

La función dramática del Diseño de Vestuario en el film *Edipo Alcalde* de Jorge Alí Triana

Rómulo Pianacci¹
Martine Sueldo²

Resumen

Tal como sostiene Umberto Eco (1986: 168) el vestuario, tanto teatral como cinematográfico, cumple una doble función semántica y dramática a la vez.

En el trabajo previo *El Diseño de Vestuario como sistema semiótico en el Edipo Re de Pier Paolo Pasolini* presentado en el *Anuario 2011*, se analizó la importancia de la semántica en el vestuario propuesto por Danilo Donati, como un lenguaje que comunica diferentes mensajes a través de las formas, colores, texturas y tecnologías.

En esta segunda parte se pretende poner el énfasis en la función dramática del vestuario propuesto por Rosario Lozano para el *Edipo Alcalde* de Jorge Alí Triana (Colombia, 1996) basado igualmente en la tragedia sofoclea.

A través del vestuario propuesto, se pretende entender de qué atributos se valió la diseñadora para mostrar cómo colabora el vestuario en el sentir del actor interpretando a un determinado personaje, y cómo hace para construirlo formalmente.

Palabras clave: Diseño de Vestuario - Diseñador - Cine - Teatro

Abstract

As Umberto Eco sustains (1986: 168) costumes, both in theater and in film, have a dual role, dramatic and semantic at the same time.

¹ Doctor de la Universitat de València, *Magíster Artis*, Arquitecto. UNMdP y UNCPBA. Profesor Adjunto Exclusivo. Balcarce 3047, 8º C (7600) Mar del Plata. rpianacc@mdp.edu.ar

² Martine Sueldo. Estudiante avanzada de Diseño Industrial. UNMdP, Mar del Plata. mar.sueldo@hotmail.com

In the previous work *El Diseño de Vestuario como sistema semiótico en el Edipo Rey* de Pier Paolo Pasolini, presented in the *Anuario 2011*, the importance of semantics in costumes proposed by Danilo Donati was analyzed as a symbolic language that communicates different messages through form, color, textures and technologies.

This second part tries to put the emphasis in the dramatic function of film costumes proposed by Rosario Lozano for *Edipo Alcalde* by Jorge Alí Triana (Colombia, 1996) also based on the Sophoclean tragedy.

This work explores by means of which attributes the costume designer shows how the costumes influence the actor when playing a certain role, and also how costumes are formally constructed.

Key words: Costume Design - Costume Designer - Film – Theater

Introducción

Previo al análisis propuesto, se hace necesario retomar ciertos datos del mito edípico, ya presentados en el artículo sobre el *Edipo Rey* de Pier Paolo Pasolini. Esta tragedia de Sófocles, a pesar de los siglos transcurridos desde su composición, sigue atrayendo a muchos artistas contemporáneos para realizar nuevas transducciones. Otra de las características de la tragedia es la posibilidad de adaptarlo a cualquier escenario y situación. Valiéndose de las grandes cualidades de la tragedia, Gabriel García Márquez, guionista del film, plantea un paralelismo entre la vida del Alcalde y de Edipo en el marco de la guerra que vive el pueblo colombiano.

A la llegada del Alcalde al pueblo, la situación entre los bandos llega a puntos extremos de violencia, coincidiendo con la muerte de Layo. Mientras la situación entre guerrillaterratenientes está estable, la vida del Alcalde también lo estará. En cambio, en cuanto se reanudan los enfrentamientos entre los bandos, su vida empezará a experimentar grandes cambios. Conocerá a Yocasta y se enamorará de ella, sin saber quién es verdaderamente.

Tiresias, oráculo del pueblo, en su ceguera, es el único que comprende la real situación. Es el que le anticipa al Alcalde, ni bien llega: “[...] Has llegado a tiempo para confundir tu destino con el nuestro [...]” (Triana: 1996)

Al comenzar el film nos encontramos en la Bogotá de los años noventa, en un espacio delimitado por columnas jónicas, que nos remite automáticamente a la Grecia Clásica, y con una música instrumental adecuada que también soporta la idea de la época.

A continuación aparece un hombre joven, el Alcalde, cuyo vestuario permite entender que la acción se desarrollará en el mundo contemporáneo. El personaje atraviesa el Palacio de Legislatura de la ciudad de Bogotá, baja las escaleras hacia la Plaza Bolívar y se dirige a un vehículo militar, que lo terminará llevando hacia su propia desgracia.

Así inicia Triana su film sobre el mito edípico y logra trasladar el mito clásico a una Colombia actual; un país acosado por la guerra y que aún en medio de muertes y dudas, el Alcalde encontrará su verdad.

Jorge Alí Triana -actor, guionista y director colombiano- en su función de director también realizó: *Las cuatro edades del amor* (1982), *Dar del comer al hambriento* (1984), *Tiempo de morir* (1985), *¡Bolívar soy yo!* (2002) y *Esto huele mal* (2007).

Análisis del Diseño de Vestuario

Rosario Lozano, diseñadora de vestuario del film, también se ha desempeñado en muchas oportunidades como Directora de Arte. Posee una amplia experiencia en cine y teatro, realizando en 1984 *Los elegidos* y en 2002 *Como el gato y el ratón*. Para el teatro diseñó *La jaula de las locas* (1990), *La Celestina* (1999) y *Crónica de una muerte anunciada* en el año 2000.

Su trabajo hace evidente lo dicho por Umberto Eco (1986: 168), en cuanto que el vestuario teatral tanto como cinematográfico poseen una doble función, tanto semántica como dramática.

En la edición anterior del anuario, se presentó el trabajo *El Diseño de Vestuario como sistema semiótico en el Edipo Rey de Pier Paolo Pasolini*. En el mismo se estudió la importancia de la semántica en el vestuario propuesto por Danilo Donati, como un lenguaje simbólico que comunica diferentes mensajes a través de atributos como: la forma, el color, la textura y la tecnología.

Se hace pertinente para este trabajo analizar los aspectos dramáticos que llevan a la diseñadora a realizar el vestuario de manera tal que le permita al espectador terminar de entender la situación del personaje, y a la vez, colaborar con el actor para completar su creación desde otro punto de vista.

Para el análisis del vestuario planteado se clasificará a los personajes según su función dentro del film; estableciendo la relación entre el tipo de indumento que llevan y su identidad. Esta diferenciación estará dada, fundamentalmente, a través de los materiales y colores empleados, reflejando en ellos las conductas o estados de ánimo y cómo la diseñadora logra a través del vestuario transmitir las circunstancias del personaje, quien no necesariamente lo sabe, o en todo caso, como el vestuario puede mostrar un aspecto totalmente diferente de lo que se está contando, logrando así un posible contraste contrapuntístico. Se estudiará con mayor detalle a aquellos personajes esenciales a la obra:

- El Alcalde, como el héroe que llega al pueblo para terminar el conflicto entre la guerrilla y los terratenientes, aunque finalmente no lo logrará.
- Creonte, como el antagonista, será aquel que cuestione todo lo que el Alcalde haga y logrará que finalmente se enfrente a su pasado.
- Yocasta, la viuda de Layo, la mujer sometida.
- Tiresias, el sabio, el que todo lo ve.

Si bien estos son los personajes más relevantes de la trama, también se hace necesario distinguir entre los terratenientes, el ejército y la guerrilla. Es así que todos los personajes que

pertenezcan a una misma clase, grupo o a una misma facción estarán vestidos de forma asociada.

Alcalde / Edipo

A lo largo del film es el personaje que más cambios de vestuario tiene, debido a que es quien más ve alterado su destino. Así podemos establecer que cada cambio de vestuario está directamente relacionado con una emoción o acción que el personaje está transitando o llevando a cabo.

Mientras el Alcalde cumple sus funciones e ignora quién es verdaderamente, lleva un vestuario urbano: camisas con un estampado cuadrillé, de trama cerrada, siendo pequeño el tamaño del estampado. Se manejan combinaciones de colores con blanco: por ejemplo rosa y blanco; celeste y blanco. Completan el vestuario pantalones de corte tipo vaquero, en colores beige o marrón.

A través del color, la diseñadora logra diferenciar el lugar donde se encuentra, pero a la vez logra establecer la diferencia con el pueblo llano, dado a que este lleva, en su gran mayoría, indumentos típicos del campesinado en color blanco.

Lleva en repetidas ocasiones una chaqueta amplia de cuero, también en color marrón, que sin llegar a ser el saco de un traje, le otorga seriedad y jerarquía oficial. Como toda su indumentaria a lo largo del film, la chaqueta va perdiendo su buen estado, para empezar a tener un aspecto más desgastado y percutido. Está pensada, por la diseñadora, como un atributo de su autoridad, como la carga que el Alcalde lleva sobre sus hombros. Una vez que el protagonista descubre su verdadero origen, la chaqueta deja de formar parte de su indumentaria. Entonces Lozano lo viste de una manera más desalineada, con los primeros botones de la camisa desprendidos, como mostrando descuido, ira y desesperación por la situación que lo abate.

Aquí se genera el punto de inflexión más evidente en el vestuario de Edipo para llegar al vestuario final. El personaje, en su desesperada búsqueda, ha estado en la selva, se ha ensuciado, ha corrido, probablemente se haya caído en el barro y el río. La indumentaria quiere demostrar el cansancio físico del personaje, y al mismo tiempo mostrar su abatimiento. Logra así duplicar la lectura de significados, pero con igual interpretación.

El vestuario final del Alcalde consiste en ropas viejas, rotas, en mal estado. Está acompañado de un maquillaje -a cargo de Kar mele Soler- que termina de completar la idea de este personaje. Parece casi imposible suponer que se trata del mismo personaje en dos momentos distintos de su vida, y se logra establecer una relación perfecta e indisoluble entre diseño de vestuario y maquillaje.

Otro ejemplo destacable es cuando transita por el campo. El Alcalde lleva camisas que se asemejan a las que usan Creonte y sus empleados. Aquí los estampados cuadrillé pasan a ser más grandes, los colores más saturados y las gamas de las combinaciones también cambian. Los colores utilizados pasan a ser: verde, marrón, bordó, beige y colores tierra. Estos colores pasan a tener más relación con el ambiente en el que se sitúa la acción, la selva, la sabana, lo rural.

Creonte

Como el antagonista, lleva un vestuario opuesto al de Edipo. Esto se nota, por ejemplo, cuando está trabajando con el ganado. Lleva camisas con un cuadrillé grande y en distintas combinaciones de bordó, marrón, verde y gris; todos colores oscuros y desaturados. Mientras el viste este tipo camisas, sus ayudantes llevan otras prendas que combinan el denim, de un azul oscuro, con partes de cuadrillé, en los mismos tonos. De esta manera Lozano da a entender que estos peones trabajan para Creonte y que a su vez son sus subordinados. Utiliza el recurso de

diseñar las prendas a partir del patchwork, técnica que genera un paño o indumento a partir de la unión de retazos o sobrantes de tela. Indirectamente da a entender que el personaje que viste esta prenda no tiene un poder adquisitivo muy alto.

Un detalle importante destacar, es que Creonte siempre se viste con los primeros tres botones de su camisa desprendidos y lleva una cadena de oro con un importante dije religioso. A través de estos significantes la diseñadora lo relaciona con un tipo de personaje oscuro, turbio, gangsteril o sicario

Completa su vestuario un pantalón, que por delante lleva una prenda llamada guardamonte. Consiste en la adición de unas polainas altas y una correa que se abrochan al cinturón, hecha generalmente de cuero para proteger las piernas en las zonas de monte. En un primer momento eran utilizados cuando se montaba a caballo, aunque en la actualidad solo cumplen una función de decoración del indumento campesino. Al suponer que esta prenda es solo un accesorio decorativo, podemos pensar que Lozano la incorpora para dar a entender, que en realidad Creonte no realiza ningún tipo de tarea con el ganado, y se limita a dar órdenes.

En aquellas escenas en las que no está trabajando en el campo, Creonte lleva trajes en verde y gris, dándole así al personaje autoridad, seriedad y ubicación social.

Yocasta

La indumentaria del personaje de Yocasta es la que más relación guarda con la indumentaria clásica griega, y también asociada a la indumentaria campesina. Si bien este personaje lleva vestidos o conjuntos de faldas con largas camisolas, las dos prendas juntas dan la sensación de ser una sola, como la que se generaba a partir de sostener las telas por medio de uno o dos cinturones o desde los hombros por medio de broches. Sus vestidos están confeccionados de manera tal que simulan ser túnicas o peplos, con gran cantidad de tela y valiéndose de técnicas como el corte al bias. Lozano logra generar gran movimiento en las prendas, una característica típica de la indumentaria clásica. Los vestidos propuestos están siempre

confeccionados en telas livianas y semitransparentes, que permiten una mayor fluidez.

El último vestido que usa Yocasta mantiene la tipología antes descripta, siendo llamativo es el color que Lozano decide usar. Yocasta, la mujer que iba a tener un hijo con su propio hijo, muere vistiendo una prenda blanca, casi una mortaja. Probablemente el diseño más lógico podría haber sido realizado en negro y confeccionado con textiles que den la sensación de pesadez, de abatimiento. Siendo el blanco también representativo de la pureza, paz e inocencia; una posible lectura es que al vestirla de blanco genera en el espectador la idea de que el personaje logró morir en paz consigo misma. La diseñadora logra hacernos llegar el mensaje pero indirectamente.

Tiresias

Al verlo, inmediatamente se entiende que se trata de un personaje que vive de una manera bastante austera y despojada. El vestuario está compuesto por una serie fragmentos de indumentos viejos, rotos y sucios, cercanos a la vestimenta popular. Es muy similar al que lleva Edipo en la última escena, cuando peregrina ciego en la ciudad.

Accesorios

En el caso de Edipo, a lo largo de toda la película, complementa su indumentaria con un bastón, que lo asocia con el personaje trágico. El mismo, al igual que la chaqueta, es utilizado por Lozano para otorgarle también un atributo de autoridad. Usa el bastón siempre que está desarrollando una tarea relacionada a su cargo. Pero también lo utiliza en otro tipo de tareas, pero no ya desde su posición de Alcalde, como en el caso en que visita a Tiresias y a Deyanira. El bastón termina siendo lo que lo sostenga

cuando se quede ciego, así como Tiresias, que también se soporta en un bastón.

En el caso de Creonte, lleva habitualmente sombreros de cuero o paja, y Lozano le incorpora, además, lentes de sol. Esto genera que no se le puedan ver los ojos al actor, logrando así la sensación de desconfianza y posible traición del personaje.

La bijouterie de Yocasta es de artesanía local, con ciertas reminiscencias históricas.

Palabras de cierre

En definitiva, en base a lo analizado sobre la película de Jorge Alí Triana, podemos corroborar esta doble función del diseño de vestuario. Si bien estas funciones han sido estudiadas por separado para lograr un estudio más pormenorizado, ambas actúan en conjunto.

La principal ventaja del diseño de vestuario profesional es que nos permite subrayar adecuadamente la historia sin palabras, y ver como el guión y el vestuario traducen en códigos que se pueden apoyar mutuamente o contradecir. Suele ocurrir que director, guionista y vestuarista cuenten la misma historia pero desde sus diferentes técnicas u oficios.

El diseño de vestuario posee además la capacidad de codificar mensajes que en un primer momento no son los que se supondría. Puede ocurrir que conforme avanza la historia, y se mantenga el vestuario, la interpretación del mismo vaya cambiando sin necesidad de modificaciones. Posee la capacidad de irse transformando a la vista del espectador.

Es importante destacar en el trabajo de Rosario Lozano, que según el personaje de que se trate, decide ser más explícita o no en la forma en la que colabora a contar la historia de cada uno de ellos.

El vestuario transmite mucha información, tal vez más de la que se supone. Sirve tanto para distinguir a un personaje

principal de un secundario, o para poder identificar el status social, edad o cómo ese personaje vive. Así el vestuario cinematográfico debería generar un sistema de códigos, que el espectador debe ser capaz de interpretar, para poder comprender mejor los cambios que va sufriendo un personaje a lo largo del film.

Bibliografía

Aristóteles (1966) *Poética*. Traducción de Francisco de P. Samaranch. Madrid: Aguilar.

Belluscio, Marta (1999) *Vestir a las estrellas. La moda en el cine*. Barcelona: Ediciones B., S.A.

Eco, Umberto (1986) *La estructura ausente*. Barcelona: Editorial Lumen S.A.

Triana, Jorge Alí (1996) *Edipo Alcalde* (Idem., Colombia)

Sauvageot, C y Menard, R. (2005) *Vestidos y Peinados en las civilizaciones antiguas*. Buenos Aires: Quadrata.

Sófocles (1998) “Edipo Rey” en *Tragedias*. Madrid: Editorial Gredos.