

# LA APARIENCIA COMO IMAGEN

**EDITH DEL CAMPO OVIEDO**  
Diseñadora teatral y docente  
Fac. de Artes U. de Chile

**A** un suponiendo que uno sea indiferente a la moda en el vestir, nuestra vestimenta habla mucho de lo que somos y de cómo nos vemos a nosotros mismos.

Son muchas las personas que recurren al poder de la apariencia para influir en su auto-estima, en sus estados de ánimo, en su humor, o para causar alguna impresión en los demás.

El significado transmitido por la apariencia estimula profundamente la imaginación y la percepción, no sólo del observador, sino también la del portador de ella.

Las personas somos animales sociales y la vestimenta es un invento social. La apariencia nos informa sobre nuestro nivel socio económico, nuestra actividad profesional, nuestras prioridades éticas, nuestra estética, nuestras características psicológicas, nuestras preferencias, nuestros gustos.

La vestimenta es un poderoso medio de comunicación visual que informa quiénes somos, quiénes no somos y quiénes nos gustaría ser.

La sabiduría popular aconseja a no desestimar las primeras impresiones. En el encuentro con algún extraño, no nos privamos después de algunos segundos de formarnos juicios acerca de sus gustos y preferencias. A pesar de que a menudo las primeras impresiones son erradas, la tendencia de los psicólogos es la de persistir en la evidencia de lo contrario.



La vestimenta es una importante fuente de información altamente visible y está repleta de matices acerca de las experiencias de su portador.

Partiendo de estas conclusiones, nos acercamos al objetivo de este artículo, ya que la apariencia incide directamente en un comportamiento, en una conducta, en un estilo de vida, en una manera de vivir.

La suma de prendas que componen una vestimenta nos comunica una apariencia determinada, o sea, un comportamiento. Las personas son más auténticas (legítimas) cuando se visten más adecuadamente a lo que son. Es decir que hay una correspondencia directa entre lo que son y la imagen que se desprende de su apariencia.

El término moda significa 1) hábito, 2) costumbre, 3) preferencia, y no siempre está relacionada con la vestimenta.

A través del tiempo, la vestimenta ha ido evolucionando y con ello se dio comienzo a la historia del vestir. No nos detendremos en este punto, ya que mi objetivo apunta hacia otro aspecto del vestuario.

## DISFRAZ Y CARACTERIZACIÓN

En nuestros ámbitos normales de personas integradas a una sociedad, el alterar la apariencia con vestimentas que comprenden prendas de otras épocas, países, edades, psicologías, oficios, etc.,

se le considera disfraz. Con este término estamos diciendo que no hay identificación entre la conducta interna o comportamiento y la comunicación que nos brinda la apariencia externa. Esta apariencia alterada nos está dando una imagen distorsionada de lo que realmente somos.

Pareciera ser un íntimo deseo del ser humano el dejar de ser por momentos lo que realmente somos, alterando nuestra apariencia y transformarnos en otro ser. Este anhelo nos lleva a disfrazarnos y con ello a vivir la ilusión de un comportamiento diferente.

En el disfraz hay falsedad, el comportamiento o psicología de la persona no cambia con sólo alterar su apariencia.

En el ámbito del escenario, el equivalente a esta alteración de la apariencia la llamamos *caracterizar*. La caracterización es un proceso largo, ya que en ella están involucradas varias etapas de transformación.

El intérprete (actor), a medida que va creando su personaje, va lentamente alterando su comportamiento. Está anulando su yo para transformarse en el otro (el personaje).

No me corresponde hablar de las técnicas de actuación que están al servicio de los actores para la construcción de sus personajes. En líneas generales la voz, la expresión corporal, el estilo dramático, etc., son algunos de los aspectos que el actor utiliza para que el *personaje* que ha creado adquiera verdad frente al público que observa la representación.

En esta verdad virtual, también participa la transformación de la apariencia. Esto nos lleva a nosotros, los diseñadores de vestuario escénico, a proponer una vestimenta adecuada para el personaje que el actor ha construido.

## **PERSONA Y PERSONAJE**

Parece obvia la diferencia de estos dos términos; sin embargo, para aquellos que no pertenecen al mundo del espectáculo, les es muy difícil diferenciar entre uno y otro.

Lo que el público ve en una representación dramática es el comportamiento o conducta de los personajes en relación a un tema o conflicto determinado. Los personajes son seres ficticios nacidos del texto dramático e interpretados por personas (actores).

Una excelente actuación, sumada a la caracterización adecuada, nos brinda la imagen real de un personaje, ya que hay total correspondencia entre su comportamiento y la imagen que percibimos a través de su apariencia. El personaje sólo existe en el tiempo que dura la representación teatral.

Es tan común la confusión que sufren algunos espectadores después de presenciar una brillante actuación que, sin mayor conciencia, esperan o creen que los intérpretes continúan en la vida privada con la misma apariencia del personaje que han representado. La persona es un ser real. El personaje es ficticio, sólo existe arriba del escenario.

Son muchas las desilusiones sufridas por el público al tener la oportunidad de conocer *fuera del escenario* a su actor favorito. ¿Qué esperaban de éste? Seguramente la misma apariencia que vieron en alguna representación teatral.

Este análisis sobre persona y personaje me lleva a hablar de la gran responsabilidad que nos cabe a los diseñadores de vestuario escénico en la *transformación* de un actor (ser real) en personaje (ser ficticio).

## **EL VESTUARIO EN LA REPRESENTACIÓN DRAMÁTICA**

Cuando se habla de vestuario, uno inmediatamente lo asocia con prendas de vestir que sumadas conforman una moda (preferencia).

En el medio de espectáculo se requiere *vestir* a los actores para convertirlos o transformarlos en determinados personajes.

Para mí el término *vestir* no dice lo que realmente sucede en la construcción de la apariencia visual de un personaje. Esta *construcción* visual



Actor del teatro "Le Soleil" eligiendo telas para la caracterización de su personaje Enrique IV.

que comúnmente llamamos diseño, es una propuesta de caracterización en la que están involucrados varios aspectos: peinados, maquillaje, tocados, sombreros, accesorios, ropa, joyas, calzado, etc, que sumados *deberían* darnos la imagen de la apariencia requerida.

Es un error común suponer que diseñar vestuario es sólo proponer ropa adecuada. La propuesta de un diseñador debe ir mucho más allá de una mera composición decorativa. Los adjetivos hermoso, bello, bonito, feo, etc., poco nos dice de lo adecuado, sugerente, creativo, del trabajo de caracterización pretendido por el diseñador.

No es raro escuchar comentarios justificados de algún espectador al expresar en forma peyorativa: ¡En realidad Ofelia se veía disfrazada! ¿Qué conclusión sacamos de esta opinión? Simplemente que la apariencia de Ofelia en una ver-

sión determinada, no nos comunica para nada el espíritu del personaje.

Este personaje, ya sea por lo que se desprende de la lectura del texto dramático o por la propuesta del director, posee características únicas que de alguna manera deben ser comunicadas por su apariencia.

## CÓMO LOGRARLO

Difícil plantearse "el cómo". Existe un proceso casi tradicional en relación a las etapas del proceso de creación de la apariencia o caracterización en términos de una propuesta plástica-pictórica.

Debemos conjugar en una ilustración llamada boceto o figurín las imágenes que nos comunica el texto dramático, con la propuesta que el director pretende en la obra. Sucede a menudo que el concepto de formas, color, volúmenes, etc. que el diseñador propone no coincide para nada con las pretensiones de los intérpretes. Esto nos

lleva a buscar soluciones que concilien las visiones del director, del diseñador, del intérprete. ¡Difícil tarea! Qué simple sería realizar sólo lo que el diseñador propone.

No se trata de hacer concesiones. El teatro es un arte colectivo y como tal es importante considerar la opinión de los otros integrantes.

Es absolutamente necesario que el diseñador participe desde el inicio del montaje, en los primeros trabajos de mesa, en el análisis de personajes, en las lecturas dramatizadas, etc.

En nuestro medio, el período de montaje resulta bastante desafiante para un diseñador. No existe la instancia o etapa en que director y diseñadores inicien un trabajo *previo* de lo que sería la propuesta plástica-visual del montaje.

Como procedimiento, pienso que sería de gran beneficio para los intérpretes que éstos cono-



cieran de antemano cuáles serían las propuestas de escenario, vestuario, utilería e iluminación. Creo que con estos antecedentes, el actor estaría en conocimiento de las apariencias que el diseñador propone y que el director lógicamente ha aprobado, después de variados intentos por llegar a una imagen satisfactoriamente ilustrada.

Al hacer esta observación, me motiva la gran preocupación que me acompaña al enfrentar cada vez una nueva producción. Se trabaja en forma paralela. Mientras intérpretes construyen sus personajes, nosotros proponemos caracterizaciones, desconociendo, la mayoría de las veces, qué es lo que los actores pretenden.

Este sistema, surgido de la necesidad de no extender los períodos de producción, muchas veces expone el buen resultado de un trabajo, ya que no permite la total integración de las artes participantes.

La mayoría de nuestras producciones están sometidas a un calendario que sólo considera la etapa de montaje, generalmente siete a ocho semanas dentro de las cuales se incluye la investigación, análisis, creación y entrega de bocetos definitivos por parte de los diseñadores y.... la realización.

Mientras el actor ensaya su personaje, dispone de la posibilidad de cambiar, proponer, agregar, quitar, volver a empezar, etc., durante un período más factible de evitar errores.

En el campo del diseño escénico, este período de búsqueda y entrega de proyecto es tan breve que no da posibilidad de experimentar. No podemos equivocarnos. Sólo el gran oficio, práctica y experiencia, logra que dentro de los márgenes exigidos, nuestro trabajo sea generalmente óptimo.

## LA CREACIÓN EN EL DISEÑO ESCÉNICO

En el campo específico del diseño de vestuario escénico, existen algunos procesos de creación tal vez desconocidos por nuestro medio teatral.

1. Fue el director y renovador teatral Peter Brook quien, para su famosa producción de *Sueño*

*de una noche de verano* del año 1970, propusiera una nueva manera de crear la caracterización de las apariencias de sus personajes.

En los inicios de los primeros ensayos, propuso a los actores que cada uno eligiera de un montón de trapos-telas y prendas, aquellas que consideraban más apropiadas para sus personajes. De esta manera, cada intérprete fue componiendo su personaje con los elementos propuestos por el diseñador.

Le correspondió a la famosa diseñadora inglesa Sally Jacobs reunir todas las ideas surgidas de los ensayos y, con ellas, *componer* un vestuario definitivo para la representación pública. Sally Jacobs permaneció a lo largo de muchísimos ensayos proporcionando vestimentas y objetos que fueran adecuados al lenguaje propuesto o eliminando aquellos que no lo eran. Con este sistema de experimentación se logró una total integración de creación colectiva en función de una nueva manera de componer.

Sally Jacobs obtuvo por este trabajo el premio de los críticos teatrales de Londres en 1970 como la mejor diseñadora del año.

2. Un sistema algo similar surgió de otra gran innovadora teatral, Ariane Mnouchkine con su compañía "Le Soleil", aplicando al vestuario la modalidad de responsabilizar a los actores de la composición o creación de su apariencia.

En este proceso cada actor elige el personaje que le gustaría representar. El reparto previo no existe. Cada intérprete se autodesigna un personaje. En un comienzo pueden haber cuatro o cinco actores haciendo lo mismo. En la construcción de éste, también se propone la indumentaria, maquillaje, accesorios, etc., requeridos para una apariencia determinada. Así como aplican la auto-designación, también existe la auto-eliminación. Poco a poco los elementos seleccionados hacen que uno de los intérpretes se acerque más a la apariencia e interpretación adecuada al personaje elegido.

Este sistema tiene la ventaja de proporcionarnos personajes de gran autenticidad, ya que su

apariencia después de un largo proceso de construcción adquiere la imagen más adecuada.

En este sistema el diseñador no existe. Solamente el encargado del taller de vestuario se preocupará de confeccionar con telas más adecuadas o nobles, todas las prendas que comprenden la indumentaria propuesta por el actor. Aquí no existe el boceto, ni ninguna ilustración de lo que se propone. Desde un comienzo se ensaya con todos los elementos necesarios, tal como una función con público. Poco a poco van surgiendo los verdaderos personajes. Al cabo de una larga temporada de búsqueda de autenticidad, llegan finalmente a las representaciones destinadas al espectador.

3. Hay algunos diseñadores que no requieren, para su creación, del apoyo de un boceto que ilustre un propósito determinado: trabajan de memoria. Se limitan a elegir telas, texturas, colores con los cuales componen formas sin ningún plan previo. Fijan lo que les resulta más apropiado a sus ideas.

De esta suerte de vestuario improvisado a veces surgen apariencias interesantes, diferentes, poco usuales, pero generalmente sólo se limitan a una función decorativa desprovista de espíritu.

4. Y por último, el proceso de creación que se ha generalizado a través de los tiempos: proponer una determinada apariencia por medio de la ilustración gráfica que conocemos como boceto de vestuario.

Este, en realidad, es sólo un guía, una receta de lo que debemos preparar, un mapa que nos indica dónde debemos llegar. Para ello la realización es lo más importante. El boceto en sí no tiene valor alguno, a no ser que éste sea una obra artística.

Un buen boceto que no sea interpretado con los materiales adecuados puede ser un verdadero fracaso.

## LA IMAGEN DE LO QUE NO ES

1. Todo lo externo lo consideramos superficial; sin embargo, aunque parezca un contrasenti-

do, la suma de elementos externos nos van entregando información de un comportamiento psicológico único e individual. No está de más recordar el dicho popular "las apariencias engañan". ¿Por qué engañan? ¿Qué se esconde detrás de la imagen externa? ¿Tal vez una conducta dudosa disfrazada de aceptable?

El disfraz como sinónimo de falsedad, es un arma muy usada por el ser humano para ocultar todo aquello que considere peligroso evidenciar.

La apariencia, aun siendo un elemento externo, identifica una psicología única. Los personajes contruidos por los actores apuntan directamente a comunicar (la realidad), la verdad del comportamiento de éstos.

2. Imagen es la representación de algo o alguien. En el permanente quehacer creativo del diseñador escénico, buscamos sin cesar la imagen de "lo que no es".

"Lo que no es" es la **apariencia**, ya que ésta es sólo el aspecto externo de alguien. Parece extraño, tal vez incoherente, pero crear apariencias de seres inexistentes, ficticios, requiere de un profundo conocimiento de la comunicación visual de la vestimenta.

Paralelo al perfil psicológico de un personaje, van surgiendo lentamente una serie de prendas propias de su apariencia, para finalmente tener construido el aspecto externo de ese alguien creado por un dramaturgo.

3. Para concluir, sólo me resta decir que para crear imágenes cuyas apariencias nos comuniquen verdad, es necesario, igual que el actor, someterse al análisis acucioso de las características físicas y psicológicas de un personaje. Lentamente surgirán las imágenes que comunicarán visualmente todas las sensaciones que el diseñador se ha propuesto para lograr la apariencia adecuada.

Como el término apariencia considera sólo lo externo, es necesario que nuestro trabajo de *lo externo* cobre vida, tenga espíritu no sólo por la interpretación del actor, sino porque la apariencia debe surgir de una necesidad interior y su imagen comunicar verdad.