicational possibilities, in shape of narrative codes which function in symbolic relation with multiple codes intervening in a spectacular fact. Codes proposed for a particular work are meaningful in relation to that continent only. Each particular context is what gives meaning to the costume design. The use of tools of visual language, color, shape and texture, in significant relationship with body and space, and decisions made upon these variables (hue, saturation, texture selection, shape in the body, etc.) will be the semantics of the story, of what is meant, the proposal. As a means of initiation towards the creation of a theoretical body for costume design, we are developing an investigation of its processes. Within this, we propose a summary of the development of costume design for Nicolás Capelli's film, *El encuentro de Guayaquil*.

Key words: costume, design, color, shape, texture.

Para abordar el diseño de vestuario confluyen muchas variables de estudio asociadas a las posibilidades comunicacionales del lenguaje no verbal, en forma de códigos narrativos que funcionan en relación simbólica con los múltiples códigos que entran en juego en un hecho espectacular. Es decir, los códigos que se proponen para una determinada obra, son sólo significativos en relación a ese continente y no a otro. El contexto particular de cada obra es el que le proporciona el sentido al vestuario. El uso de las herramientas del lenguaje visual, color, forma y textura en relación significativa con el cuerpo y el espacio, y las decisiones que tomemos respecto de estas variables (tonalidades, saturación, selección de textura, forma en el cuerpo, etc.) serán la semántica de nuestro relato, lo que queremos decir, nuestra propuesta.

Cuando abordamos un texto aparece la necesidad de la interpretación (una de las tantas instancias interpretativas que conforman la construcción de un espectáculo), una traducción o traslación desde un lenguaje escrito hacia un lenguaje visual. El lenguaje escrito desde el que partimos es sólo una parte de lo que contextualiza la propuesta de vestuario. En esta traslación hacia los elementos con los cuales podemos transformar el cuerpo del actor en el personaje, hay una especie de "traición" de las primeras expresiones que obtenemos al pensar el texto en imágenes. Traición en el sentido de que las primeras imágenes que surgen cuando concebimos una obra, aquellas que son una abstracción, sólo un objeto o una idea imposible, son las que nos permiten hacer base para tener un primer disparador para el diseño, son el alma del trabajo creativo y no técnico que realizamos, y son la esencia de la mirada personal. Es decir, es el aporte único e irrepetible de la mirada del diseñador. Esas imágenes tienen que traducirse en material dispuesto para un vestuario, y es en esa traslación en que decimos se produce una traición de esas primeras imágenes. Desde allí proponemos desmenuzar esa imagen en unidades pequeñas para reestructurarlas luego en un vestuario.

Desde el punto de vista de la hermenéutica como herramienta de análisis, podríamos pensar que el proceso que realizamos en esa traslación o interpretación es el de deconstruir para luego reconstruir; llegar a la unidad mínima que nos permita generalizar, es decir, mientras más desandemos el objeto textual para entenderlo, abarcarlo y contextualarlo, mayor será el sentido que tendrán nuestros personajes. Es probable que el texto esté cargado de múltiples sentidos, por lo tanto, nos planteamos una especie de mapa conceptual con todos los elementos que forman parte estructural y relacional de un texto, para ver qué lugar -porqué y para qué- ocupa cada personaje, en relación al sentido que nosotros queremos darle; priorizando, o en todo caso, generando nuevos sentidos; ya que al

interpretar el texto estaremos haciendo una toma de partido desde la polisemia que el mismo nos propone.

Para ejemplificar esta mirada al abordar un diseño de vestuario describimos aquí el trabajo que realizamos para la película *El encuentro de Guayaquil* de Nicolás Capelli. Para poder compartir los procesos que llevamos a cabo desde el diseño de vestuario, acercamos aquí una síntesis argumental;

El Encuentro de Guayaquil narra una conversación entre José de San Martín y Simón Bolívar de la que no hay testigos. A nivel histórico, sin recursos suficientes para revertir la situación militar del Perú, San Martín percibe cómo se debilita su posición política en Lima. Recurre a Bolívar que tiene un fuerte respaldo político y militar. La entrevista sucede el 26 de julio de 1822. Luego de aquel encuentro, San Martín renuncia a todos sus cargos. La película recorre la charla entre Bolívar y San Martín en el despacho de Bolívar en Guayaquil y trata de desentrañar sobre qué hablaron los dos grandes héroes latinoamericanos y, de esta forma, poner en relieve el pensamiento de estos hombres. *El encuentro de Guayaquil* se mete en nuestra historia como continente, haciéndonos reflexionar también sobre las razones por las cuales Latinoamérica fue desplazada por aquellas poderosas naciones primermundistas.

Por diversos cortes, mientras se desarrolla la entrevista entre los Patriotas, a modo de flashbacks, reconstruimos el camino de ambos para llegar a ese importante encuentro a través de distintos pasajes de las principales batallas que los tuvieron como protagonistas; escenas cotidianas de los diversos batallones; las intrigas y conspiraciones; las travesías de los dos militares por distintas partes de Latinoamérica, sus amoríos con importantes mujeres de la historia; y principalmente, las discusiones políticas que protagonizaron. Cabe señalar que todas las escenas que cuentan la vida de San Martín tienen una orientación de izquierda a derecha de la pantalla, es decir que todas las acciones, las fugas, las referencias, etc. son en ese sentido (como si los personajes se movieran de izquierda a derecha) mientras que las historias de Bolívar se ven de derecha a izquierda, como si el destino los llevara a encontrarse en una zona centrada, desde el punto de vista de la puesta de cámara, Guayaquil.

Esta pequeña reseña de la trama y algunos apuntes sobre la propuesta que el director nos transmitió, sirven como referencia de la mirada que Nicolás Capelli tenía sobre ese mundo histórico. De su propuesta nos interesaba sobre todo la construcción de personajes-héroes, es decir, no próceres, sino

humanos con ideales. Estos hombres, que con el mandato del iluminismo, llevaron adelante empresas imposibles en estos territorios desolados sin el continuo histórico de Europa. Por lo tanto, la misión de estos hombres será romántica, en el sentido de dar cuenta de que a pesar de que las condiciones no son las mismas que en Europa, a pesar de la derrota y sin ninguna perspectiva firme de los resultados de sus decisiones, se lanzan a la revolución, a la búsqueda de la libertad, la igualdad y la unión de los pueblos. Esta mirada tan fuerte de nuestros héroes de la revolución, atraviesa la construcción de estos personajes. Por otro lado, el texto nos dio un registro de género, de drama histórico y un tiempo histórico definido, 1816/1824.

Desde estas pautas es que comenzamos un desarrollo dentro de la especificidad del área vestuario que nos permite, a través del lenguaje visual, proponer y sumar a la puesta en escena colectiva del relato.



IMAGEN Nº 1.
Foto Liliana Piekar

Encontrar una idea, un disparador que atravesara como propuesta madre la totalidad del diseño de todos los personajes de la historia, fue la primera intención. Esta intención u objetivo no sucede siempre de un modo consciente en el momento de encarar un proceso de diseño, pero al reflexionar sobre los pasos que fuimos dando, nos encontramos con que, si bien las propuestas fueron surgiendo espontáneamente, respondían a una serie de preguntas tácitas que estaban en juego y a las que había que dar respuesta. ¿Cuáles fueron en este caso las primeras ideas, los motores que permitieron buscar en un sentido que fuera más allá de la construcción signífica del personaje? No estableciendo necesariamente ideas figurativas, sino mas bien conceptuales.

Los hombres que teníamos que diseñar surgían de la unión del espíritu iluminista de las revoluciones europeas con estas tierras lejanas al iluminismo por lo tanto, esas ideas racionales se tiñeron de un componente romántico. Construir la figura del mito más que la del prócer.

Al partir desde esa tensión, surgió el disparador de proponer los interiores matelaceados de los trajes militares como exteriores de las chaquetas. Nos interesó eso que resguarda el cuerpo pero a su vez lo rigidiza, aquello que es coraza y también es abrigo, aquello que está visible pero que oculta la debilidad. Esta mirada sobre el interior de los trajes militares fue la primera idea, aquella que nos permitía elaborar un eje transversal para el diseño total del vestuario, la idea-fuerza para el desarrollo de la estructura interna del vestuario.

Esa propuesta que no está explícita, sino que subyace en el cuerpo, apoyando una construcción más grande (texto - actor - director - voz) es la idea que, al teorizarla nos permite entender nuestras primeras imágenes. Pensar esos cuerpos como soldados, pero también como idealistas. De los que escribieron historia mientras empuñaban la espada.



IMAGEN Nº 2.
Foto Pheonía Veloz

Desde la comprensión de este tipo de hombres es que comenzamos una búsqueda de documentación histórica, tanto a nivel nacional como latinoamericano y sus referencias europeas. ¿Cuál era la tipología de uniforme que se aspiraba a construir?

La documentación nos proporcionó un tipo de cuerpo, el corte de las prendas, los textiles más frecuentes y los usos simbólicos de la decoración, fundamentalmente condecoraciones y bordados. De allí pudimos seleccionar qué mirar y qué descartar. Cuál de todas las variables que nos da la historia nos proporciona los elementos justos para contar una determinada historia, en la que los elementos son sólo significativos dentro del territorio del relato.

La documentación como metodología de búsqueda nos proporciona siempre un amplísimo abanico de posibilidades. En este caso, el tipo de documentación que utilizamos es histórica, es decir, son referencias concretas a modos de vida de una época determinada (la película va desde 1816 a 1824), las decisiones de diseño se basan en cuáles de las características de esos modos de vivir, reflejados en la indumentaria, son los más adecuados para construir nuestro relato.

De modo similar a la tarea interpretativa que realizamos con el texto podemos proceder con la documentación, desmenuzar las partes para llegar a lo esencial. ¿Por qué elegir este elemento y no este otro? ¿Cómo ayudar al relato desde la supresión de lo que le resulta superfluo? ¿Qué es lo que sobra en esa reconstrucción histórica que en lugar de aportar sentido, lo confunde?

Es necesaria una dosis de polisemia que no produzca discursos cerrados, pero también es necesario distinguir una línea de carga comunicativa precisa y poderosa, logrando una síntesis en la elección de los elementos que pertenecen a una época pero no parecen pertenecer al relato. En este caso, la imagen que surge de la documentación de época arrastra una fuerte analogía con el arquetipo de prócer, entonces a partir de quitar capas de información innecesaria y sumando capas de humanidad - que no necesariamente salen de la documentación de época- creemos haber logrado un equilibrio entre personajes veraces tanto a nivel histórico como de relato.

De modo simultáneo (como sucede con muchas de las etapas de un diseño) desarrollamos una paleta de color en donde hacer visible la similitud entre estos dos personajes históricos y a su vez, caracterizar aquello que cada uno llevaba adelante hasta llegar al encuentro.

Uno, San Martín, enfermo y sin más fuerzas, llegando a Colombia a dialogar con su par para ofrecerle su ejército, y el otro, Bolívar, en su propio territorio, con todas las batallas aún por dar, en la cúspide de su carrera militar. Ambos similares, en la misma lucha libertadora pero en situaciones políticas y personales diferentes.

Ambos tendrían uniforme azul, pero cada azul viraría a un tinte diferente. San Martín al gris y Bolívar al violeta. San Martín sería prácticamente azul y gris y Bolívar, azul y rojo.

Desde esta primera división de color se desarrolló toda la paleta posterior de los personajes que acompañan cada historia en forma de espejo pero con las particularidades de cada hombre – prócer.

Los personajes que acompañan a San Martín tanto soldados como mujeres tendrán colores fríos, prevalecerán las líneas rectas, como rayados y cuadrillé y los personajes que acompañen a Bolívar tendrán colores cálidos asociados al rojo y las texturas visuales serán orgánicas. Estas decisiones de textura visual las tomamos analizando los territorios geográficos de cada uno y sus producciones textiles (ponchos en argentina y mantos en telar de Colombia, donde predomina la forma flores) y por las características que tienen en cuanto a carácter cada uno de los personajes. San Martín más introspectivo y austero, y Bolívar más alegre y expansivo. Aquí también se procede a evaluar elementos de la documentación histórica a favor de una idea-guía.



IMAGEN Nº 3.
Paleta de color

El color está pensado para definir a cada grupo de hombre-prócer pero a su vez, lo orientamos hacia el aporte dramático que proporciona, por lo tanto quedará sujeto también a los cambios que estos personajes sufran dentro del despacho de Guayaquil, quienes se irán despojando tanto de los atributos de poder como de color hasta dejarlos cara a cara apenas reconocibles.

Llegan al encuentro con el vestuario “protocolar”, lo convenido, lo establecido, lo esperado, y de a poco se van quitando prendas a modo de propuesta de confianza mutua, como metáfora de un exponerse el uno ante el otro.

El planteo de color supone entonces dos términos, el sincrónico y el diacrónico. Al sincrónico corresponde un eje vertical, la mirada global, estática; en este caso, partiendo del azul será el juego de significación que presenten los colores por su oposición entre lo que va hacia tonos fríos y lo que va hacia tonos cálidos, formando relaciones que unen términos coexistentes (es decir, de manera simultánea) y forman un sistema. Esto, en términos concretos, nos provee de una herramienta de trabajo que aporta un marco dentro del cual moverse. A partir de definir un sistema uno sabe que puede moverse dentro del mismo (en la vorágine del proceso de producción) haciendo pie sin temor a perder el camino puntualizado.

Al diacrónico corresponde un eje horizontal, sucesivo, vinculado al tiempo. En este caso lo vemos en el desarrollo de las escenas en el despacho de Guayaquil, en las que la secuencia de paso de tiempo permite que los personajes se vayan transformando en función de cómo se establece el vínculo entre ambos, los vemos en mangas de camisa, ambas de color blanco, en el que ya no hay un juego de oposición sino de analogía. Lo diacrónico modifica lo sincrónico, pero esta modificación no reduce el valor del sistema sincrónico sino que por el contrario, lo refuerza.

En una segunda búsqueda de sentido recurriendo a las texturas y sin perder de vista el tipo de construcción que queríamos hacer de esos cuerpos históricos, se seleccionaron telas de la familia de las lonas, con gran contenido de algodón y de uso habitual hoy en día. Así pudimos trabajar un color y una profundidad en el envejecimiento y la luz, que no hubiéramos podido llegar a desarrollar con el paño, tela que corresponde a ese tipo de uniformes y a esa época, pero que, por temperatura color y por absorción de luz, no era recomendable para la imagen de personaje que queríamos construir. Las lonas a su vez nos permitían la posibilidad de desprolijidad, de arruga, de componer un traje empatado con la totalidad del pueblo más que sobresaliendo como individuos, contribuyendo así a la idea de humanizar a los personajes. Y por otro lado, esos textiles proponían una cercanía a un cuerpo actual, no solo por empatía sino porque esas luchas, esos cuerpos, aún hoy están en disputa. Esas ideas aún hoy son relevantes.



IMAGEN Nº 4.
Paleta de texturas

Finalmente, y en relación a la primera idea madre de la que habíamos partido, desarrollamos sobre estas lonas y jeans un tratamiento en el que recreamos el uso de adornos militares, convirtiéndolos en textura visual a través de la reformulación de los adornos bordados en oro al traspasarlos a formas realizadas con la misma tela de los trajes. Un trabajo de claroscuro y de volumen en el mismo textil. Sobrerrelieves con el mismo textil base del traje. No hay oro salvo como brillo para destacar la forma, o en los personajes que representan la corona española.

Como mencionamos anteriormente, respecto de los interiores matelaceados, quisimos recrear una especie de coraza de nuestros personajes que aún en su humanidad necesitan constituirse en otros, en personajes históricos.

En el caso de las mujeres, también hicimos un trabajo de transposiciones en este territorio de búsqueda de texturas, usando tableados o nido de abeja que de alguna manera nos proporcionaban elementos desde los códigos visuales para trabajar estos claroscuros de los personajes, sus dudas y luchas en el campo de lo personal. Cada uno de estos recursos textiles también había surgido de la documentación de la época.

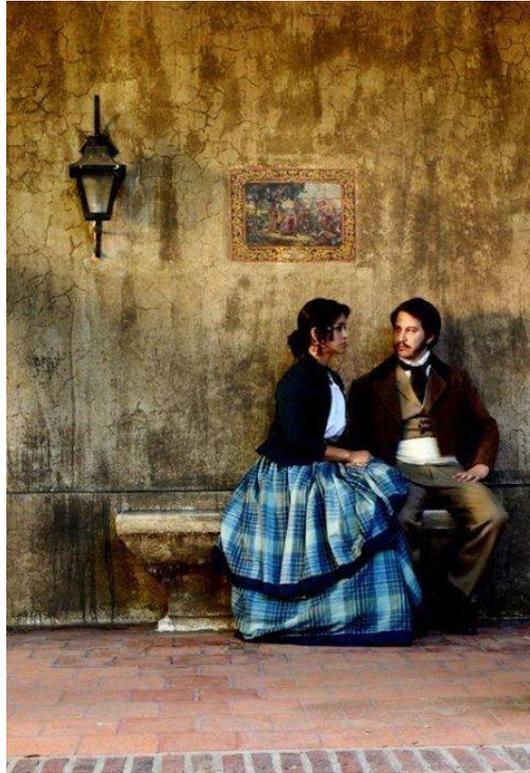


IMAGEN Nº 5.
Foto Loruhamá T.R.

El diseño de personajes a través del vestuario excede al traje, es una idea y una conceptualización que se comparte tanto con el actor como con el maquillador y el peñador. Sin el aporte de todas las áreas es imposible pensar personajes creíbles o verosímiles dentro de la convención que se requiera, es decir, cuando se plantea un tipo de imagen la misma tiene que corresponderse en su totalidad para constituirse en personaje. Si no sólo serán actores con ropas de época o ropas ajenas a su uso habitual.



IMAGEN Nº 6 y 7.
Fotos Laura Jiménez

Hasta aquí desplegamos cada herramienta con las que contamos para el desarrollo narrativo desde los lenguajes no verbales, forma, color y textura, siempre aplicados a un concepto disparador dado por una mirada del director, por un texto que nos contextualiza y nos proporciona el continente de sentido por el cual comenzar a diseñar, y a su vez nos brinda un género y un diálogo entre todas las partes intervinientes en un film.

En el caso particular de esta película, de la documentación histórica se conservó la forma, en cambio el tipo de textil se cambió en función de una propuesta concreta y el trabajo de textura visual fue el desarrollo principal de la idea de vestuario. El color, si bien concuerda con el estudio del color histórico, se aplicó en relación dramática según el transcurso de los sucesos del film.

A MODO DE CONCLUSIÓN

El vestuario es un lenguaje que puede desplegar una serie de códigos comunicacionales y narrativos que aportan a la construcción de un personaje, aborda todo aquello que no está dicho por la palabra y que no tiene forma de decirse pero si de sentirse o percibirse por la imagen. El trabajo de investigación que llevamos adelante se propone develar estos mecanismos que ponemos en juego al pensar los cuerpos en una relación de sentido nueva, en el marco de una determinada acción o narración.

Todo el desarrollo del diseño de la película El encuentro de Guayaquil que aquí se narra estuvo en diálogo constante con el director, los actores, la dirección de arte y la dirección de fotografía.

El trabajo del diseñador de vestuario es un arte aplicado y como tal necesita construirse en diálogo con otros. Es una creación colectiva, que se nutre de todas las propuestas de cada área que comparten un fin común que es el hecho espectacular, en el cual cada territorio de conocimiento, de percepción y sensibilidad se adapta a crear un territorio común de sentido narrativo.
