



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Diseño de vestuario en la adaptación fílmica de la novela  
Dorothy debe morir

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Fabra Torres, Laura Isabel

Tutor/a: Martorell Fernández, Sandra María

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

La finalidad de este trabajo será diseñar el vestuario para una hipotética adaptación cinematográfica de la novela *Dorothy debe morir* basándose en la estética de la historia.

Para ello se hará un análisis de la novela, la cual es una secuela en un ambiente más lúgubre de la historia original de *El mago de Oz*. La novela presenta a una nueva protagonista, Amy, la cual aparece en el mundo de Oz, donde Dorothy ha vuelto y se ha convertido en una tirana cruel.

Todo el trabajo se realizará teniendo en cuenta el funcionamiento y las características del diseño de vestuario, enfocado en el sector audiovisual junto con el diseño de producción del mismo.

A su vez, se investigará el proceso de adaptación de una novela a una película tomando como ejemplo el “predecesor” de dicha novela, *El mago de Oz* mediante el análisis de la obra en su formato “libro” y audiovisual “película” analizando también el contraste entre las dos.

Palabras clave: vestuario, caracterización, arte, audiovisual, adaptación, el mago de Oz

## ABSTRACT

The purpose of this work will be to design the costumes for a hypothetical film adaptation of the novel *Dorothy Must Die* based on the aesthetics of the story.

This will be done by analysing the novel, which is a sequel in a more grim setting to the original *Wizard of Oz* story. The novel introduces a new protagonist, Amy, who appears in the world of Oz, where Dorothy has returned and has become a cruel tyrant.

All the work will be carried out taking into account the functioning and characteristics of costume design, focusing on the audiovisual sector together with the production design of the same.

At the same time, the process of adapting a novel into a film will be investigated, taking as an example the "predecessor" of this novel, *The Wizard of Oz*, by analysing the work in its "book" and audiovisual "film" format, also analysing the contrast between the two.

Keywords: costume, characterisation, art, audiovisual, adaptation, the wizard of Oz

<b>1. Introducción.....</b>	<b>2</b>
1.1 Objetivos.....	2
1.2. Justificación.....	2
1.3. Metodología.....	3
1.4. Etapas.....	4
1.5. Problemas.....	5
<b>2. El diseño de producción.....</b>	<b>5</b>
2. 1. Adaptaciones de novelas al cine.....	7
2. 2. Traslado visual de la novela a la pantalla: el papel diseño de producción.....	9
2. 3. El diseño de vestuario como herramienta descriptiva y narrativa.....	12
<b>3. El mago de Oz.....</b>	<b>15</b>
3.1. La novela El maravilloso mago de Oz.....	15
3.2. Adaptación al cine e influencia.....	16
3.3. Diseño de producción en El mago de Oz.....	18
3.3.1. Personajes, vestuario y maquillaje.....	20
<b>4. Propuesta de diseño de vestuario en la adaptación de la novela Dorothy debe morir.24</b>	
4.1. La novela: argumento y contexto.....	24
4.2. Personajes. Presentación y análisis.....	26
4.2.1. Elenco de personajes.....	26
4.2.2. Evolución.....	28
4.2.3. Características físicas y de personalidad.....	29
4.3. Propuesta de vestuario.....	31
4.3.1. Referencias/documentación.....	32
4.3.2. Mood boards.....	35
4.3.3. Primeros esbozos.....	39
4.3.4 Selección de los materiales.....	44
4.3.5 Evolución de los diseños.....	45
4.3.6 Resultados finales.....	47
<b>5. Conclusiones.....</b>	<b>54</b>
<b>6. Bibliografía.....</b>	<b>54</b>
<b>7. Filmografía.....</b>	<b>58</b>

**Anexos:**

- I. ODS

## 1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado surgió por un interés personal en el diseño de vestuario y el diseño de producción que me ha surgido a lo largo de estos cuatro años en el Grado de Comunicación Audiovisual.

Tras cursar la asignatura de Dirección de arte descubrí una faceta hasta ese momento oculta para mí en el mundo de la comunicación audiovisual y eso despertó una serie de curiosidades e intrigas que en otros ámbitos de la carrera no lo habían hecho hasta el momento. Por ello me pareció una propuesta interesante el hacer un diseño de vestuario propio ya que no es un tema que se abarque de manera habitual.

### 1.1 Objetivos

El objetivo principal para este proyecto es el diseño vestuario para la adaptación cinematográfica de la novela *Dorothy debe morir*.

Como objetivos secundarios tenemos los siguientes:

- Entender el funcionamiento del diseño de vestuario en el cine a día de hoy
- Conocerse traslada una obra literaria a la pantalla en términos de diseño de producción
  - Cuál es el funcionamiento del diseño de producción en las obras audiovisuales
- La influencia que ha tenido la película de *El mago de oz* en el cine y en la cultura popular
  - Diferencias entre el libro y la película

### 1.2. Justificación

A lo largo de la carrera se ha enseñado sobre muchos aspectos importantes dentro de las producciones audiovisuales. Todas ellas son importantes, no hay una buena película sin un guion detrás, sin una fotografía trabajada, sin unos actores que sepan expresar bien la esencia de los personajes... Uno de los aspectos que más pasa desapercibido es el vestuario, algo que acompaña a la personalidad, la época, la clase social e incluso la religión o ideología política de un personaje, la manera en cómo este se viste influye en cómo lo vemos y ayuda a contar la historia del personaje y cómo éste evoluciona. No se le suele dar importancia ya que muchas veces tiene un objetivo funcional, se intenta que el espectador sienta que el personaje

realmente está en armonía con lo que se pone y sólo destaca si esa es la finalidad que se busca con esta.

En base a la información adquirida, se ha creado un vestuario completamente nuevo y personalizado para la novela, con el propósito de poder ejemplificar los conocimientos que he adquirido en este tema e intentando demostrar cómo el vestuario puede ser una herramienta poderosa para la construcción de personajes y para la narrativa en sí misma.

### **1.3. Metodología**

Para este proyecto se ha tenido en cuenta la metodología de *learning by doing* (Roger Schank, 2002) que consiste en un proceso de aprendizaje basado en la adquisición de competencias llevándolas a cabo de manera práctica, que como su propio nombre indica, aprender haciendo.

Por lo que una de las formas en que se va a implementar este sistema a través de la creación de un diseño de vestuario, pero antes de ello es importante reflexionar sobre el vestuario en las producciones cinematográficas, haciendo una recopilación de la información existente sobre el tema del diseño de vestuario en adaptaciones cinematográficas que se utilizará para respaldar los argumentos presentados, con información de fuentes o autores que tengan cierta relevancia en el sector.

A su vez al ser esta una adaptación de un libro se hará una indagará sobre cuál es el funcionamiento para adaptar una historia en formato libro a una audiovisual, lo cual ayudará a entender y justificar cómo se va a realizar la adaptación centrada en el vestuario. La historia de “*El mago de Oz*” es muy relevante en la investigación por lo que se analizará cuál fue el todo el proceso que hubo detrás para llevar a cabo esta película.

En la documentación bibliográfica, mediante análisis y filtrado, se seleccionará el material que contenga la información más útil y concisa. Partiendo de la base que lo necesario para el trabajo son opiniones que aborden el tema, para hacer una selección objetiva, accediendo a los textos de esta misma forma, interpretando la información y conscientemente, desechando el material que no cumpla con los conceptos y teorías planteados como base teórica del

trabajo. Posteriormente, se recorre la antología para extraer capítulos y citas que forman parte del marco teórico y conceptual que sustenta lo dicho en la obra.

Por lo que se plantea la pregunta de investigación: El diseño de vestuario contribuye a definir los rasgos físicos, sociales y psicológicos de los personajes de la obra *Dorothy debe morir*.

### 1.4. Etapas

El presente trabajo se ha dividido en 4 etapas generales y para tener mayor control en la planificación del trabajo se tuvo en cuenta el siguiente cronograma.

Fases	Tareas	Horas	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL
Preparación	Definición del tema	2											
	Lectura del libro <i>Dorothy debe morir</i>	7											
	Revisión bibliográfica	6											
	Elaboración del índice de trabajo	5											
	Definición de la metodología	3											
Estudio	Investigación	65											
	Creación de los diseños	50											
Redacción	Análisis de resultados y redacción	45											
	Conclusiones, limitaciones y prospectiva	5											
	Presentación primer borrador	1											
	Revisión y edición	5											
Final	Preparación presentación	8											
	Presentación	3											
	Total horas	205											

Figura 1: Cronograma de trabajo para el TFG

Fuente: Elaboración propia

- La preparación, todo el trabajo previo a la investigación la cual ayuda a entender aquello más relevante para la investigación.
- En la segunda parte, el estudio, se centra en el proceso de investigación de artículos y libros que serían útiles para el trabajo junto al estudio y creación de los diseños de vestuario.
- La tercera parte, la redacción de todo el contenido investigado redactando de manera ordenada y concisa seleccionando el contenido más relevante para el trabajo y tras una reflexión del contenido una revisión y reestructuración de los contenidos necesarios.
- La fase final, es posterior a la redacción de la memoria, todo lo relacionado con la preparación de la presentación ante el tribunal de la defensa del TFG.

## 1.5. Problemas

A la hora de realizar este trabajo uno de los mayores inconvenientes fue encontrar información respecto a la película *El mago de Oz*, al ser una película tan antigua no hay tantos recursos gráficos o artículos que hablan específicamente del diseño de vestuario, aunque sí que se encontró información era a rasgos muy generales.

## 2. El diseño de producción

En esta sección, se aborda todo lo relacionado con el diseño de producción, su definición, su evolución y su función en las producciones audiovisuales. Por otro lado se enfatizará en el traslado visual de un guion basado en una novela y cuál es el papel del diseño de producción. Dentro del proceso creativo, el diseño de vestuario cumple con un papel importante para dar vida a los personajes y para transmitir su personalidad y evolución a lo largo de la trama.

La definición que se puede hacer sobre el diseño de producción está influenciada por la dirección de arte ya que las diferencias entre ellas son un poco ambiguas, dado que dependiendo del tamaño de la producción, el país donde se realice o las funciones que desempeñan, es difícil delimitar las diferencias entre cada una. El director de arte y diseñador de producción Ted Haworth (1978), hace una diferenciación de estos conceptos. La diferencia más básica es que el diseñador de producción tiene un vínculo más estrecho con la película, trabaja directamente con el guion para crear esa tercera dimensión y es mucho más cercano al director de la película.

Boris Leven (1978) diseñador de producción, defiende que el papel que en su profesión se realiza no es sólo de arquitecto, artista, ilustrador, diseñador o simplemente un dibujante, es todas esas cosas y mucho más. Para él, el diseñador de producción es el responsable de todo lo que ve en la película sin contar a los actores, decidir con qué estilos y texturas quiere visualizar una película, la guía principal del desarrollo de trabajo. Por otro lado C. S. Tashiro (2010), considera que un diseñador de producción supervisa el aspecto general de la película, tiene que tener conocimientos de arquitectura y de dibujo y dependiendo de las circunstancias varía el poder de decisión que tiene. El cine es un punto medio entre la realidad y tu imaginación. Los diseñadores suelen tener mucha libertad, la que las reglas de la física les permita. Hay dos formas de abordar el diseño de producción: servicio literario y libertad visual.

Lina Herrera (2009), destaca su punto de vista de la dirección de arte, cómo organiza y yuxtapone estos objetos para generar elementos significativos que contribuyen a la narrativa general de la producción. El director de arte otorga un sentido particular a los objetos, y no se limita a su función meramente práctica. Por ejemplo, una lámpara azul no se percibe únicamente como una fuente de luz, sino que puede transmitir un sentimiento de nostalgia o evocar emociones específicas. En este sentido, la dirección de arte identifica los objetos y les confiere significados culturales y simbólicos relevantes. Es fundamental que la dirección de arte mantenga la coherencia de los objetos a lo largo de la narrativa visual de la película. Esto implica asegurarse de que el objeto conserve su relevancia y continuidad en cada fotograma, evitando discrepancias que puedan afectar la narración y la estética general de la producción.

Inés Olmedo (2018), directora de arte, afirma que la dirección de arte nació junto con el cine. Georges Méliès, en sus películas, creaba universos visuales en sus escenografías. El rol del director de arte ha sido un papel esencial para que la narrativa visual tenga sentido con la historia. “En términos absolutos, la Dirección de Arte engloba todas las acciones de modificación de la apariencia de los actores, los objetos y los espacios físicos, con una intención estética funcional al proyecto audiovisual.” (Olmedo, 2018, p.39).

Leon Barsacq (1978), reconocido en el campo de la escenografía, ha sido testigo de esta evolución y ha estudiado cómo los platós de cine han ido adaptándose a los cambios estéticos y narrativos a lo largo del tiempo. La evolución de los platós de cine ha ido de la mano del desarrollo general del cine. Desde sus inicios, el objetivo principal era trasladar los conceptos teatrales al medio cinematográfico. A lo largo del tiempo, el campo de la escenografía ha experimentado cambios significativos debido a una mayor comprensión de la perspectiva escénica. Si bien la escenografía ha estado influenciada por las tendencias literarias y pictóricas de cada época, ha logrado liberarse de las limitaciones del naturalismo. En lugar de proporcionar un marco preciso para la acción, ahora se busca sugerir un lugar y un ambiente. La escenografía se ha convertido en una herramienta para crear una atmósfera adecuada y establecer el contexto necesario para la narrativa cinematográfica.

## **2. 1. Adaptaciones de novelas al cine**

En la creación de un guion cinematográfico, generalmente se comienza con una idea original, una historia basada en hechos reales o una adaptación de una novela. Cada una de estas

opciones tiene una forma de trabajar distinta. En este caso, se enfoca específicamente en las adaptaciones de novelas al cine.

El profesor José Antonio Pérez Bowie (2010) aborda el tema de la reescritura en el cine y su relación con otras formas de arte, la literatura y los discursos audiovisuales. El mismo término, reescritura, Pedro Javier Pardo (2010) lo plantea desde un punto de vista semiótico tomando el texto de Gerard Genette: *Palimpsestes* (1997), a partir del cual, el autor define la reescritura como una manera de hipertextualidad, esto consiste transponer un texto a otro y repetir el texto mientras se transforma. Por otro lado, Perez Bowie destaca la importancia de la reescritura como un medio efectivo para abordar el proceso de la adaptación cinematográfica. No solo a partir de novelas literarias, también de literatura no convencional como los monólogos de Shakespeare, la representación de la conciencia de los personajes en el cine y la relación entre Blasco Ibáñez y el cine y la reescritura en la cultura posmoderna, utilizando como ejemplo las adaptaciones cinematográficas de la obra *Sleuth* (Mankiewicz, 1972).

Linda Seger (2021) explica que el hacer adaptaciones de novelas a un guion cinematográfico es una practica muy habitual. Sobre el debate de cuánto de fidelidad al texto tiene que tener la película, la autora considera que el guionista también es un creativo y que por lo tanto puede hacer los cambios o adaptaciones que considere. La literatura y el cine son similares en su temporalidad, trabajan aspectos como el relato, ritmo y división secuencial, a diferencia de otras artes como la pintura, la arquitectura o la escultura que definen un espacio. Entre un 30% y un 40% de las producciones a nivel mundial se basan en obras literarias.

Además la autora Seger comenta lo difícil que es adaptar el estilo visual de algunos géneros novelísticos como la novela negra, los filmes no realistas son los más difíciles de llegar a la audiencia, funcionan bien en novelas y teatro pero en el cine fracasan. *La hoguera de las vanidades* (De Palma, 1990) fue un fracaso en taquilla porque no supo comprender el estilo de comedia negra pero otras como *Batman* (Burton, 1989) o *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Zemeckis, 1988) fueron un éxito, teniendo una nominación en dirección artística. Las películas realistas son mucho más sencillas de adaptar pero en el caso de tener que adaptar una historia no realista simplemente hay que tener en cuenta que hay que tener más cuidado con las decisiones que se toman.

Charles y Mirella Affron en *Sets in motion : art direction and film narrative* “Todo empieza con la historia”(Affron y Affron, 1995). Toda la creación de su trabajo está basada en el guion. Los propios Affron cuestionan la validez de basarse demasiado en una descripción basada en el guion. Esta limitación conduce a la falacia de explicar el efecto en términos de intención, ya que la única justificación para describir conjuntos en base a la visibilidad es la pretensión de la profesión de servir a la escritura.

Algunas de las mejores películas de la historia del cine han sido adaptaciones. Alberto Quintanilla (2017) afirma lo complicado que es hablar sobre las mejores adaptaciones al cine por la gran cantidad de películas que se han hecho basándose en textos literarios. *El padrino* (Coppola, 1972) es de las pocas que ha conseguido superar a la novela original; para una de las obras maestras de Hitchcock *Psicosis* (Hitchcock, 1960) tomó como punto de partida el relato original de Robert Bloch; Jonathan Demme adaptó al personaje de las novelas de Thomas Harris en *El silencio de los corderos* (Demme, 1991); una de las mejores películas de Steven Spielberg, *Parque Jurásico* (Spielberg, 1993) se basa en la novela de Michael Crichton; se partió del relato de Stephen King para la grandísima cinta de *Cadena Perpetua* (Darabont, 1994) protagonizadas por la pareja de Tim Robbins y Morgan Freeman con un guion estupendo dirigida por Frank Darabont. Estos sólo son unos ejemplos de grandes películas que se inspiraron en novelas.

## **2. 2. Traslado visual de la novela a la pantalla: el papel diseño de producción**

En este apartado, se explorará la importancia del diseño de producción en el traslado visual de la novela a la pantalla. Se analizará cómo los diseñadores de producción trabajan para dar vida a los escenarios, personajes y atmósferas descritos en la novela original. Se hará un pequeño análisis de algunas historias adaptadas a películas para poder ver las diferentes formas en las cuales se puede adaptar un libro. Se analizan *Harry Potter y la piedra filosofal* (Columbus, 2001), *Las Crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* (Adamson, 2005) y *Alicia en el país de las maravillas* (Burton, 2010) centrándose sobre todo en la parte visual. Se han seleccionado estas adaptaciones por su similitud a la novela *Dorothy debe morir* (Paige, 2016) por su temática de fantasía y aventuras juvenil.

La adaptación de *Harry Potter y la piedra filosofal* del director estadounidense Chris Columbus está basada en la novela original homónima publicada por la escritora británica J. K. Rowling en 1997, que cuenta las aventuras de un mago adolescente. En el análisis de la adaptación cinematográfica realizada por Javier Soto (2022) explica cómo la película no buscaba reinterpretar la novela de Rowling, sino todo lo contrario. Su objetivo no es destacar artísticamente de forma independiente, sino mantenerse fiel al material literario original. Su valor radica en comprender esta circunstancia y tomar las decisiones de guion necesarias para lograrlo con éxito. El filme logra trasladar la trama propuesta por Rowling a un medio diferente, reconociendo los inevitables cambios que implica el cambio de medio, pero procurando mantener la mayor cercanía posible con el texto original que es venerado por un amplio público. En el caso de adaptaciones de bestsellers, los espectadores suelen esperar experimentar en la pantalla una experiencia visual muy similar a la de la lectura del libro original.

Para dar vida a la película se contó con el diseñador de producción Stuart Craig que ha diseñado los decorados junto a Stephenie McMillan, de todas las películas de Harry Potter hasta la fecha. Bill Desowitz (2012) comenta cómo el diseñador desempeñó un papel fundamental a la hora de dar vida a la película. Uno de los mayores logros de Craig fue el diseño de Hogwarts. El público acogió con entusiasmo los cambios introducidos para dar cabida a la evolución de la narrativa y el misterio del mágico lugar. La riqueza de Hogwarts se valoró por encima de pequeñas discrepancias de continuidad, lo que refleja el aprecio del público por el mundo dinámico y envolvente que Craig ayudó a crear.

La novela *El león, la bruja y el armario* (Lewis, 1950) forma parte de una serie de siete novelas de C. S. Lewis, la obra más famosa del autor. La película fue producida por Walden Media y distribuida por Walt Disney Pictures en 2005 bajo la dirección de Andrew Adamson. La mayor parte del rodaje tuvo lugar en Polonia, la República Checa y Nueva Zelanda.

Cuenta la historia de cuatro niños que atraviesan un armario mágico y llegan a la tierra de Narnia. Johannes Carrillo (2021), estudiante y reportero de la MODG, comparte sus impresiones sobre *El león, la bruja y el armario*. Algunas de las diferencias que se destacan son las edades de los protagonistas y un pequeño cambio en las personalidades para que cada uno de los hermanos tuviera un rol, el líder, la cuidadora, el problemático y la aventurera. La mayor diferencia radica en la acción. La película muestra violencia gráfica y monstruos

generados por CGI, especialmente en la batalla de Beruna, mientras que en el libro, la batalla se describe en apenas una página y media. La película se percibe como más realista, con mayor profundidad y desarrollo de los personajes. Tiene más acción y aventura, y transmite una sensación de realismo que el libro no logra alcanzar.

En una entrevista de 2007 de Edward Douglas a Roger Ford, el diseñador de producción de *Las Crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario*, el cual fue el responsable de crear la apariencia visual de la película. Ford explica que el diseño del castillo del rey Miraz está influenciado en los castillos franceses y españoles, también quiso inspirarse en los piratas y el simbolismo fascista para representar a los antagonistas de la historia. La tecnología ha afectado su trabajo, permite una visualización previa de los sets y facilita los cambios durante el proceso de diseño. Ford concluye mencionando que su trabajo se ha vuelto más emocionante y desafiante gracias a las posibilidades que ofrece la tecnología.

Básicamente son ordenadores, ¿no? La última *La guerra de las galaxias* tenía tanta pantalla azul y verde que piensas: Espera, ¿voy a tener trabajo dentro de cinco o diez años? Pero lo que ha ocurrido en realidad es exactamente lo contrario. Mi trabajo se ha vuelto increíblemente mucho más interesante y emocionante porque ahora se abren todas estas posibilidades. Ahora puedes ir a lugares que antes no podías usar porque veías líneas eléctricas o nubes atravesando el paisaje y decías, bueno, no podemos usarlo. Ahora puedes usarlo porque sabes que puedes deshacerte de esas cosas y añadir otras, así que ha hecho que mi trabajo sea mucho más interesante, emocionante y desafiante. Es genial. (Ford, 2007)

La historia tanto del libro cómo la película de *Alicia en el país de las maravillas* cuenta el viaje de Alicia, que a través de una caída en un hoyo, aparece en un mundo fantástico y surrealista. La periodista Ana Bernabeu (2019) explica que hay diferencias en la trama entre la versión de acción real dirigida por Tim Burton y la historia original de Lewis Carroll. Mientras que la película de Burton presenta una trama más compleja, plantea el regreso de Alicia a ese mundo, ya que ella lo había visitado anteriormente cómo una continuación del libro. Tanto la película como la historia están ambientadas en la Inglaterra del siglo XIX, específicamente en la época victoriana de 1865, donde se destaca una sociedad caracterizada por su moralismo, disciplina y estrictos prejuicios y prohibiciones. Las películas de Burton

son conocidas por adaptar su estilo visual expresionista alemán al cine contemporáneo, creando una estética visual única.

El diseño de vestuario estuvo a cargo de Colleen Atwood, la cual fue premiada con un Oscar a mejor diseño de vestuario por esta película. La periodista Amanda FitzSimons (2010) describe el proceso de trabajo que llevó a cabo la diseñadora. Atwood quería evitar los clichés de los disfraces que se venden en las tiendas para Halloween y se inspiró en las ilustraciones de John Tenniel y Lewis Carroll. Se destaca el trabajo realizado en el personaje de la Reina Roja, interpretada por Helena Bonham Carter, que requirió vestuario, maquillaje y prótesis para hacer que su cabeza pareciera más grande y se mejoró digitalmente para aumentar su tamaño. El equipo también creó vestuario y peinado para los personajes de la Reina Blanca, interpretada por Anne Hathaway, y el Sombrerero Loco, interpretado por Johnny Depp. El diseño de vestuario de Alicia se mantuvo moderno y liberador, evitando los vestidos ajustados y los corsés. Ana Bernabeu también destaca respecto al vestuario el estilo gótico, utiliza una gama de colores con tonos fríos y oscuros, con una paleta de colores muy saturada.

Cómo se puede ver en estos ejemplos, la película de Harry Potter se enfoca en ser fiel al material literario original y logra trasladar la trama propuesta por J.K. Rowling, mientras que Tim Burton en Alicia hace una reinterpretación más oscura del cuento infantil con una trama más compleja. La adaptación de las crónicas de Narnia es un punto medio, sigue siendo fiel a la historia original pero haciendo ciertos cambios sustanciales en la trama, una mayor profundidad y desarrollo de los personajes en comparación con el libro.

### **2. 3. El diseño de vestuario como herramienta descriptiva y narrativa**

Como se ha visto anteriormente, el diseño de producción desempeña un papel fundamental en la creación del aspecto visual de una película. Como explica el Assemble Magazine (2021) este departamento se divide en varios equipos, por ejemplo el de vestuario, maquillaje, atrezzo... El diseñador de producción es el responsable de tomar decisiones generales, como la elección de la paleta de colores o el estilo, por lo que su papel con los otros departamentos es crucial. Dentro de este contexto, el equipo de vestuario trabaja en estrecha colaboración con el diseñador de producción para dar vida a las visiones y características de los personajes a través de la ropa que usan. El diseño de vestuario en el cine es un elemento crucial que

contribuye a la construcción de personajes y a la narrativa de una película.

En este texto, se explorarán diferentes perspectivas y ejemplos que ilustran la importancia del vestuario en el cine, desde el proceso de diseño hasta su impacto en la identificación del espectador con los personajes.

Según C. S. Tashiro (2010), una interesante perspectiva surge en relación con nuestros cuerpos, los cuales son considerados el epicentro del espacio que habitamos. Si bien nuestros cuerpos representan los cuerpos de los personajes, es importante tener en cuenta que nuestra ropa no puede ser equiparada a la suya. Existe una distinción fundamental entre el vestuario de los personajes y el que utilizamos nosotros, y esta radica en la dicotomía entre lo que percibimos visualmente y lo que conocemos en un nivel más profundo. La vestimenta forma parte esencial de nuestra identidad, al igual que nuestra piel. Sin embargo, en el contexto del cine, el vestuario adquiere un propósito distinto: está diseñado para servir a la narrativa. En este sentido, el vestuario se convierte en el primer paso hacia la creación de una perspectiva antropocéntrica en el diseño. Debe ser lo suficientemente similar al atuendo del espectador para generar una conexión, pero también debe adaptarse a las necesidades narrativas de la historia que se está contando.

Por otro lado el autor Gabrio Zappelli (2006) sostiene que el vestuario tiene una doble función: cubrir y/o decorar el cuerpo, y representar una cultura específica. El vestuario va más allá de su propósito práctico y se convierte en una expresión simbólica de la identidad y pertenencia cultural. Zappelli argumenta que el vestuario es una metáfora visual de la cultura, reflejando sus valores, tradiciones y creencias. Establece que el vestuario no solo representa la vestimenta de una cultura, sino también el ambiente cultural en su conjunto. Propone clasificar el vestuario según su forma, material, color y ejecución. La forma se refiere al diseño y estructura de las prendas, el material a los tejidos utilizados, el color a su simbolismo y comunicación visual, y la ejecución a la habilidad artesanal en su elaboración. Por lo que se puede decir que el vestuario cumple una función dual al cubrir y representar una cultura, y los parámetros de clasificación propuestos por Zappelli ayudan a comprender su complejidad y su importancia como manifestación cultural y visual.

Gladys Mercado (2016) licenciada en Antropología y especializada en el audiovisual hace un análisis sobre las características que comparten la moda y el vestuario en el cine:

Si hay una imagen que representa la relación entre moda y cine, es la de Audrey Hepburn en el film *Desayuno con diamantes*, del director Blake Edwards. Vestida por Givenchy para ese trabajo, significó la afirmación de una relación que se extendió a su vida personal, ya que el diseñador se transformó en su modisto y amigo. El look de la actriz encarnando el personaje de Holly Golightly, marcó tendencia: el vestido de seda (reinterpretación de la Robe Noir de Chanel de la década del 20), el collar de perlas, la tiara, los guantes largos, unidos a la figura esbelta del personaje se convirtieron en símbolo de estilo, glamour y sofisticación y revolucionó el mundo de la moda.

(Mercado, 2016, p.36)

Además Mercado explica cómo los estudios de Hollywood al organizar sus departamentos, decidieron reservaron en el de Artes un lugar para el vestuario y el maquillaje ya que las características físicas y de personalidad esbozan al personaje deseado. Por lo tanto, al construir películas, se tiende a tener en cuenta la importancia de un diseñador específico para este sector. Más allá de la fama estelar, el espectador ha tenido y todavía tiene un papel importante al establecer un fuerte vínculo de identificación con sus estrellas favoritas. El vestuario contribuye a generar este vínculo al fusionar a la persona y el personaje a través de la carga simbólica que porta. Se dice que la actriz Bette Davis comentó: “Los actores podemos ensayar nuestros textos, movimientos y gestos, pero hasta que no nos ponemos la ropa no nos convertimos en los personajes”.

El diseño de vestuario ha ayudado a la construcción de personajes. Solana Roffe (2016), diseñadora de indumentaria, cuenta su visión del diseño de personaje a través del personaje de Rose de la película *Titanic* (Cameron, 1997). El vestuario de la protagonista se adapta a la aristocracia inglesa, se la presenta con un traje blanco y violeta, y un sombrero de ala anchísima. Los colores están relacionados no sólo con la clase social si no con la personalidad del personaje, la silueta, la forma y el tejido también pueden describir muy bien cómo es ella al iniciar el film, además está muy bien vinculado con la época en la que se inspira. El segundo vestuario que lleva este personaje es un vestido de tul negro, bordado con

cuentas sobre un forro de color rojo vibrante, en este momento Rose se encuentra en un momento donde su familia la fuerza a tener una vida que ella no desea, por lo que en la escena donde se quiere tirar del barco el color negro y rojo del traje refuerza el valor simbólico de la situación. Posteriormente, mientras Rose vive su historia de amor y se va abriendo más, su vestuario se va adaptando a cómo ella se siente, usado colores como el blanco y el amarillo. Por lo que al final se va viendo cómo su vestuario ha evolucionado a un estilo más sobrio, relajado y discreto. El vestuario no sirve sólo para cubrir a los actores si no que ayuda a entender mejor el lugar de donde viene y las acciones que van a realizar.

En la serie documental de Netflix *Abstract: el arte del diseño* (Neville, 2017) en uno de los capítulos se cuenta la historia de la diseñadora de vestuario Ruth Carter que ha participado en el diseño de vestuario de películas como *Black Panther* (Coogler, 2018) y *Teen Beach Movie* (Hornaday, 2013). Ella misma explica cuál es su proceso desde que le dan un guion para hacer que una idea cobre vida. Después de la primera lectura siempre surgen algunas preguntas como: ¿Cómo abordaremos esto? ¿Qué tipo de paleta de colores desea el director de fotografía? ¿Qué ideas tiene el director para estos personajes y qué es lo que todos perciben?... El diseño de vestuario tiene mucha relación con la persona y lo que ella quiere transmitir. “Tienes que entender algo sobre las personas, que es lo que hace que una persona sea cómo es, dónde vive, en que cree, a veces eso queda muy bien reflejado externamente, eso es contar la historia.”(Carter, 2019)

En general, la mayoría de los autores y expertos en la industria cinematográfica concuerdan en la importancia del vestuario a la hora de plasmar la identidad de un personaje. El vestuario se convierte en una herramienta poderosa que permite a los directores y diseñadores transmitir información sobre la personalidad, la historia y las motivaciones de los personajes de manera visual y tangible.

### **3. El mago de Oz**

Habiendo repasado los detalles sobre el diseño de producción en el apartado anterior y todo lo relacionado al diseño de vestuario, el siguiente apartado se centra en la película *El mago de Oz* (Fleming, 1939), la adaptación cinematográfica de la novela, centrándonos especialmente en el diseño de producción.

### 3.1. La novela *El maravilloso mago de Oz*

L. Frank Baum, nacido en 1856 en Nueva York, es conocido por ser el autor de la novela *El maravilloso mago de Oz* (1900), en total escribió trece libros sobre la tierra de Oz. Herráiz afirma que: “El maravilloso mago de Oz resulta difícil de imaginar sin las geniales ilustraciones de Denslow” (Herráiz, 2019, p.24).

El libro *El maravilloso mago de Oz* cuenta la historia de una joven llamada Dorothy Gale, quien vive en una granja en Kansas con sus tíos. Un día, un tornado la transporta junto con su casa y su perro Totó a la tierra de Oz. En Oz, la Bruja Buena del Norte le da a Dorothy los chapines plateados y un beso en la frente de protección mágica. De camino a la ciudad esmeralda se hace amiga de un espantapájaros, un hombre de hojalata y un león cobarde, juntos buscan al mago de Oz para que le ayude a regresar a casa y a concederles los deseos que cada uno busca. En el camino, se enfrentan a varios obstáculos y peligros, cómo la malvada bruja que quería impedir su progreso.

Finalmente, llegan al palacio del mago de Oz, quien les da varias misiones. Cuando completan las misiones, el mago les revela que él no es realmente un mago, sino un hombre común que se trasladó a Oz en un globo aerostático muchos años atrás. Sin embargo, les da a cada uno un regalo para ayudarles en sus vidas futuras: un cerebro para el espantapájaros, un corazón para el hombre de hojalata y el coraje para el león.

Dorothy regresa a casa gracias a los chapines plateados que le dio la Bruja Buena del Norte al llegar a Oz, pero no sin antes haber aprendido lecciones importantes sobre la amistad, el valor y la verdadera naturaleza de la felicidad.

El libro de *El maravilloso mago de Oz* ha formado parte de los clásicos de novelas juveniles e infantiles. Isabel Jerez y Eduardo Encabo (2008) en su análisis explican que tanto Dorothy como sus compañeros buscan algo diferente: El espantapájaros, un cerebro; el hombre de hojalata, un corazón; el león, valor y Dorothy, la vuelta a casa. El espantapájaros razona correctamente a pesar de que éste afirme que no tiene cerebro; al León cobarde y al leñador de hojalata les ocurre algo similar. Finalmente, cuando el Mago les concede sus deseos, realmente ellos ya los habían conseguido a través del camino y lo que el Mago les da es más bien “un placebo”.

Baum criticó la política a través de su novela, en el análisis de los símbolos y metáforas que hace Keira Hulihan (2015) considera que los zapatos de plata representan la prosperidad económica, la Ciudad Esmeralda simboliza Washington D.C. a ciudad es verde cómo el dólar. Dorothy cree que llegar a la ciudad podrá resolver todos sus problemas, pero se da cuenta que el esplendor de la ciudad es sólo una ilusión, el camino de baldosas amarillas hace referencia al oro y Kansas representa la lucha de los granjeros. El ciclón lleva a Dorothy en busca de una solución.

### **3.2. Adaptación al cine e influencia**

Tras el éxito de *Blancanieves y los 7 enanitos* de Walt Disney en 1937 la MGM quiso apostar por adaptar *El maravilloso mago de Oz* protagonizada por Judy Garland y producida por Mervin LeRoy. La película sería rodada en Technicolor con un presupuesto de dos millones de dólares, el mayor en una producción de ese año.

En el libro *Cómo se hizo El mago de Oz: 80 años por el camino de baldosas amarillas* (Herraiz, 2018) de Alejandro Herraíz, crítico de cine, explica exhaustivamente cómo fue todo el proceso de creación de la película. Cuenta como querían presentar la película cómo un musical, ya que, *El cantor de jazz* (Crosland, 1927) había revolucionado la industria. Aún así, en los doce años que separan esta película de *El mago de Oz*, el género prácticamente no había evolucionado. *We're Off to See the Wizard* junto a *Over the Rainbow* se convirtieron en las canciones más icónicas de la banda sonora. La clave de *Over the Rainbow* fue el arcoiris, Hasburg, escritor de la letra, pensó que lo único de color que Dorothy habría visto sería el arcoiris.

La película de *El mago de Oz* dirigida por Victor Fleming se estrenó el 25 de agosto de 1939 en Estados Unidos, aunque no se pudo estrenar en otros países hasta años después por culpa de la Segunda Guerra Mundial

El éxito de la película fue rotundo, en la página oficial de los premios Oscars, podemos ver como en 1940 *El mago de Oz* partió con cinco nominaciones en las categorías de mejor película, mejor dirección de arte, mejor fotografía en color, mejor canción, mejor banda sonora y mejores efectos especiales. Pero finalmente recibieron dos estatuillas por mejor banda sonora original para Herbert Stothart y mejor canción, *Over the Rainbow*, para Harold Arlen y Yip Harburg. Judy Garland fue premiada con un mini Óscar honorífico cómo destacada estrella juvenil.

La popularidad de la película ha trascendido hasta día de hoy. Un estudio de la Applied Network Science realizado en 2018 con 47.266 películas del listado de la IMDB sobre cuál es la películas más influyentes de la historia dio como resultado a *El mago de Oz*. Es de las películas más referenciadas a lo largo de la historia, algunos elementos característicos de la película como los chapines rojos salen mencionados en series como *Ley y orden* (Wolf, 1990), *Anatomía de Grey* (Rhimes, 2005) o *Life on Mars* (Graham, 2006). El camino de baldosas amarillas “Yellow brick road” aparece en multitud de programas y películas, y ha dado título a canciones de artistas tan conocidos como Elton Jonh y Eminem. Muchas frases como “I’m melting!” o “There’s no place like home” han sido citadas y parodiadas en multitud de ocasiones.

La influencia de la película llegó mucho más lejos de lo esperado, Alonso Ceballos (2009) hace un arduo análisis de las razones por las que se ha convertido en un icono del “colectivo LGBT”. En los espectáculos de “drags” se hizo popular interpretar *Over the Rainbow* vestidos de Dorothy, interpretando las canciones de la película. Ceballos considera que las letras de las canciones *If I were King of the Forest*; *Come out, come out, wherever you are* y *Over the Rainbow* representaban para los gay y lesbianas el deseo de “vivir en Oz” más allá del arco iris. La imagen del arco iris se popularizó por el Movimiento de Liberación Gay, por lo que el activista Gilbert Baker diseñó una bandera inspirada en el arco iris para el Día del Orgullo Gay de 1978. Por estas razones y más, el mundo de Oz se ha convertido en parte de este colectivo.

Tras todo el éxito en el que se convirtió la película no tardaron en surgir varias precuelas y secuelas. El musical *The Wiz: The Supersoul Musical Wonderful Wizard of Oz* (Smalls, 1975) estrenado en 1975 en los escenarios de Broadway tenía la peculiaridad de que esta versión es que estaba interpretada únicamente por actores afroamericanos con una partitura al estilo pop. En la versión cinematográfica de *The Wiz* (Lumet, 1978) del musical, el papel de el espantapájaros fue interpretado por Michael Jackson.

Disney adquirió los derechos de las obras de Baum, su primer proyecto fue *Oz, un mundo fantástico* (Murch, 1985), secuela oficial de *El mago de Oz*, la acción se sitúa seis meses después de la película anterior. En 1990 realizaron una película destinada a la televisión, *El soñador de Oz* (Bender, 1990). Tras el éxito de *Alicia en el país de las maravillas* de Tim Burton en 2010, Disney Pictures decidió retomar Oz siguiendo la misma fórmula. Presentaron *Oz, un mundo de fantasía* (Raimi, 2013), una precuela de *El mago de Oz*.

La literatura tampoco se quedó atrás, algunas novelas como *A Barnstormer in Oz* (Farmer, 1982), *Dorothy in the Land of Monsters* (Gevedon, 2019), al igual que *Dorothy debe morir* (Paige, 2016), que se analizará posteriormente, se inspiraron en todo el mundo de Oz.

En el siguiente apartado se analizará en profundidad cuál fue el proceso de diseño de producción, ya que como se ha visto anteriormente muchos de los elementos como el vestuario o el atrezzo han sido parte fundamental para el éxito de la película.

### **3.3. Diseño de producción en El mago de Oz**

El proceso de preproducción de la película fue muy complejo por lo que los departamentos de fotografía, dirección de arte y vestuario tuvieron que trabajar de la mano con una paleta de colores conjunta.

Grabar con Technicolor requería usar luces muy potentes en los platós, Ryan Lintelman (2010), historiador especializado en historia del cine, explica que para el rodaje de la película se propuso a los diseñadores de decorados y vestuario saturar los colores para aprovechar al máximo el formato y además potenciar las diferencias entre Oz y Kansas. Ciertos colores como el azul presentaron problemas de registro y otros como el rojo y el amarillo tendían a saturarse. Para evitar estos problemas, los decorados se sometieron a pruebas de cámara para asegurarse de que los colores se veían de la forma deseada. A menudo, era necesario repintar los decorados para conseguir la tonalidad precisa.

Como explica Alejandro Herraiz (2018), para hacer posible la producción se construyeron setenta decorados, algunos de ellos por sus grandes dimensiones se utilizaron maquetas y cicloramas. Algunos de ellos cómo la arquitectura de Munchkinland estaba inspirada en la forma de unas setas, las cuales se situaban alrededor de una plaza que daba inicio al camino de baldosas amarillas. El equipo de decoración tuvo ciertos problemas para que las baldosas brillaran pero consiguieron solucionarlo pintándolas con aerosol. La Ciudad Esmeralda fue el decorado más costoso debido a sus espectaculares dimensiones y el suelo de metacrilato verde supuso una fuente de constantes problemas. Otros de ellos cómo el castillo de la bruja y la granja de Kansas se inspiraron en la arquitectura clásica de los cuentos de hadas y en las obras de Grant Wood, respectivamente

Los efectos especiales fueron muy innovadores para la época, en el documental *The Wonderful Wizard of Oz: 50 Years of Magic* (Haley, 1990) hacen un recorrido por todo el proceso de creación de efectos. Por ejemplo para crear el tornado utilizaron una media de muselina enrollada alrededor de alambre, a través de la media se soplaban la suciedad y polvo para crear el efecto del tornado. Para introducir las imágenes de los demás elementos y actores se utilizó la retroproyección. Una de las transiciones más famosas fue cuando Dorothy entra en Oz. La doble de Judy llevaba un vestido color sepia, ella abrió la puerta, le entregó a Toto a Judy Garland fuera de la pantalla y luego Garland entró en el encuadre con su colorido vestido, mientras la cámara avanzaba. Otro truco interesante fueron los caballos de colores, se los pintó con polvos de gelatina, aunque tenían que ir repintándolos porque los caballos se lamían. La bola mágica de cristal de la Bruja se creó en el set de rodaje utilizando una bola de cristal hueca sobre la cual se proyectaban las imágenes a través de un espejo en ángulo. Para la escena de Glinda en la burbuja, se utilizó una técnica de triple exposición. En primer lugar, se filmó una bola en un plató con un fondo neutro. Luego, se acercó la cámara a la bola en *travelling*. Finalmente, los fotogramas se tintaron a mano para que la bola cambiara de color.

Nerea Ruano (2019) hace un estudio intensivo sobre el uso del color en la película, destacando el significado inconsciente que posee el color en la narrativa visual. El cambio de color que ocurre entre los escenarios de Kansas y Oz es uno de los aspectos más significativos de la película. El color azul que lleva Dorothy se relaciona con lo femenino, mientras que el rojo evoca emociones pasionales, como el amor o el odio, también representa peligro y poder, por ello los zapatos que lleva este personaje generan un poco de contraste. El color verde, presente tanto en la Ciudad Esmeralda como de la Bruja Mala del Oeste, se ven complementados por otros dos colores: en el caso de la ciudad, se acompaña del amarillo del camino de baldosas, el cual se asocia con la suerte, que combinado con el verde naturaleza y dinero, según la autora puede significar que el poder corrompe a la humanidad. En cuanto a la Bruja Mala del Oeste combina el verde con el negro, el uso del verde en el cine se ha asociado a los villanos y por otro lado el negro a la muerte, por ello es una buena combinación para una antagonista. La Bruja Buena del Norte usa el color rosa, asociado a lo femenino y a la debilidad. El marrón está presente en el espantapájaros y en el león asociados a la naturaleza cercana, como la del campesinado. El color plateado que lleva el hombre de hojalata se considera frío y distante, lo cual representa muy bien al personaje que anhela un corazón para llenar su pecho vacío.

En el próximo apartado se procede a analizar el diseño de vestuario y maquillaje de la película y cuáles fueron las complicaciones que tuvieron.

### 3.3.1. Personajes, vestuario y maquillaje

El diseño de vestuario es uno de los aspectos principales de la popularidad de la película, por ello en este apartado se realiza un breve recorrido sobre todo el proceso de creación de los vestuarios para el filme.

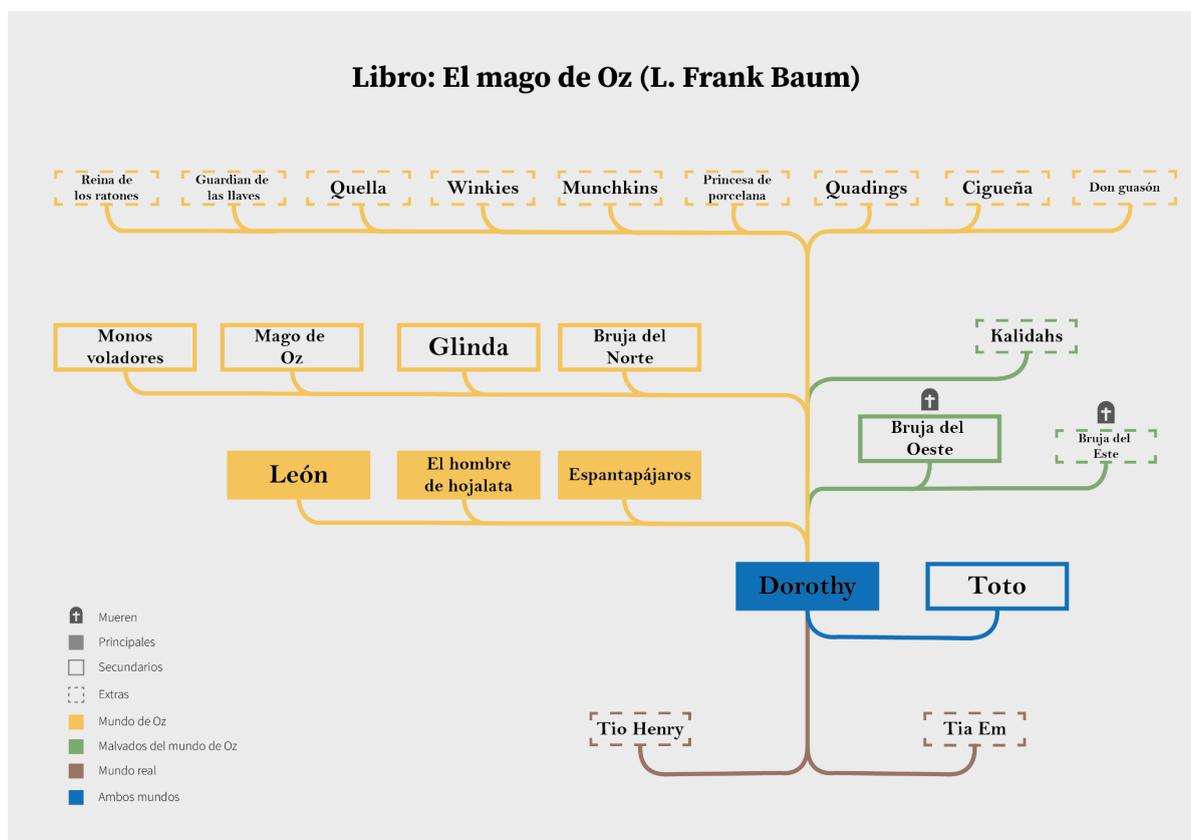
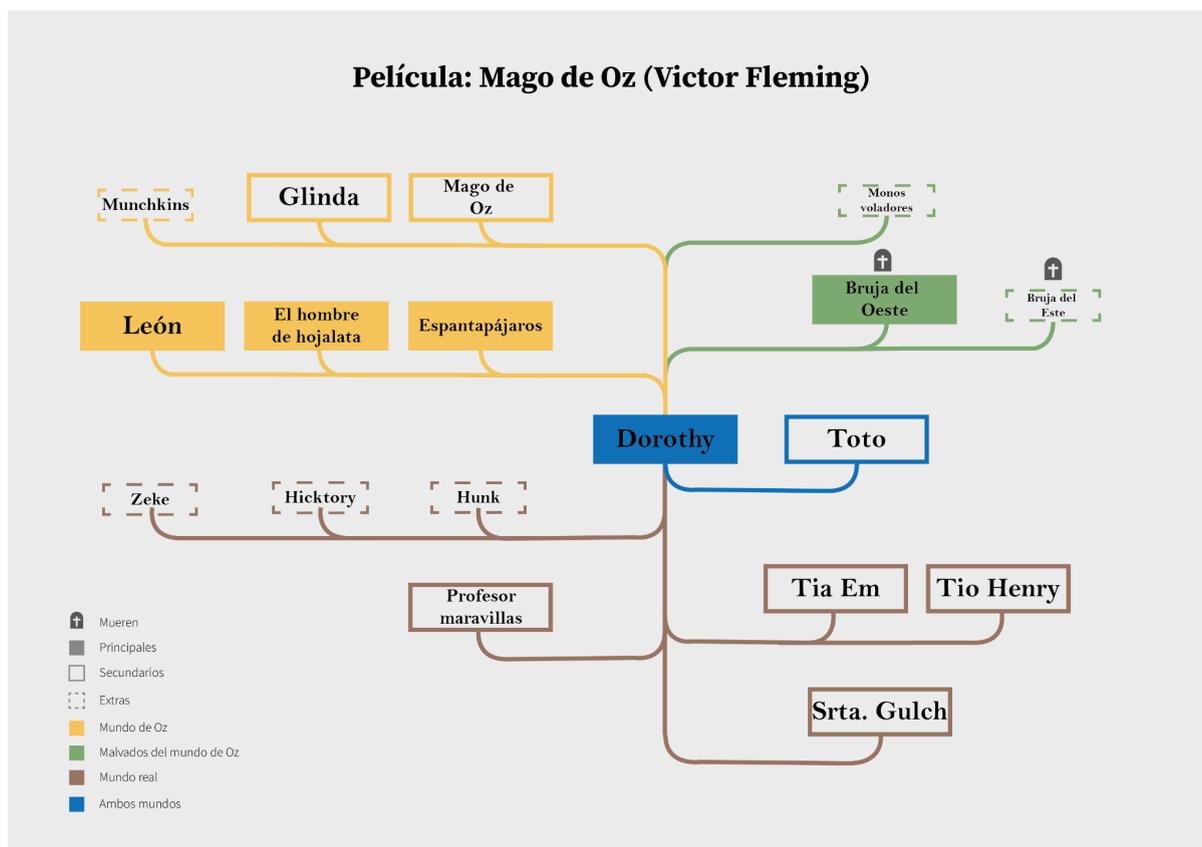


Figura 2: Esquema de personajes del libro *El maravilloso mago de Oz* de L. Frank Baum.

Fuente: Elaboración propia



**Figura 3:** Esquema de personajes de la película *El mago de Oz* de Victor Fleming.

Fuente: Elaboración propia

La estructura de los personajes está basada en la obra original de L. Frank Baum. Al comparar los personajes de la obra literaria con su adaptación cinematográfica en las figuras 2 y 3, podemos ver que, efectivamente hay bastantes similitudes, pero algunas diferencias notables. La estructura general de los personajes se mantiene en ambas versiones, algunos personajes se eliminan o se fusionan con otros, mientras que otros personajes nuevos son añadidos.

Para la creación de estos esquemas se han tenido en cuenta las definiciones sobre personajes principales y secundarios de Fernando Sánchez (1998). Los personajes principales son los que tienen funciones decisivas en la acción y a lo largo de la historia cambian sus estados de ánimo y/o personalidad, son individuos interesantes y ocupan gran parte de la novela. Los personajes secundarios son aquellos que no cambian y simplemente contribuyen a facilitar el desarrollo de la trama. Por otro lado según la escuela oficial de actores de Andalucía define a los personajes extras o de reparto se les define como personajes con intervenciones muy breves que ayudan a darle trasfondo y realismo a la historia.

El diseño de vestuario estuvo a cargo de Gilbert Adrian el cual ya había trabajado para la MGM en varias ocasiones. En el documental que hicieron *The Making of the Wonderful Wizard of Oz* (Leva, 2013), relata cuál fue el proceso que llevó para confeccionar todos los diseños. El equipo de vestuario trabajó muy duro durante dos meses para diseñar y confeccionar todos los vestuarios. Adrian se encargó de pintar y dibujar a mano cada boceto de todos los personajes, incluidos los habitantes de la Ciudad Esmeralda y los de Munchkinland.

Judy Garland fue quien interpretó al personaje de Dorothy en la película de *El mago de Oz*. Hilary Whiteman (2019), periodista de la CNN afirma que los admiradores de la obra de Baum consideraban que era demasiado mayor para el papel, por lo que recibió muchas críticas. Se crearon tres diseños con ciertas variaciones, el vestido que se elegiría finalmente se diferenciaba por un lazo en el cuello que hacía juego con el delantal. Un vestido azul y blanco a cuadros y tirantes sujetos por delante y por detrás con una blusa color crema de cuello alto y mangas abullonadas. Querían dar la apariencia de que el traje había sido confeccionado por su tía Em. “El vestido de Dorothy era quizá el traje más mundano de toda la película, aunque también en este caso se trataba de un movimiento deliberado del estudio cinematográfico de Hollywood Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) para subrayar la diferencia entre la niña de Kansas y el mundo imaginado por el autor estadounidense L. Frank Baum.” (Whiteman, 2019).

Los zapatos fueron un elemento muy destacado del vestuario de Dorothy. Cuatro pares de zapatos fueron hechos para la película, y actualmente hay tres pares conocidos que se conservan, uno de ellos en el Museo Nacional de la Historia Americana. El museo redactó un artículo en 2012 donde relata como originalmente los zapatos que lleva Dorothy eran plateados en la novela de L. Frank Baum, pero se cambió a rojo en la película para mostrar su contraste con el camino amarillo. Los zapatos fueron hechos de tela y pintados de color rojo brillante y rematados con pequeñas lentejuelas brillantes.

En el documental que hicieron en 2013 narran que la búsqueda de los tres compañeros de Dorothy era una labor complicada ya que requerían de actores que supieran cantar, bailar, cierta comicidad y tener la predisposición de pasar muchas horas de maquillaje. El papel del espantapájaros se le adjudicó a Ray Bolger, un actor, cantante y bailarín de Broadway. Para

su vestuario, Adrian se basó en las ilustraciones de Denslow, el atuendo consiste en un sombrero puntiagudo, una camisa y pantalones con parches. Bert Lahr, llevó un traje hecho de piel de león real y está acolchado para darle más volumen. Dos operarios se encargan de mover el rabo desde lo alto del plato con hilos invisibles. Buddy Ebsen, el actor que interpretaba al hombre de hojalata originalmente tuvo que ser ingresado por una alergia al polvo de aluminio que habían estado utilizando para darle el aspecto metálico, por lo que tuvo que ser sustituido por Jack Haley. El traje de hojalata se hizo con goma de látex recubierta con pintura plateada, papel de aluminio y otros materiales metálicos .

Por otra parte Herraiz (2010), cuenta cómo el maquillaje fue confeccionado por uno de los mayores pioneros de la época, Jack Dawn, creó una técnica innovadora, para la máscara de Ray Bolger, donde a partir de un molde facial del rostro realizaba sus diseños. La pieza era lo suficientemente blanda para que el actor pudiera gesticular sin problema y además era reutilizable para varios rodajes. Para la caracterización de Buddy Ebsen encarnando al hombre de hojalata, intentaron no emplear mucho maquillaje para que no se desvirtuasen sus rasgos, le colocaron una nariz en forma de tubo y un polvo de aluminio para darle la apariencia metalizada. Para el maquillaje del león crearon una melena leonina con las orejas sobresaliendo, la parte inferior del rostro le colocaron una falsa mandíbula, una prótesis en la nariz con apariencia de morro de animal. Las cejas primero las cubrían y después soltaban una cejas artificiales mucho más pobladas.

Además Herraiz explica que la labor de conseguir al reparto que interpretará a los Munchkins corrió a cargo de Leo Singer, la primera idea había sido contratar niños pero las leyes de trabajo eran muy estrictas con ello, por lo que se decidió escoger a personas que sufrieran de acondroplasia, personas pequeñas con una deficiencia en la hormona del crecimiento. Se pretendía contar con doscientos ciudadanos, para poder completar al equipo contrataron una veintena de niños entre siete y diez años.

Aljean Harmetz (1998), periodista e historiador de cine estadounidense agrega cómo la creación de los vestuarios para los Munchkins y los ciudadanos de la Ciudad Esmeralda fue la que les trajo más dificultades. Por un lado los “esmeralderos” tenían que usar el mismo tono de verde, lo que hizo que dedicaran muchas horas para el tinte de todas las prendas y complementos. Para los Munchkins, Adrian crearía individualmente cada uno de los trajes con un paleta inspirada en el arcoiris, para dar mayor impresión de que eran pequeños hicieron los trajes un par de tallas más grandes de lo que les correspondía. Los guardianes del

castillo de la bruja, los Winkies, tenían un vestuario inspirado en los guardias de Buckingham y los uniformes de los cosacos rusos.

La Bruja Mala del Oeste le dio vida Margaret Hamilton, en el análisis del vestuario de Lydia Carrick (2019), divulgadora de cine, comenta cómo intentaron que pareciera lo más malvada posible. El vestido utilizaba trucos como mangas abullonadas y faldas grandes para que su figura pareciera mucho más llamativa. El sombrero alto tenía la intención de hacer que su estatura pareciera más imponente frente a Dorothy. El tejido negro contrasta con el color del ambiente de los Munchkins. Se le colocó una nariz prominente y maquillaje verde marcando sus pómulos y afilando su rostro. Por esa época los productos no eran tan amables para la piel como hoy en día y Margaret quien interpretó a la bruja estuvo semanas después del rodaje con restos de color verde por todo su rostro.

En el documental de 1990 destaca cómo los actores fueron quienes más sufrieron por culpa de la complejidad de los trajes, además de tener que pasar largas horas de maquillaje ciertos aspectos como comer o ir al baño se les complicaban. Bolger, el espantapájaros para ir al baños simplemente se tenía que vaciar de paja y después rellenarla de nuevo pero para Haley, en caso de que tuviera que hacer sus necesidades requería de un descanso largo, entre tomas descansaba apoyado en una tabla semi horizontal. A la hora de ingerir alimentos muchos de ellos tenían que alimentarse con una pajita y no podían comer junto al resto del equipo.

#### **4. Propuesta de diseño de vestuario en la adaptación de la novela *Dorothy debe morir***

Después de conocer un poco más acerca de la película *El mago de Oz* en concreto del diseño de producción y el vestuario, en el siguiente apartado se realizará un análisis de la novela *Dorothy debe morir*. Después de este análisis se presenta un diseño de vestuario de creación propia, teniendo en cuenta los aspectos analizados anteriormente.

##### **4.1. La novela: argumento y contexto**

La novela *Dorothy debe morir*, cuenta la historia de Amy una chica de instituto con una vida complicada, sufre de acoso en el colegio y su padre la abandonó de pequeña. Vive junto a su madre en una caravana pero ella no es buena influencia ya que, dedica su vida a beber, fumar y ver la tele. Una tarde en el colegio, Madison, la chica que siempre la acosaba consigue que la echen del colegio unos días. Al llegar a casa su madre estaba ocupada preparándose para

una cita y a pesar de las noticias sobre un tornado, Amy se quedó sola en casa junto a Star, la mascota de su madre, una rata.

Durante la tormenta, Amy trató de refugiarse, pero perdió el conocimiento. Al despertar, estaba en el techo de la caravana junto a Star, un chico misterioso que le dijo que estaba en Oz y le recomendó que siguiera el camino de baldosas amarillas. Durante su camino, se dio cuenta de que Oz estaba mucho más destrozado de lo que recordaba haber visto en la película. En su trayecto se topó con un “Munchkin gótica” llamada Índigo que la acompañó en su camino y posteriormente con un mono colgado, Ollie, al cual rescatan y se une a su travesía.

Continuaron con su camino hasta que se toparon con el hombre de hojalata a detenerles, el mono consiguió escapar, a Índigo la derritieron con una barra castigada por traición y a Amy se la llevaron presa al castillo. Aparecieron de repente, frente al trono de Dorothy, estaba muy cambiada de cómo ella la recordaba. Dorothy no podía consentir que hubiera otra como ella así que la condenaron y la encerraron. Amy, después de estar encerrada por un tiempo en su celda, es visitada por Pete, el chico que le rescató en su llegada, quien le promete ayudarla a escapar antes de su juicio en el que sería condenada a muerte. Con la ayuda de Mombi, logran escapar y se une a la Orden de las brujas malvadas que quieren matar a Dorothy y las brujas le enseñan a Amy a pelear y a usar la magia.

Amy es convocada por Mombi para hacerse pasar por una criada del palacio que han secuestrado y así investigar qué sucede allí. Le hacen un conjuro para transformarse en la criada y que se haga cargo de sus tareas. Poco después de su llegada, Jellia, la doncella jefa la nombró segunda doncella y gracias a esto podía estar más cerca de Dorothy. Uno de sus días de trabajo se topó con Ollie, disfrazado como una doncella, éste pide ayuda a Amy para liberar a su hermana, que estaba siendo retenida por el espantapájaros. Amy provoca un incendio para distraer al espantapájaros y rescatar a la hermana de Ollie, pero tiene que cortarse las alas para evitar que la encuentren.

Acusan injustamente a Jellia de provocar el incendio por lo que es asesinada. Dorothy monta una gran fiesta en su castillo. Poco después, en la fiesta de Dorothy, la cual iba muy borracha le pide a Amy que le ayude a cambiarse el traje, Amy quiere aprovechar esta situación para

matar a Dorothy pero es descubierta. En un enfrentamiento ambas caen por la ventana, Dorothy consigue huir con su magia y Amy es salvada por Ollie.

En la batalla final con el hombre de hojalata consiguen arrancarle el corazón, Amy y Ollie debaten sobre el poder de Dorothy y consideran que antes de matarla tendrán que deshacerse del león y del espantapájaros.

La novela *Dorothy debe morir* (2014) escrita por Danielle Page presenta una secuela del universo de Oz, donde la anterior protagonista Dorothy junto a sus compañeros se vuelven malvados. Este nuevo universo creado por Page consta de 4 novelas y 9 precuelas, siendo *Dorothy debe morir* el eje principal, ya que la historia de la novela que se presenta es un paralelismo de la obra de *El maravilloso mago de Oz* de Baum algo que ya comentaremos más en profundidad posteriormente.

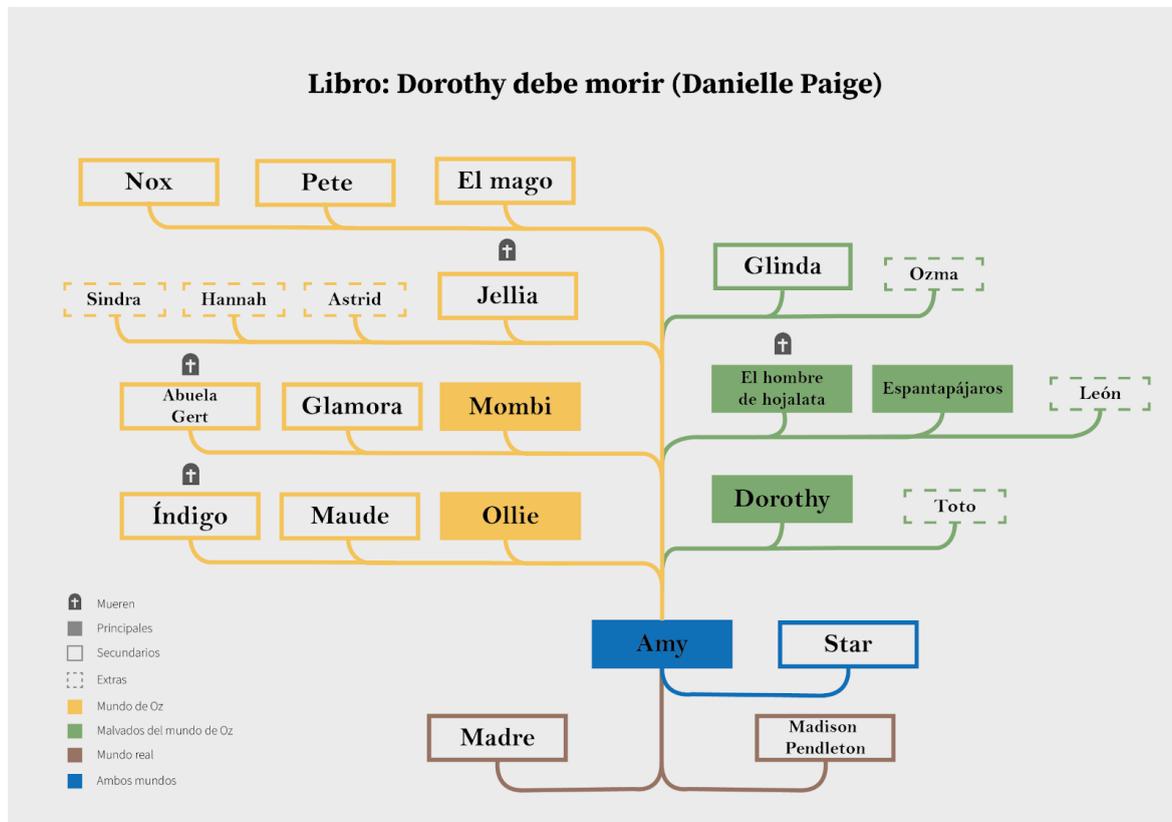
#### **4.2. Personajes. Presentación y análisis**

En este apartado, se pondrá atención en los personajes de la novela y los compararemos con los de su versión original, además de los nuevos personajes creados por la autora.

Analizaremos cómo estos personajes evolucionan y sus características físicas. A través de esta exploración detallada de los personajes, esperamos obtener una comprensión más profunda y completa de la obra en su totalidad.

### 4.2.1. Elenco de personajes

Presentación de los personajes de la novela en comparación a los de la novela original.



**Figura 4:** Esquema de personajes de la novela *Dorothy debe morir* de Danielle Paige.

Fuente: Elaboración propia

Si comparamos el esquema de personajes Figura 4 con los del libro y la película Figura 2 y 3 podemos ver que la estructura general es bastante similar. Se observa una protagonista la cual es acompañada por su mascota, están los personajes que pertenecen al mundo real o a Kansas, los que ya estaban en la vida de la protagonista antes de empezar la historia, los personajes de Oz que son los que la acompañan en su viaje y por último los malvados de Oz que son los que la protagonista tendrá que enfrentarse a lo largo de la historia. Para este esquema igual que los anteriores se ha partido de las definiciones de Fernando Sánchez vistas anteriormente.

Al haber tanta cantidad de personajes se ha decidido centrarse únicamente en los personajes principales de la novela para su análisis y diseño de vestuario: Amy, Dorothy, El hombre de

hojalata, El espantapájaros, Ollie y Mombi. Así se podrá hacer un estudio más intensivo de cada uno de los personajes.

#### **4.2.2. Evolución**

Gran parte de los personajes en la obra de Baum fueron creados con una concepción original que se ha mantenido a lo largo del tiempo, mientras que en la novela de Paige, se realiza una reinterpretación de estos personajes clásicos. En la obra de Baum, personajes como Dorothy, el espantapájaros y el hombre de hojalata se presentan con características y personalidades definidas que los convierten en figuras icónicas de la historia. La concepción de estos personajes en la novela de Paige, por otro lado, puede ofrecer una visión actualizada y única de ellos, explorando diferentes facetas de su personalidad o dotándolos de trasfondos y motivaciones más complejas.

La autora Daniela Madeira (2022) hace un análisis comparativo de los personajes de Dorothy y Amy basados en la novela de Danielle Paige. La Dorothy que conocíamos en los cuentos de Baum se presentaba inocente e intrépida con un objetivo muy claro, volver a casa. pero la Dorothy de Page ha sido corrompida por la magia lo que le ha llevado a una monstruificación del personaje. Por otro lado Amy, creada por Paige, se le describe cómo una chica perspicaz y sarcástica. Presenta varios problemas, como el abandono paterno, la negligencia, el acoso escolar, la búsqueda de formación individual del personaje. Dorothy Gale y Amy Gumm viven una historia similar, ambas de Kansas, llevadas en un tornado a Oz, con el objetivo de asesinar a la malvada. “Dorothy y Amy funcionan como el doppelgänger de la otra, como un espejo en el que se ven reflejadas y a veces hasta se entienden” (Madeira, 2022, p.44)

Los personajes del espantapájaros y el hombre de hojalata tienen una evolución más oscura. Después de conseguir sus deseos, un cerebro y un corazón, han acabado basando su personalidad en ello. El espantapájaros desea tener el cerebro más grande e inteligente de Oz haciendo todo lo que sea posible para ella, por otro lado el hombre de hojalata consiguió amar a alguien sin ser correspondido pero él hará todo lo posible para que ella lo quiera.

Ollie, pertenece a los monos voladores, los cuales en la novela de Baum eran víctimas de un hechizo del gorro de oro, ellos tenían que obedecer hasta tres deseos de quien lo poseyera. En la película de Fleming los monos voladores son malvados y secuaces de la malvada bruja del

Oeste. En la novela de Paige, se sitúa en un punto medio entre ambas, después de haber sido esclavos de la bruja creían que eran libres pero Dorothy consiguió volver a esclavizarlos, por lo que algunos monos como Ollie decidieron cortarse las alas para no seguir atados a la magia y se unieron a los rebeldes.

En las historias originales se plantean la existencia de cuatro brujas Norte, Sur, Este y Oeste pero se llega a mencionar que existen más brujas en ese mundo por lo que Paige aprovechó esa ambigüedad para crear a las tres brujas, Mombi, la abuela Gert y Glamora, aunque la principal y la que tiene más relevancia es Mombi.

### 4.2.3. Características físicas y de personalidad

Las características de estos personajes se han basado en las descripciones que aparecen en la novela permitiéndonos obtener una comprensión profunda de su apariencia física, personalidad, comportamiento y otros rasgos distintivos que los definen.

**Tabla 1.** Descripciones de los personajes principales de *Dorothy debe morir*.

<b>Amy</b>	
<b>Historia</b>	<b>Rasgos psicológicos</b>
Vive en una caravana, no tiene casi dinero, ya que su madre no trabaja y su padre las abandonó. En el colegio no destaca mucho y le hacen bullying. Tras su llegada a Oz va madurando y creciendo.	A lo largo de su infancia ha sufrido traumas que la han hecho que tenga una coraza y se muestre dura ante los demás, pero que en el fondo es una chica sensible y que hará lo que haga falta para que los suyos estén bien.
<b>Rasgos físicos</b>	<b>Vestimenta</b>
Tiene 16 años, delgada, con poco pecho y el pelo pintado de rosa.	Ropa de segunda mano ancha, deportivas, vaqueros y sudadera.
<b>Dorothy</b>	
<b>Historia</b>	<b>Rasgos psicológicos</b>
Consiguió volver a Oz, la hicieron princesa y se trasladó a palacio, todo el mundo estaba	Es una villana cruel, solo piensa en ella misma y no duda en hacer daño por conseguir sus

contento. Aprendió a usar la magia y cuanto más tenía más quería.	objetivos. Se preocupa mucho por su aspecto físico, luciendo siempre sensual.
<b>Rasgos físicos</b>	<b>Vestimenta</b>
Tiene entre 18 y 20 años, una piel brillante y suave, labios color carmín, pestañas largas y tupidas, ojos azules. Pelo castaño intenso recogido en dos coletas con cinta roja.	Todos sus vestidos tienen el estampado de cuadros azul y blanco, y siempre lleva los tacones rojos. Viste de manera escotada y realzando sus curvas.
<b>El hombre de hojalata</b>	
<b>Historia</b>	<b>Rasgos psicológicos</b>
Antes era de carne y hueso, pero por culpa de una bruja que acechaba a su amada acabó convertido en metal. Está enamorado de Dorothy, al final de la historia le asesinan arrancándole el corazón.	En su pasado sufrió mucho por amor, lo que realmente busca es alguien que le quiera de verdad. Está enamorado de Dorothy por lo que hace todo lo que ella le pide sin cuestionarse nada
<b>Rasgos físicos</b>	<b>Vestimenta</b>
Cuerpo de metal construido por un batiburrillo de piezas metálicas. Ojos oscuros y brillantes, y una nariz fina cilíndrica. Mandíbula grande y un sombrero en forma de embudo.	No lleva ropa puesta, muestra su apariencia física. Lleva su hacha siempre encima.
<b>El espantapájaros</b>	
<b>Historia</b>	<b>Rasgos psicológicos</b>
Fue rey por un tiempo, pero no era muy bueno, quería pasarse todo el día pensando ahora hace experimentos con la gente de Oz	Obsesionado con ser el más inteligente, está loco y tortura a los demás sin remordimientos.
<b>Rasgos físicos</b>	<b>Vestimenta</b>
Hombre alto y delgado hecho de paja, en lugar de ojos tiene botones. Sus labios son una fina línea bordada. Su cerebro es tan grande que le sobresale.	Vestido con un traje y un pequeño sombrero.

<b>Ollie</b>	
<b>Historia</b>	<b>Rasgos psicológicos</b>
Amy se lo encontró atado a un poste gritando ayuda. Se quitó las alas para que Dorothy no pudiera controlarlas, prefería ser libre que poder volar, aunque muchos de los suyos, cómo sus padres y su hermana, aún las tienen. Los monos no eran malvados sino esclavos.	Ha tenido que alejarse de su familia para estar a salvo, aun así hace todo lo posible por salvar a su hermana a pesar de que ella le insultara en un pasado.
<b>Rasgos físicos</b>	<b>Vestimenta</b>
Aspecto de mono. Dos bultitos sin pelo sobre las escápulas donde antes había tenido alas, ojos amarillos.	Vestido con pantalones caqui y un chaleco.
<b>Mombi</b>	
<b>Historia</b>	<b>Rasgos psicológicos</b>
Pertenece a la Orden de las brujas malvadas y no se conoce nada de su pasado. Entrena a Amy para que asesine a Dorothy.	Dura y exigente, tiene un objetivo claro y hará lo que haga falta para conseguirlo, es malvada pero, en el fondo es sensible y se preocupa por los demás. Oculta sus sentimientos ante los demás.
<b>Rasgos físicos</b>	<b>Vestimenta</b>
Es vieja y tiene arrugas, nariz grande, retorcida con una verruga peluda en la punta. Ojos negros y dientes marrones putrefactos.	Vestido púrpura, sombrero negro acabado en punta y zapatos puntiagudos.

**Nota.** Tabla de elaboración propia a partir de las descripciones que se hacen en la novela *Dorothy debe morir* de Danielle Paige (2016).

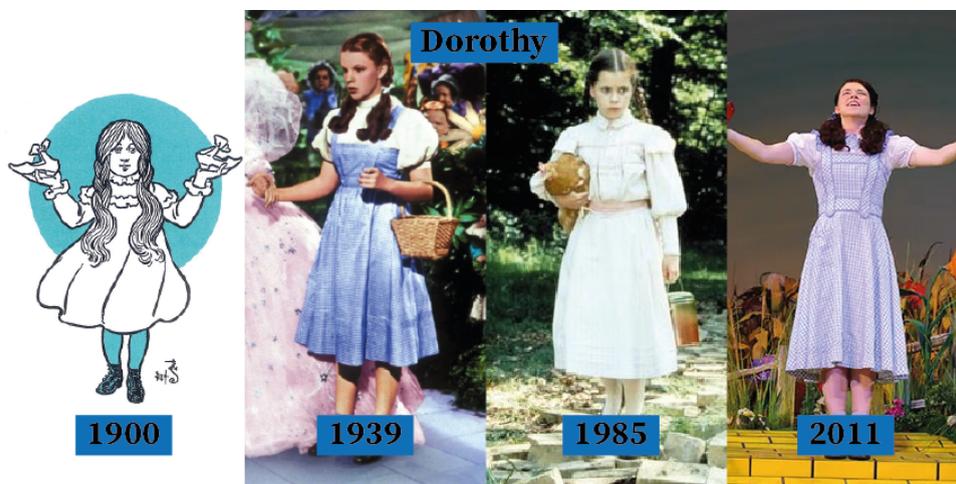
### 4.3. Propuesta de vestuario

Tras haber realizado un análisis de las características y descripciones de los personajes en la novela, se explica ahora la siguiente etapa del trabajo, la cual consiste en presentar una propuesta detallada de diseño de vestuario para cada uno de ellos. El objetivo es crear trajes

que reflejen fielmente la esencia de cada personaje, respetando su concepción original. A través de la elección de telas, colores, texturas y detalles específicos, se busca realzar la identidad visual de los personajes.

### 4.3.1. Referencias/documentación

Para el proceso de elaboración de los diseños de vestuario, es importante realizar un análisis de algunas de las versiones anteriores de los personajes. Este análisis permite identificar las características comunes, de vestimenta, colores, patrones... Así crear diseños fieles a la esencia del personaje y que sean fáciles de identificar por los espectadores.



**Figura 5:** Evolución de los diferentes diseños del personaje de Dorothy.

Fuente: Elaboración propia

La primera aparición del personaje de Dorothy es en la obra de Baum junto con las ilustraciones de Denslow, posteriormente en la película de 1939 apareció con el vestuario más recordado de ella, con su clásico vestido de cuadros azules. En la película *Oz, un mundo fantástico* crean a una nueva Dorothy con un vestuario más similar al del cuento original y por último en la obra de teatro el vestuario es casi una copia del de la película de 1939. Las características comunes son las dos coletas o trenzas, el color azul y que siempre lleva un vestido.



**Figura 6:** Evolución de los diferentes diseños del personaje de El hombre de hojalata.

Fuente: Elaboración propia

Las diferentes versiones de el hombre de hojalata tienen una estética muy similar exceptuando la versión de 1985 donde cambia los colores metalizados por unos tonos más bronce y con muchos más artilugios . El embudo en la cabeza es común para todas ellas. El personaje de Amy es original de la novela de Paige por lo que no consta de referencias visuales anteriores, así que se partirá únicamente de las descripciones hechas en la obra.



**Figura 7:** Evolución de los diferentes diseños del personaje de El espantapájaros.

Fuente: Elaboración propia

El espantapájaros de Denslow mostraba la base de cómo es este personaje, la cual ha sido bastante similar en las siguientes versiones. Su cuerpo relleno de paja, sombrero puntiagudo y ropajes holgados y viejos son las características comunes para la mayoría de sus versiones.



**Figura 8:** Evolución de los diferentes diseños de los monos alados para la inspiración de Ollie. Fuente: Elaboración propia

Los monos voladores de Denslow tenían la piel verde y las alas mucho más alargadas, en la versión de 1939 cambian un poco esta estética haciéndolos más humanizados y con la piel azul. En *Oz, un mundo de fantasía* muestran dos versiones de monos, los que acompañan a la bruja que sigue más con la estética de color azulado y con las alas alargadas siendo mucho más malvados y por otro lado los otros monos son más realistas y con las alas más pequeñas, pero su traje sigue teniendo ese color azul característico.



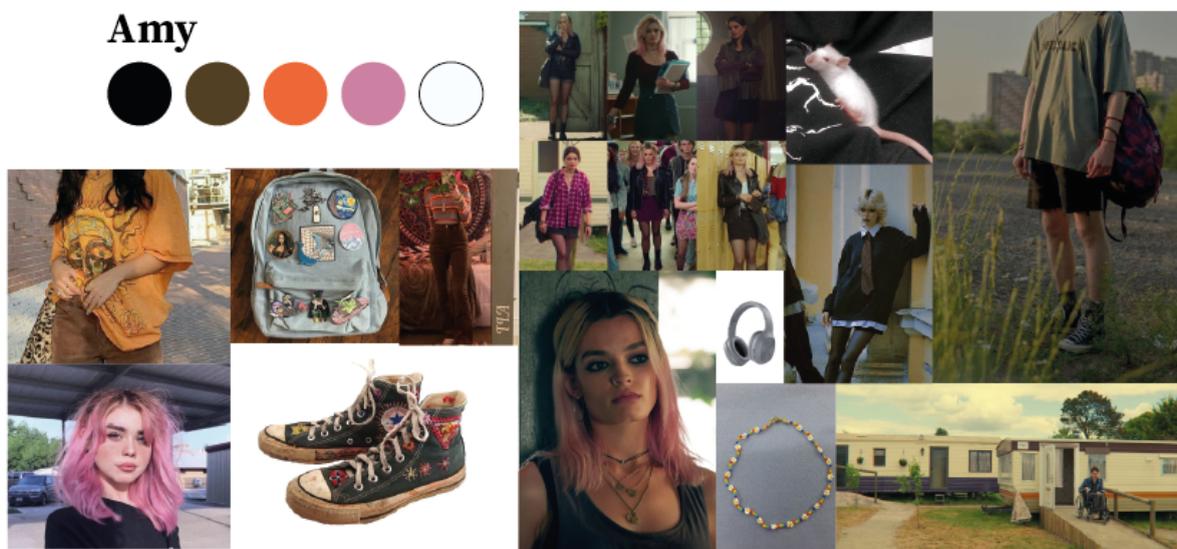
**Figura 9:** Evolución de los diferentes diseños del personaje de la malvada Bruja del Oeste para la inspiración de Mombi. Fuente: Elaboración propia

El personaje de Mombi aparece por primera vez en la novela de *Dorothy debe morir* pero su estética está muy inspirada en las brujas sobre todo en La malvada bruja del Oeste. En

general está asociada al color negro, los sombreros de pico alto y con las escobas, algunas de estas cualidades son similares a este nuevo personaje.

### 4.3.2. Mood boards

Para crear los diseños de vestuario una herramienta visual que ayuda en visualizar las ideas son los mood boards o tableros de inspiración, refleja colores, texturas y estilos que darán vida a cada vestimenta.



**Figura 10:** Mood board de el personaje de Amy en la adaptación de *Dorothy debe morir*

Fuente: Elaboración propia

Amy es una chica que destaca por falta de conformidad con los estereotipos femeninos convencionales. Su estilo se presenta como un contrapunto al de Dorothy, utilizando una paleta de colores complementaria que destaca su marcada diferencia. La estética grunge está inspirada en el personaje de Maeve de la serie *Sex education* (Nunn, 2019), optando por prendas holgadas y desgastadas que reflejan su actitud rebelde y desenfadada. Su elección de calzado también es significativa, optando por zapatos desgastados que muestran su preferencia por la comodidad y la autenticidad. Sin embargo, en medio de esta apariencia y actitud contracultural, Amy también lleva un collar de cuentas con los colores del arcoíris, simbolizando de manera sutil su búsqueda personal de un lugar "más allá del arcoíris". Este detalle en su atuendo muestra que, a pesar de su rechazo de las normas y convenciones

establecidas, Amy también guarda una esperanza de encontrar un espacio donde pueda ser plenamente ella misma, libre de prejuicios y expectativas restrictivas.



**Figura 11:** Mood board de el personaje de Dorothy en la adaptación de *Dorothy debe morir*  
Fuente: Elaboración propia

El personaje de Dorothy experimenta una transformación notable en su nueva estética, destacándose por su enfoque mucho más sensual y estilizado. A pesar de mantener la paleta de colores y el estampado de cuadros azules y blancos, junto con sus icónicos zapatos rojos, se ha logrado crear una imagen completamente diferente. Esta apariencia ha sido influenciada por algunas villanas icónicas de Disney, como la Reina Grimhilde de *Blancanieves y los siete enanitos* (Disney, 1937) y el diseño de Maléfica para la película *Maléfica* (Stromberg, 2014). La sensualidad del personaje de Jessica Rabbit *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Zemeckis, 1988) también ha servido de inspiración para este nuevo aspecto.



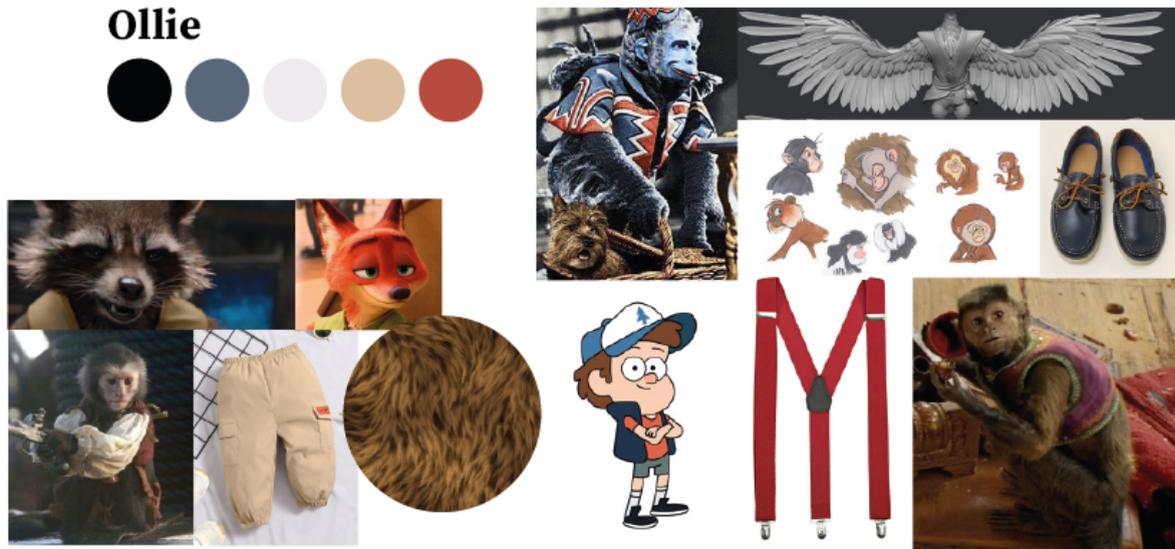
**Figura 12:** Mood board de el personaje de El hombre de hojalata en la adaptación de *Dorothy debe morir* Fuente: Elaboración propia

La evolución del personaje de El hombre de hojalata ha llevado a una transformación que combina una versión ligeramente más robotizada pero preservando su apariencia original. Inspirándose en icónicos personajes como C3PO en *Star Wars: Una nueva esperanza* (Lucas, 1977) y K-2SO en *Rogue One* (Edwards, 2016), se ha logrado dar un nuevo giro a su diseño, destacando tanto su naturaleza tecnológica como la importancia simbólica de su corazón.



**Figura 13:** Mood board de el personaje de El espantapájaros en la adaptación de *Dorothy debe morir* Fuente: Elaboración propia

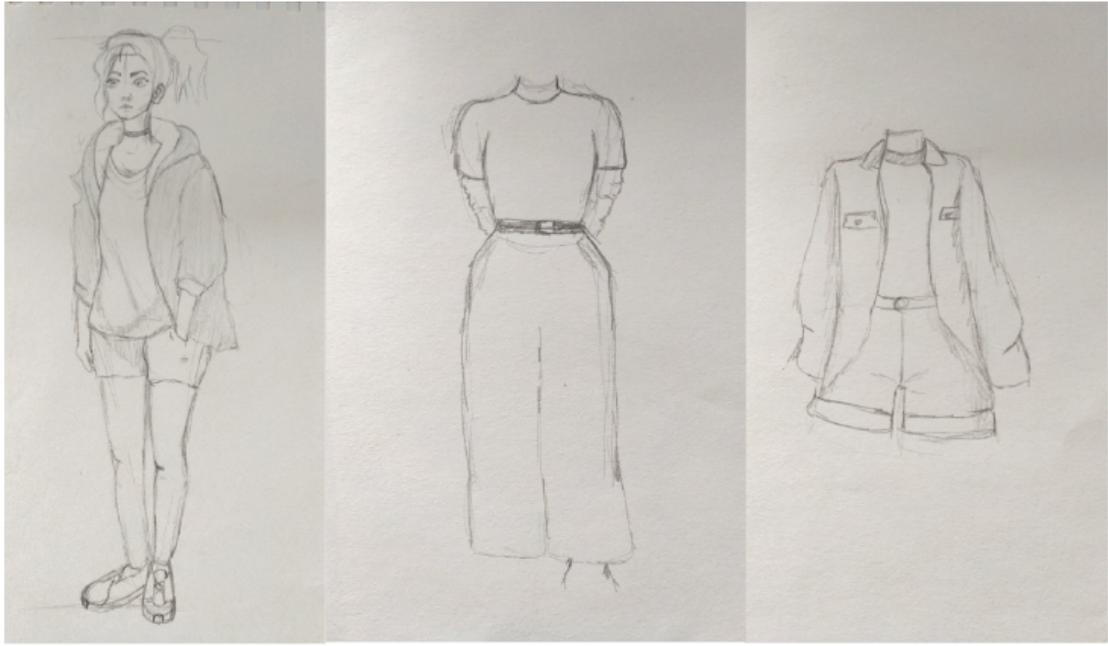
El personaje del espantapájaros ha experimentado una evolución notable hacia una versión ligeramente más sofisticada, sin perder su distintiva apariencia de espantapájaros. Inspirándose en personajes emblemáticos como el Sombrero Loco de Tim Burton y el espantapájaros de *El castillo ambulante* (Miyazaki, 2004). Un aspecto destacado de esta transformación es la presencia de un cerebro de gran tamaño, oculto dentro de su sombrero.



**Figura 14:** Mood board de el personaje de Ollie en la adaptación de *Dorothy debe morir*  
Fuente: Elaboración propia

La estética de Ollie, el mono volador, se ha renovado en comparación con las versiones anteriores, la nueva apariencia de Ollie busca capturar la inocencia y la vivacidad propia de un niño.. Esta transformación ha tomado como punto de partida representaciones cinematográficas de monos, como las vistas en la película *Aladdin* (Ritchie, 2019) y en *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (Verbinski, 2003).





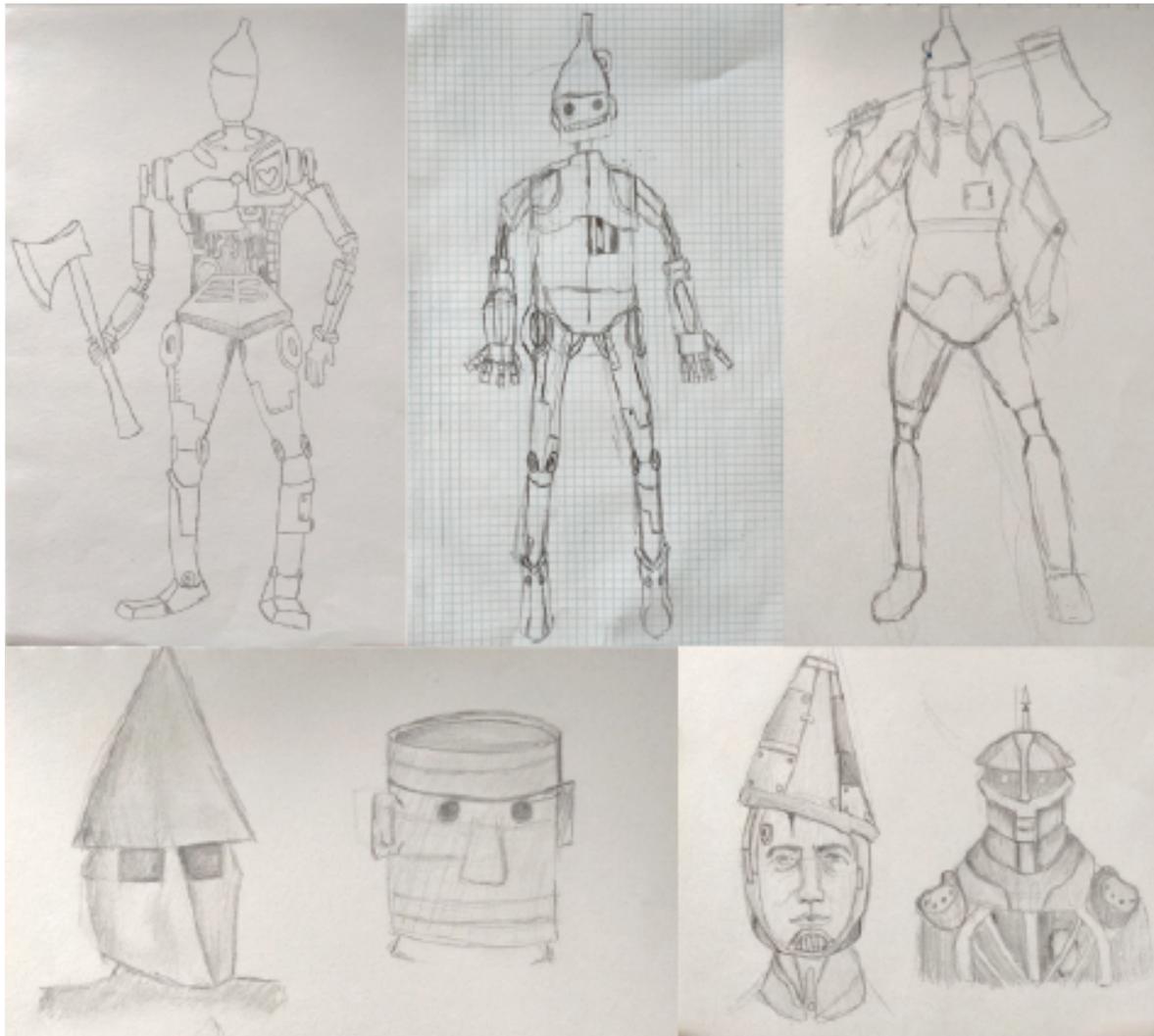
**Figura 16:** Bocetos del personaje de Amy

Fuente: Elaboración propia



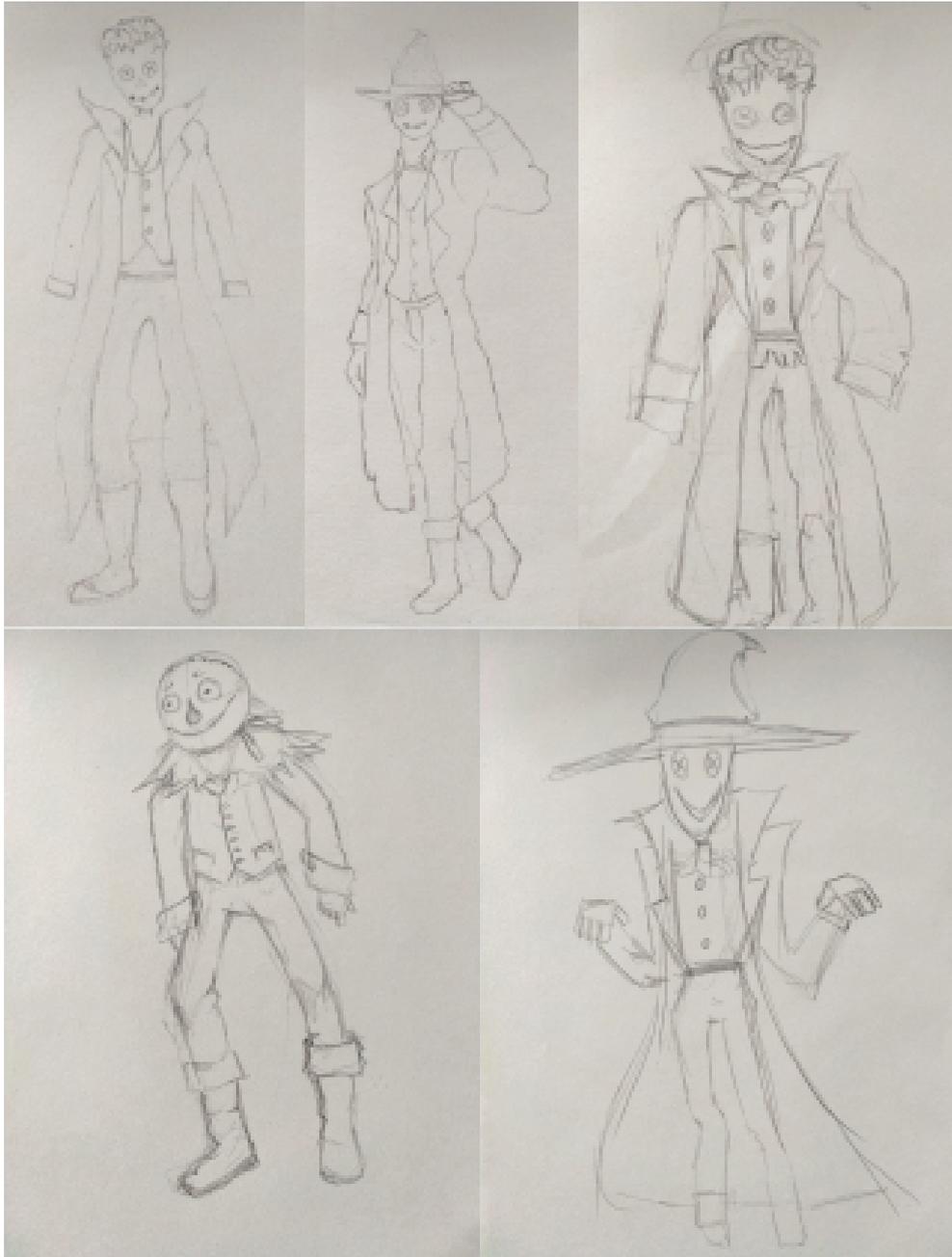
**Figura 17:** Bocetos del personaje de Dorothy

Fuente: Elaboración propia



**Figura 18:** Bocetos del personaje de El hombre de hojalata

Fuente: Elaboración propia



**Figura 19:** Bocetos del personaje de El espantapájaros

Fuente: Elaboración propia



**Figura 20:** Bocetos del personaje de Ollie

Fuente: Elaboración propia



**Figura 21:** Bocetos del personaje de Mombi

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, se seleccionó la idea definitiva para cada personaje y posteriormente se presentarán los resultados finales.

#### **4.3.4 Selección de los materiales**

Para el personaje de Amy, se han seleccionado tejidos de algodón debido a que es un material relativamente barato. Su ropa es comprada en tiendas convencionales, reflejando un estilo más común y accesible.

La falda de Dorothy estaría hecha de chiffon, un tejido transparente y ligero, lo que evoca un aspecto etéreo y femenino para el personaje. El corsé está hecho de tafetán, una tela con un

acabado brillante y estructura rígida, que ayuda a darle forma y realzar su figura. Las mangas también están hechas de chiffon para mantener una coherencia estética con la falda.

Para el diseño de El hombre de hojalata, se utilizarían objetos metálicos reales, como tuercas y placas, para crear su apariencia de hombre mecánico. Esto le da un aspecto auténtico y da la sensación de que su cuerpo está compuesto por piezas de metal.

La chaqueta del espantapájaros se haría con tela de paño, que es cálida y resistente, adecuada para su entorno de campo. El chaleco y los pantalones estarían hechos de lino, una tela ligera y transpirable que refleja su estilo rústico. El relleno de paja se utilizaría para darle volumen y forma al cuerpo del espantapájaros. Los botines de cuero se elegirían por su durabilidad y para completar su apariencia rural.

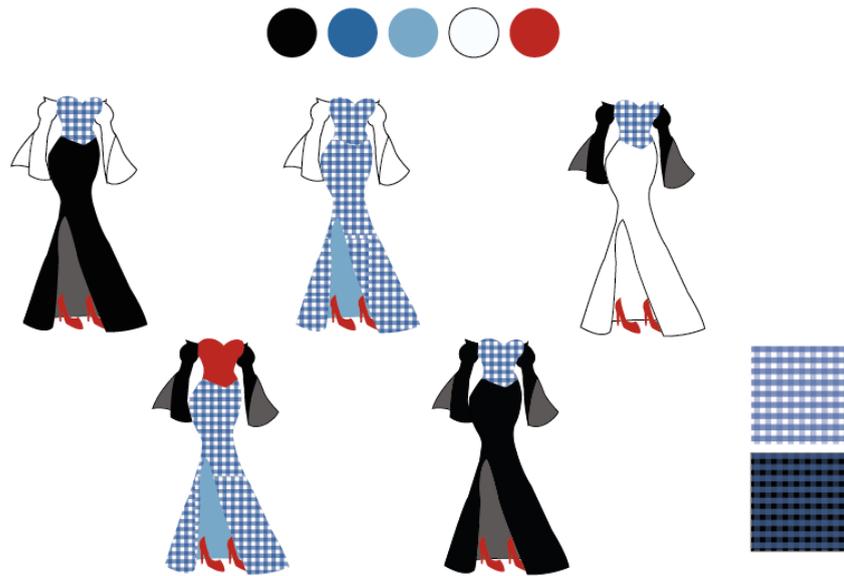
El chaleco y los pantalones de Ollie se harían de sarga, una tela resistente y duradera. La sarga es conocida por su resistencia al desgaste y le daría a su atuendo una apariencia robusta y funcional.

Para Mombi, se utilizaría tela de terciopelo y satén oscuro. Estos materiales brindarían una apariencia lujosa y misteriosa, reflejando el carácter seductor y poderoso del personaje.

En general, los materiales seleccionados para cada personaje se basan en las características que se desean transmitir y en el entorno en el que se encuentran, creando una coherencia estética y narrativa en el diseño de vestuario.

#### **4.3.5 Evolución de los diseños**

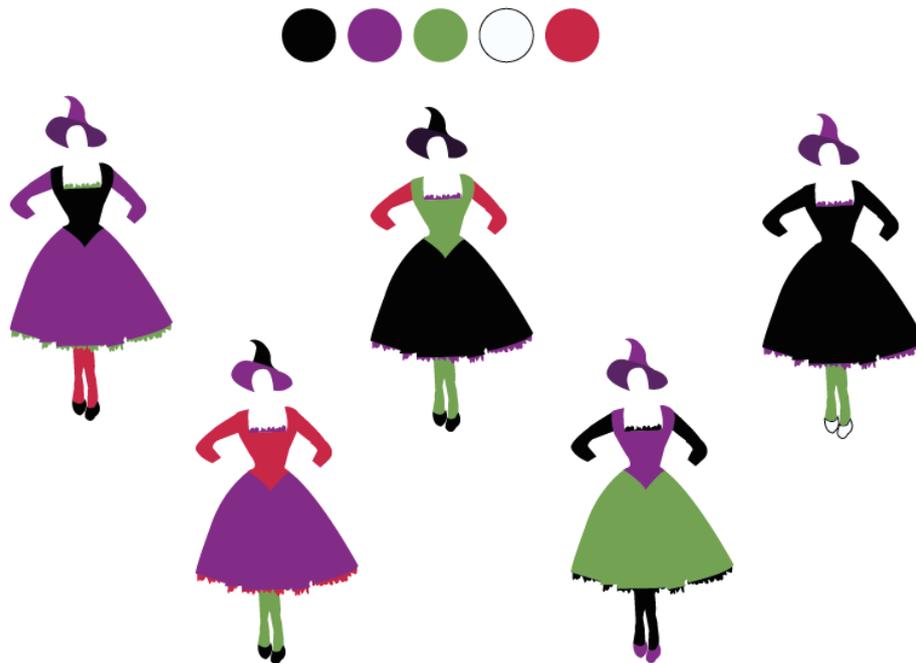
En el proceso de diseño de algunos de nuestros personajes, aunque ya se tenía una paleta de colores definida, se decidió llevar los diseños a una fase de vectorización. Esta etapa adicional permitió explorar las múltiples posibilidades y variantes que podíamos lograr dentro de la paleta preestablecida.



**Figura 22:** Pruebas de colores para el personaje de Dorothy  
 Fuente: Elaboración propia



**Figura 23:** Pruebas de colores para el personaje de El espantapájaros  
 Fuente: Elaboración propia



**Figura 24:** Pruebas de colores para el personaje de Mombi

Fuente: Elaboración propia

#### 4.3.6 Resultados finales

Después de haber hecho diferentes pruebas para elegir qué diseño y que colores eran los más óptimos en el diseño de vestuario de estos personajes, se pasaron los resultados a limpio con los bocetos de cómo podrían ser los vestuarios de estos personajes si se llevara a cabo una adaptación cinematográfica de los personajes de la novela *Dorothy debe morir*.



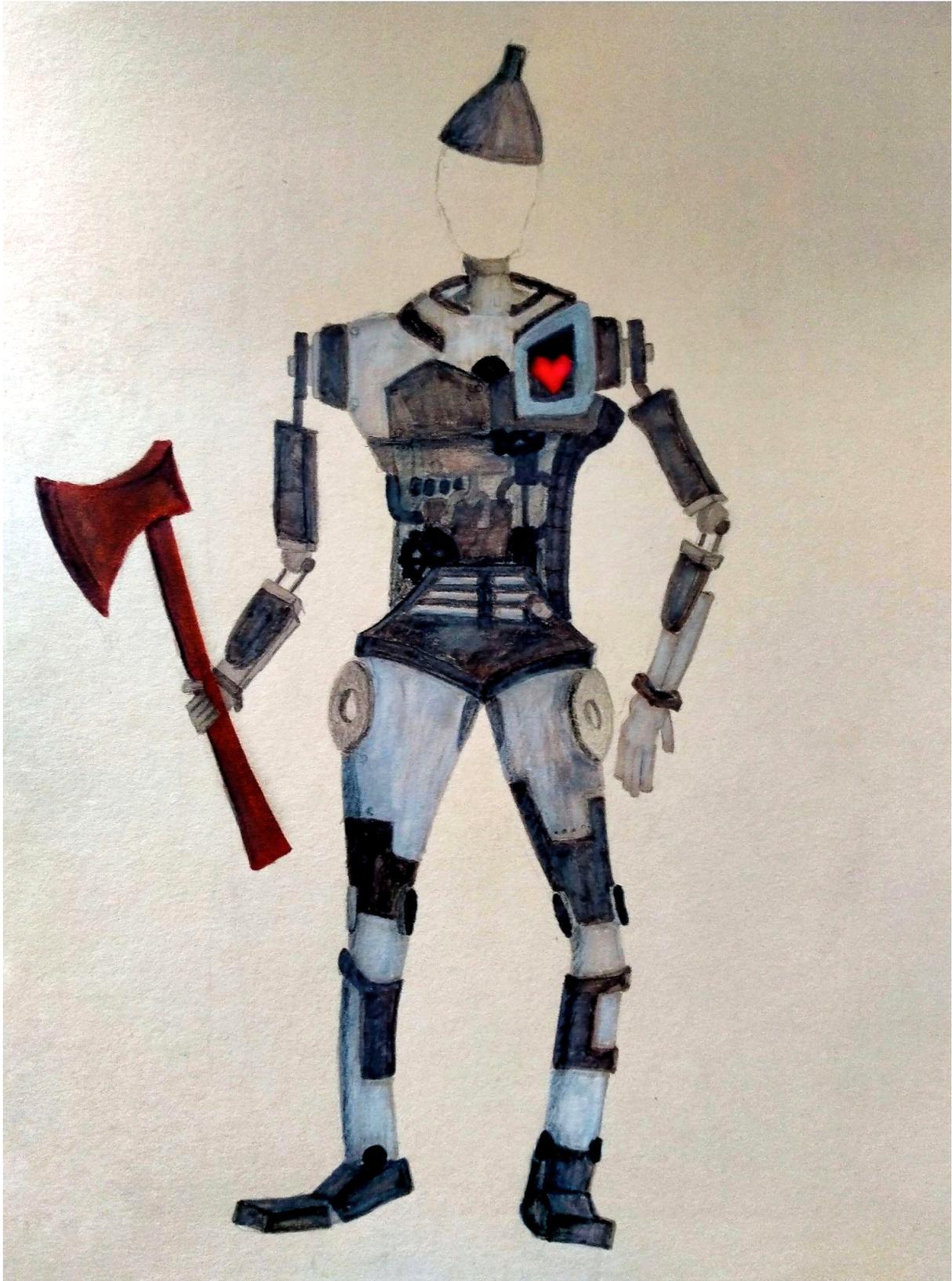
**Figura 25:** Diseño final de el personaje de Amy para la adaptación de *Dorothy debe morir*

Fuente: Elaboración propia

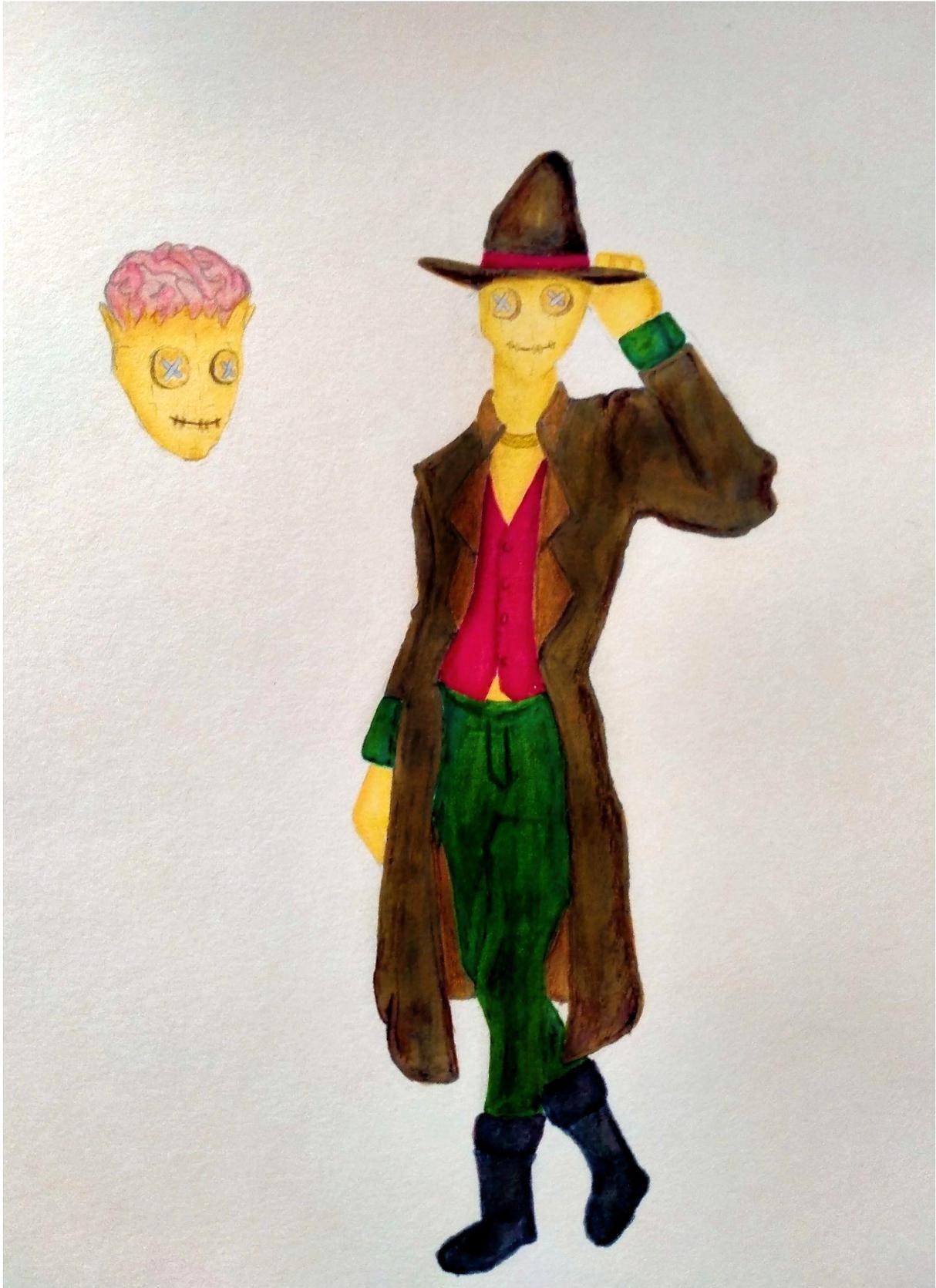


**Figura 26:** Diseño final de el personaje de Dorothy para la adaptación de *Dorothy debe morir*

Fuente: Elaboración propia



**Figura 27:** Diseño final de el personaje de El hombre de hojalata para la adaptación de *Dorothy debe morir* Fuente: Elaboración propia



**Figura 28:** Diseño final de el personaje de El espantapájaros para la adaptación de *Dorothy debe morir* Fuente: Elaboración propia



**Figura 29:** Diseño final de el personaje de Ollie para la adaptación de *Dorothy debe morir*

Fuente: Elaboración propia



**Figura 30:** Diseño final de el personaje de Mombi para la adaptación de *Dorothy debe morir*

Fuente: Elaboración propia

## 5. Conclusiones

Para finalizar con la memoria se puede decir que los objetivos establecidos al inicio se han cumplido. El conocimiento adquirido sobre el funcionamiento del diseño de vestuario en el cine actual ha permitido entender la importancia de los detalles y la capacidad de transmitir la personalidad de los personajes a través de su vestimenta. Esta comprensión ha sido aplicada de manera efectiva en la creación del vestuario para la adaptación cinematográfica de *Dorothy debe morir*.

El estudio de cómo se traslada una obra literaria a la pantalla en términos de diseño de producción ha revelado la importancia de capturar la esencia y la ambientación de la novela original, al tiempo que se adaptan los elementos visuales para satisfacer las necesidades del medio cinematográfico. La comprensión del funcionamiento del diseño de producción en las obras audiovisuales ha permitido entender la estructura de trabajo, garantizando la coherencia estética y visual en todas las etapas de la producción cinematográfica.

Se ha identificado y explorado la influencia significativa que la película *El mago de oz* ha tenido tanto en el cine como en la cultura popular. El impacto visual, narrativo y estilístico de la película, así como su legado y su influencia en producciones posteriores, la iconografía popular y otros aspectos culturales.

Por lo que respondiendo a la hipótesis planteada al inicio, se ha visto cómo varios autores defienden la importancia de los aspectos físicos, sociales y psicológicos a la hora de crear un vestuario para un personaje. Así que en el diseño de los personajes de la obra *Dorothy debe morir* se ha tomado en consideración este hecho.

## 6. Bibliografía

Affron, C., & Affron, M. (1995). *Sets in motion : art direction and film narrative*. Rutgers University Press.

Assemble Magazine. (2021, July 5). *The Definitive Film Crew Hierarchy Chart*.

Blog.assemble.tv. <https://blog.assemble.tv/the-definitive-film-crew-hierarchy-chart>

Atwood, C. (2010, April 15). *Alicia en el País de las Maravillas | Como se hizo el vestuario | Disney Oficial*. [www.youtube.com](http://www.youtube.com); Disney España.

- [https://www.youtube.com/watch?v=\\_tt3RBrIHVU&ab\\_channel=DisneyEspa%C3%B1a](https://www.youtube.com/watch?v=_tt3RBrIHVU&ab_channel=DisneyEspa%C3%B1a)
- Barsacq, L. (1978). *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: a history of film design*. New American Library.
- Baum, L. (2015). *El maravilloso mago de Oz*. Blume. (Original work published 1900)
- Bernabeu, A. (2019, September 13). *Análisis filmico Alicia en el país de las maravillas [Entrada de blog]*. Ana Bernabeu.  
<https://anabernabeu.es/analisis-filmico-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas/>
- Bioglio, L., & Pensa, R. (2018). Identification of key films and personalities in the history of cinema from a Western perspective. *Applied Network Science*, 3(1).  
<https://doi.org/10.1007/s41109-018-0105-0>
- Carrick, L. (2019). *The Costume Quirks of The Wizard Of Oz*. The Cinema History Blog.  
<https://www.cinemahistory.co.uk/the-costume-quirks-of-the-wizard-of-oz/>
- Carrillo, J. (2021, October 13). *The Lion, the Witch, and the Wardrobe Book vs. Movie Review*. MODG News.  
<https://www.modgnews.com/11592/arts/the-lion-the-witch-and-the-wardrobe-book-vs-movie-review/>
- Ceballos, A. (2009). Hada, bruja y lesbiana. Una lectura “perversa” de El Mago de Oz. *Ubi Sunt?: Revista de Historia*, 24, 31–41.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3041049>
- Conterio, M. (2012). *An Analysis of Art & Design in the Films of Tim Burton*. Scene360.com.  
<https://scene360.com/art/75828/tim-burton-film-analysis/>
- Corominas, J. (2019, August 30). *El loco rodaje de “El mago de Oz”: caos, actores en estado crítico, fracaso...* Elconfidencial.com.  
[https://www.elconfidencial.com/cultura/2019-08-30/mago-de-oz-ochenta-aniversario-historia\\_2173775/](https://www.elconfidencial.com/cultura/2019-08-30/mago-de-oz-ochenta-aniversario-historia_2173775/)
- Desowitz, B. (2012, February 3). *Immersed in Movies: Production Designer Stuart Craig Talks the Long Road of “Harry Potter.”* IndieWire.  
<https://www.indiewire.com/awards/industry/immersed-in-movies-production-designer-stuart-craig-talks-the-long-road-of-harry-potter-183079/>
- Douglas, E. (2007, September 4). *Narnia Production Designer Roger Ford*. ComingSoon.  
<https://www.comingsoon.net/extras/news/36746-narnia-production-designer-roger-for>

- Encabo, E., & Jerez, I. (2008). Recorriendo el mundo de Oz hasta llegar a Terramar. La importancia de diseñar buenos escenarios para el lector. *Universidad Carlos III de Madrid E-Archivo*, 441–450. <https://core.ac.uk/reader/29401450>
- Escobar, A. (2022, July 25). *¿Qué diferencias hay entre las clases de actores?* ESAEM. <https://www.esaem.com/noticias/tipos-de-actores/>
- Farmer, P. (1982). *A Barnstormer in Oz*. Berkley Publishing Group.
- Fernández Martínez, A., Porcel Gálvez, A. M., Nuviala Nuviala, A., Pérez Ordás, R., Tamayo Fajardo, J., Grao Cruces, A., & González Badillo, J. J. (2012). Estudio comparativo entre una metodología de aprendizaje tradicional respecto a una metodología de aprendizaje basada en el Learning by doing para la consecución de competencias específicas. *RIO*, 1(95-187). <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/1762>
- FitzSimons, A. (2010, March 4). *Designing Costumes for Tim Burton's "Alice in Wonderland."* Women's Wear Daily. <https://wwd.com/eye/people/designing-costumes-for-tim-burtons-alice-in-wonderland-2523602/>
- Genette, G. (1997). *Palimpsests: literature in the second degree*. Lincoln, Neb. University Of Nebraska Press.
- Gevedon, G. (2019). *Dorothy in the Land of Monsters*. G. G. Hale, Inc.
- Harmetz, A. (1998). *The Making of the Wizard of Oz*. Chicago Review Press.
- Herráiz, A. (2018). *Cómo se hizo el mago de Oz: 80 años por el camino de baldosas amarillas*. T&B Editores.
- Herrera, L. (2009). La dirección de arte en el lenguaje cinematográfico. *Revista Imago*, 3. <https://imago.bellasartes.edu.co/index.php/imago/article/view/284>
- Hilillo, G. (2023, May 10). *Glosario de tejidos*. Hilillos. <https://www.hilillos.com/glosario-de-tejidos/>
- Hulihan, K. (2015). Symbols and Metaphor in The Wonderful Wizard of Oz. *Study.com*. <https://study.com/learn/lesson/the-wonderful-wizard-of-oz-1-frank-baum-analysis-symbolism.html>
- Leven, B., & Haworth, T. (1978, May). *What is a production designer & Production Designer vs. Art Director*. [Www.proquest.com](http://www.proquest.com). <https://www.proquest.com/openview/d1f96e3a48d2fce544c74543f5096217/1?pq-origsite=gscholar&cbl=24820>
- Lewis, C. (2002). *El león, la bruja y el armario*. New York, Harper Trophy.

- Lintelman, R. (2010, June 7). *The Technicolor World of Oz*. National Museum of American History. <https://americanhistory.si.edu/blog/2010/06/the-technicolor-world-of-oz.html>
- Madeira, D. (2022). The Dark Side of Oz: A Bildung de Dorothy Gale na Série Dorothy Must Die (2014-2017). *Run.unl.pt*. <https://run.unl.pt/handle/10362/138503>
- Martínez, M. (2021, August 16). *Pink Floyd: Cómo es que el “Dark Side of the Moon” se sincroniza perfectamente con “El Mago de Oz.”* LifeBoxset. <https://www.lifeboxset.com/2021/08/pink-floyd-dark-side-moon-mago-oz/>
- Mercado, G. (2016, March). *Vestuario: entre el cine y la moda*. SciELO; Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_issuetoc&pid=1853-352320160002&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_issuetoc&pid=1853-352320160002&lng=es&nrm=iso)
- Miller, J. (2019, August 23). *The Wizard of Oz: Five Appalling On-Set Stories*. Vanity Fair. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/08/wizard-of-oz-appalling-stories>
- Nast, C. (2018, December 16). *¿Por qué “El mago de Oz” es la película más influyente de la historia?* Vanity Fair. <https://www.revistavanityfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/el-mago-de-oz-pelicula-mas-influyente-de-la-historia-over-the-rainbow/35180>
- National Museum of American History. (2012, March 15). *Dorothy’s Ruby Slippers*. National Museum of American History. <https://americanhistory.si.edu/press/fact-sheets/ruby-slippers>
- Olmedo, I. (2018). La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño Y Comunicación. Ensayos*, 67, 39–61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7326949>
- Oscars. (2019). *The 12th Academy Awards | 1940*. Oscars.org | Academy of Motion Picture Arts and Sciences. <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1940>
- Paige, D. (2016). *Dorothy debe morir* (1.a ed). Rocaeditorial.
- Pardo, P. (2010). Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria. In *gredos.usal.es*. Universidad de Salamanca. <https://gredos.usal.es/handle/10366/119807>
- Pérez Bowie, J. A. (2010). Reescrituras filmicas: nuevos territorios de la adaptación. In *dialnet.unirioja.es*. Universidad de Salamanca. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=438167>
- Pulido, P. (2019, August 25). *El Mago de OZ y la importancia del Technicolor*. Código Espagueti. <https://codigoespagueti.com/noticias/cultura/mago-oz-technicolor/>

- Quintanilla, A. (2017, November 23). *Top 30 grandes adaptaciones literarias llevadas al cine*. IGN España.  
<https://es.ign.com/reportaje/125980/feature/top-30-grandes-adaptaciones-literarias-llevadas-al-cine>
- Roffe, S. (2016). Vestuario de cine: el relator silencioso. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño Y Comunicación. Ensayos*, 58, 1–10.  
[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232016000300008](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232016000300008)
- Ruano, N. (2014). El color en el mago de Oz. *Academia.edu*.  
[https://www.academia.edu/43232711/EL\\_COLOR\\_EN\\_EL\\_MAGO\\_DE\\_OZ](https://www.academia.edu/43232711/EL_COLOR_EN_EL_MAGO_DE_OZ)
- Sánchez, F. (1998). Teoría del personaje narrativo (Aplicación a El amor en los tiempos del cólera). *Didáctica (Lengua Y Literatura)*.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/180205>
- Seger, L. (1993). *El Arte De La Adaptacion: cómo Convertir Hechos Y Ficciones En Películas* (3a ed.). Ediciones Rialp.
- Soto, J. (2022). La adaptación cinematográfica de *Harry Potter y la piedra filosofal*: el equilibrio entre filtrar y mostrar. *Imposibilia*, 24(24), 187–208.  
<https://doi.org/10.30827/imposibilia.vi24.25246>
- Tashiro, C. (2010). *Pretty Pictures* (2.a ed.). University of Texas Press.
- Whiteman, H. (2019, September 27). *Remember when Judy Garland wore a gingham pinafore in “The Wizard of Oz”?* CNN.  
<https://edition.cnn.com/style/article/judy-garland-remember-when/index.html>
- Zapelli, G. (2006). *Imagen escénica: aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*. Editorial Universidad de Costa Rica.

## 7. Filmografía

- Bathurst, G. (Dir.). (2006). *Life on Mars* [Serie de televisión]. BBC One, HBO.
- Bozman, R., Saxon, E., Utt, K. (Prods.) & Demme, J. (Dir.). (1991). *El silencio de los corderos* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Bruckheimer, J., (Prod.) & Verbinski, G. (Dir.). (2003). *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* [Película]. The Walt Disney Company.
- Cameron, J., Landau, J., (Prods.), & Cameron, J. (Dir.). (1997). *Titanic* [Película]. 20th Century Studios, Paramount Pictures.

Chuang, C. (Guion.) & Neville, M. (Dir). (2017). Diseño de vestuario: Ruth Carter [Episodio de serie de televisión] S. Dadich (Productor ejecutivo) *Abstract: El arte del diseño* [Serie de televisión]. Netflix.

Cohen, R., (Prod.) & Lumet, S. (Dir). (1978). *El mago* [Película]. Universal Pictures.

De Palma, B. (Prod.) & De Palma, B. (Dir). (1990). *La hoguera de las vanidades* [Película]. Warner Bros.

Diaz, N., Johnson, M., Steuer, P. (Prods), & Adamson, A. (Dir.). (2005). *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* [Película]. Walt Disney Pictures.

Disney,W., (Prod.) & Hand, D. (Dir). (1938). *Blancanieves y los siete enanitos* [Película]. RKO Radio Pictures.

Feige, K. (Prod.), & Coogler, R. (Dir). (2018). *Black Panther* [Película]. Marvel Studios, Walt Disney Pictures.

Gottlieb, M., (Prod.) & Mankiewicz, J. (Dir.). (1972). *Sleuth* [Película]. 20th Century Fox.

Guber, P., Peters, J., Uslan, M., Melniker, B.(Prods.), & Burton, T. (Dir). (1989). *Batman* [Película]. Warner Bros Pictures.

Haft, S., Kirschner, D., (Prods.), & Ortega, K. (Dir.). (1993). *El retorno de las brujas* [Película]. Walt Disney Pictures.

Haley, J. (Dir.). (1990). *The Wonderful Wizard of Oz: 50 Years of Magic* [Documental]. Jack Haley Jr Productions.

Heyman, D. (Prod.), & Columbus, C. (Dir). (2001). *Harry Potter y la piedra filosofal* [Película]. Warner Bros Pictures.

Hitchcock, A. (Prod.) & Hitchcock, A. (Dir.). (1960). *Psicosis* [Película]. Paramount Pictures.

Jennings, J., (Prod.) & Nunn, L. (Dir.). (2019). *Sex education* [Serie de televisión]. Netflix.

Jurow, M., Shepherd, R., (Prods.), & Edwards, B. (Dir.). (1961). *Desayuno con diamantes* [Película]. Paramount Pictures.

Kennedy, K., Molen, G., Spielberg, S.,(Prods.), & Spielberg, S. (Dir.). (1990). *Parque Jurásico* [Película]. Universal Pictures.

Kennedy, K., (Prod.) & Edwards, G. (Dir.). (2016). *Rogue One* [Película]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Kurtz, G., Lucas, G., (Prod.), & Lucas, G. (Dir.). (1977). *La guerra de las galaxias* [Película]. 20th Century Fox.

LeRoy, M., Freed, A., (Prods.), & Fleming, V. (Dir.). (1939). *El mago de Oz* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Leva, G. (Dir.). (2013). *The Making of the Wonderful Wizard of Oz* [Documental]. Leva FilmWorks.

Lin, D., Platt, M., (Prods.), & Ritchie, G. (Dir.). (2019). *Aladdin* [Película]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Marvin, N. (Prod.) & Darabont, F. (Dir.). (1982). *Cadena perpetua* [Película]. Columbia Pictures.

Maslansky, P., (Prod.) & Murch, W. (Dir.). (1985). *Oz, un mundo fantástico* [Película]. Buena Vista Pictures.

Matheson, R. (Prod.), & Bender, J. (Dir.). (1990). *El soñador de Oz* [Película]. Bedrock Productions.

Miyazaki, H., Suzuki, T., Ishii, T. (Prods.) & Miyazaki, H. (Dir.). (2004). *El castillo ambulante* [Película]. Studio Ghibli.

Phillips, R., (Prod.) & Hornaday, J. (Dir.). (2013). *Teen Beach Movie* [Película]. Disney-ABC Domestic Television.

Rhimes, S. (Dir.). (2005). *Anatomía de Grey* [Serie de televisión]. ABC.

Roth, J., (Prod.) & Raimi, S. (Dir.). (2013). *Oz: un mundo de fantasía* [Película]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Roth, J., (Prod.) & Stromberg, R. (Dir.). (2014). *Maléfica* [Película]. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Ruddy, A. (Prod.), & Coppola, F. (Dir.). (1972). *El padrino* [Película]. Paramount Pictures.

Smalls, C. (Dir.). (1975). *The Wiz: The Supersoul Musical Wonderful Wizard of Oz* [Musical]. Broadway.

Spielberg, S., Marshall, F., (Prods.), & Zemeckis, R. (Director). (1988). *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* [Película]. Buena Vista Pictures Distribution.

Suzuki, T., (Prod.) & Miyazaki, H. (Dir.). (2001). *El viaje de Chihiro* [Película]. Studio Ghibli.

Wolf, D. (Dir.). (1990). *Ley y orden* [Serie de televisión]. NBC.

Zanuck, D. (Prod.) & Crosland, A. (Dir.). (1927). *El cantor de jazz* [Película]. Warner Bros Pictures.

Zanuck, R., Roth, J., Todd, S., Todd, J. (Prods.), Burton, T. (Dir.). (2010). *Alicia en el país de las maravillas* [Película]. Walt Disney Pictures.