

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCUELA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDÍA
GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



**UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA**



**ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA**

**“La función narrativa del vestuario en el cine: La creación
de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de
Hollywood”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Alejandro Ribeiro Quiles

Tutor/a:

Jose Pavia Cogollos

GANDIA, 2020

RESUMEN

El trabajo de fin de grado recoge el estudio del diseño de vestuario como creador de la identidad de los personajes cinematográficos, al igual que de su importancia como hilo narrativo. El proceso de investigación se lleva a cabo mediante un análisis de las distintas partes del proceso de creación de una pieza de vestuario, teniendo en cuenta el trasfondo de los personajes y cómo reflejar desde un primer momento su psicología. Además, se realiza un estudio detallado de algunas de las películas de Hollywood que más destacan por su vestuario.

Palabras clave:

Diseño de vestuario, identidad, narración, Hollywood, cine.

ABSTRACT

The thesis specifies the study of costume designing as a creator of the cinematographic character's identity, as well as its importance as a narrative thread. The investigation process starts with the analysis of the costume's creation process taking into account the background of the characters and how to capture from the start their psychology. Moreover, some of the most important Hollywood films because of their costume designing have been analyzed.

Key words:

Costume design, identity, narrative, Hollywood, cinema.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 CONTEXTO.....	4
1.2 OBJETIVOS.....	5
1.3 METODOLOGÍA.....	5
1.4 ESTRUCTURA.....	5
2. MODA Y VESTUARIO.....	6
2.1 DISEÑO DE MODA.....	6
2.2 DISEÑO DE VESTUARIO.....	6
3. DISEÑO DE VESTUARIO.....	7
3.1 DISEÑADOR DE VESTUARIO.....	7
3.2 PAPEL DEL VESTUARIO.....	9
3.3 SEMIÓTICA DEL VESTUARIO.....	12
3.4 SIMBOLOGÍA DEL VESTUARIO.....	14
3.5 COLOR.....	17
4. VESTUARIO Y GUION.....	20
4.1 CREACIÓN DE UNA IDENTIDAD.....	20
4.2 VESTUARIO COMO SOPORTE NARRATIVO.....	24
5. FIDELIDAD HISTÓRICA.....	26
5.1 RECONSTRUCCIÓN DEL CÓDIGO HISTÓRICO.....	27
5.2 MANIPULACIÓN HISTÓRICA.....	29
5.3 ERRORES HISTÓRICOS.....	30
6. ANÁLISIS DE VESTUARIO.....	31
6.1 CLEOPATRA (JOSEPH L. MANKIEWIEZ - 1963).....	31
6.2 CISNE NEGRO (DARREN ARONOFSKY - 2010).....	45
7. CONCLUSIONES.....	51
8. BIBLIOGRAFÍA.....	52
9. FILMOGRAFÍA.....	55

1. INTRODUCCIÓN

Como estudiante de Comunicación Audiovisual, he ido aprendiendo y trabajando en las distintas ramas de la comunicación, razón por la que me ha sido muy difícil averiguar cuál sería el camino que me gustaría tomar en el futuro. Tras recapacitar sobre qué es lo que convierte a una película en una buena pieza audiovisual, llegué a la conclusión de que para mí esto se consigue mediante los personajes, su psicología y cómo ésta se refleja a través de su vestuario.

Cuando los espectadores vemos una película, no prestamos especial atención a cómo los actores y actrices interpretan papeles diferentes, y esto es sinónimo del trabajo minucioso que se ha realizado en la creación de sus personajes. Un personaje no es únicamente crear unos parámetros psicológicos, sino crear una nueva persona, y todo lo que eso conlleva. Como bien dijo Collen Atwood, ganadora de numerosos Óscar a mejor diseño de vestuario:

Costume, hair and makeup can tell you instantly, or at least give you a larger perception of who a character is. It's the impression that you have a character before they open their mouth, so it really does establish who they are.

1.1 CONTEXTO

Desde el inicio del cine, el diseño de vestuario ha sido uno de los factores más importantes en el proceso de *storytelling*. La finalidad del vestuario se ha seguido manteniendo con el paso de los años, pero su proceso de creación se ha ido modificando. Tal y como indica Taratuto (2018, p.276) “Entendiendo el vestuario diseñado como una intervención en la significación del relato del mundo ficcional, podemos analizar a los personajes como un sistema de signos que se significan en el contexto de una trama.”

Sin importar la época en la que el *film* se sitúe, los diseñadores de vestuario colaboran con el director, el director de fotografía y el diseñador de producción para llegar a su objetivo, contar una historia. Se ha dado el error en numerosas ocasiones de contratar a diseñadores de moda para ejercer de diseñadores de vestuario, error fruto del desconocimiento por parte de los directores, que subestiman la importancia del vestuario a la hora de hilar la trama con la personalidad de los personajes cinematográficos. El problema más común en estos casos es la existencia de anacronismos.

1.2 OBJETIVOS

Para llevar a cabo este proyecto, me he puesto como objetivo principal profundizar, analizar y dar a conocer la importancia del vestuario en la creación de una identidad individual y de su función narrativa en el cine.

Por otra parte, mis objetivos secundarios abarcan:

- Acabar con la percepción de moda y vestuario como un mismo concepto.
- Profundizar en los conceptos de semiótica, simbología de la imagen y psicología del color.
- Relacionar psicológicamente el vestuario y los personajes.
- Determinar la importancia del vestuario y la fidelidad histórica.

1.3 METODOLOGÍA

El proceso de investigación de este trabajo se desarrolla a partir de la búsqueda de información, estudio y análisis de diversas fuentes audiovisuales: películas, libros, artículos, páginas de internet. Los datos obtenidos se desarrollarán y aplicarán en los films escogidos.

1.4 ESTRUCTURA

Este trabajo de investigación se divide en los bloques siguientes:

- En primer lugar, se hará una breve definición de los términos necesarios para comprender los aspectos básicos del trabajo: moda, vestuario y diseñador de vestuario.
- En segundo lugar, se realizará un análisis del proceso de diseño de vestuario, desde la creación del concepto, pasando por la creación de una identidad, hasta la fidelidad histórica de la vestimenta.
- Este estudio me permitirá analizar el vestuario de dos películas, en las que participaron reconocidas diseñadoras de vestuario: Irene Sharaff y Amy Westcott. La finalidad es reflejar el proceso de creación de los personajes cinematográficos de estos films a través del diseño de vestuario.

2. MODA Y VESTUARIO

Uno de los errores más comunes a la hora de pensar en diseño de moda y diseño de vestuario es creer que la moda equivale a vestuario y viceversa. Estas dos formas de diseño, a pesar de trabajar ambas con textiles, patrones, siluetas, etc. tienen una finalidad muy diferente.

2.1 DISEÑO DE MODA

La moda se define como una expresión artística en la que se intenta crear diferentes tipos de vestimenta y accesorios convirtiéndolos en piezas de arte siguiendo una estética concreta o abstracta.

El diseño de moda, a diferencia del diseño de vestuario, responde a las necesidades de la población, es decir, trata de crear aquello que la gente quiere comprar. Construida en base a unas tendencias socioculturales internacionales, la moda es una de las industrias más potentes a nivel mundial. El diseño de moda actual se divide en dos categorías básicas: alta costura y *ready-to-wear*.

La clasificada como alta costura es aquella que está destinada a un público concreto, con una confección hecha a medida, de manera artesanal, con tejidos caros, de calidad e inusuales.

Las colecciones *ready-to-wear* son producidas siguiendo unas tallas estándares, es decir, no son confeccionadas a medida del cliente, por lo que pueden ser fabricadas a mayor escala. Los tejidos son de menor calidad y confeccionados con el uso de máquinas, lo que abarata su coste (ver Anexo I).

2.2 DISEÑO DE VESTUARIO

Para mí, el diseño de vestuario y el de moda son dos disciplinas muy diferentes. Yo intento crear una persona. Estudio la psicología de esa persona y los motivos por los que se vestiría de una determinada manera. Hay muchas cosas que el diseñador tiene que “hacer bien”. El vestuario representa la condición psicológica, social y emocional del personaje en un momento determinado del guión. Es imposible diseñar para un actor si el diseñador no conoce al personaje. (Nadoolman Landis, 2014a, pág.10)

En el diseño de vestuario, la indumentaria se emplea como herramienta para construir un lenguaje no verbal. Desde la elección del color, hasta la elección de la textura, forma y materialidad, debe ser escogida al detalle. Por esta razón, el vestuario participa de manera directa en la creación visual de un personaje, partiendo de un guion en particular.

La función del vestuario es por tanto la de completar la totalidad del personaje, proceso realizado a través de la fusión de la indumentaria con el cuerpo de éste que resulta en una imagen de unidad integrada e indivisible. Dicha imagen será la portadora de los mensajes emocionales que facilitarán la puesta en escena y la llegada de la narración al espectador.



Figura 1: Boceto de Sharen Davis para *Criadas y señoras* (Taylor, 2011), y vestuario tal como aparece en la película, lucido por la actriz Bryce Dallas como Hilly Holbrook. Collage propio



Figura 2: Traje diseñado por Jany Temime para *Harry Potter y el cáliz de fuego* (Newel, 2005), y tal como aparece en la película, lucido por la actriz Emma Watson como Hermione Granger. Collage propio.

3. DISEÑO DE VESTUARIO

3.1 DISEÑADOR DE VESTUARIO

El diseñador de vestuario tiene como tarea principal dar vida a los personajes de las películas. Sin embargo, su papel no se basa únicamente en crear la identidad de personajes creíbles, sino que contribuyen también a dar color y pintar los diferentes fotogramas de una película.

Para conseguir que el vestuario que diseñe se adecúe a las necesidades del film y de la narración de la historia, dichos diseñadores se reúnen con los guionistas, el director, y otros miembros del equipo para poder comenzar el proceso de investigación en base a la historia de la moda y de las tendencias de cada período histórico y localización.

El diseñador de vestuario pertenece al equipo de dirección de arte, es decir, trabaja de la mano de peluqueros, maquilladores, escenógrafos, ambientadores/decoradores, regidores de arte, constructores, atrecistas, jardineros, pintores, ilustradores, jefes de locación, delineantes/dibujantes, y diseñadores de producción. Debemos tener en cuenta que, a pesar de pertenecer todos estos a un mismo departamento, trabajan independientemente, pero bajo la supervisión del diseñador de producción, quien se encarga de la estética de la película.

El director de arte es el responsable de mantener y establecer la comunicación entre el diseñador de producción y los miembros de su propio equipo, además de colaborar directamente con el diseñador de producción en el proceso de creación de la estética de la película.

El diseñador de vestuario debe tener un gran conocimiento de distintos aspectos del vestuario, no sólo en la historia del traje, sino también en su patronaje, moda, pintura, dibujo, y como hemos mencionado anteriormente, en la comprensión e interpretación del personaje y de la historia.

Debemos remarcar que el diseñador de vestuario comienza a trabajar una vez el diseñador de producción ha definido la paleta de colores y las texturas que debe seguir el vestuario de la película, para que de esta manera, todo el departamento de arte trabaje con unos mismos datos. Asimismo, el diseñador de vestuario deberá establecer una comunicación directa con los maquilladores y peluqueros, para poder crear así la imagen idónea para el personaje.

Además, el diseñador de vestuario es uno de los pocos oficios dentro de la producción de una película que trabaja directamente con los actores y actrices. Él es el encargado de diseñar toda la vestimenta que estos van a llevar durante todo el film, por lo que toda prenda diseñada debe adecuarse al físico de estos. Nadoolman (2014a, p.10) señala que debemos tener en cuenta que no todos los trajes que aparecen en un film han sido diseñados para éste, ya que muchas de las prendas han sido alquiladas o bien, cedidas por marcas de renombre para que sus piezas aparezcan en la película.

Como bien indica Nadoolman (2014a, p. 9), uno de los factores más importantes para que un vestuario esté bien ejecutado e ideado es que el director de la película confíe en el trabajo del diseñador para crear dichos personajes, puesto que en numerosas ocasiones el recurrir a diseñadores de moda ha resultado en un vestuario poco acertado históricamente o no conceptualizado correctamente para el personaje. Además, debe existir una comunicación constante entre los diversos departamentos y director, puesto que los encargados de diseño y producción no pueden trabajar a partir de nada.

Durante el proceso de confección de las prendas, el diseñador debe tener en cuenta que éstas transmitan quiénes son los personajes, por lo que el vestuario debe reflejar la edad, el estatus social y la personalidad de cada individuo, teniendo en mente que todos estos factores pueden evolucionar a lo largo de la película.

Es por esta razón por la que el papel del diseñador de vestuario es crucial para el diseño de personajes. Sin embargo, Nadoolman (2014a, pp. 11-12) señala que actualmente, el *Directors Guild of America* no ha incluido la figura del diseñador de vestuario en la revista DGA junto a otros oficios que sí figuran, como el de cámara, diseñador de producción y editor. La exclusión de dicho cargo no es ni más ni menos que un reflejo de la importancia que se le atribuye al trabajo de estos profesionales, que participan de manera activa en la creación y desarrollo del hilo narrativo de la película. Además, dejando de lado la diferencia salarial entre este empleo y los anteriormente mencionados, los diseñadores de vestuario suelen trabajar “por encargo”, es decir, una vez firmado el contrato con la productora encargada del film, todos sus bocetos dejarán de ser de su propiedad, al igual que las prendas y joyas que diseñen para la película. Por esta razón, no se les será reconocida su aportación a los diseños que aparezcan en la gran pantalla.

3.2 PAPEL DEL VESTUARIO

El vestuario es una herramienta empleada para contar una historia y crear los personajes de ésta. Sin embargo, cuenta con más funciones a la hora de participar en la creación y desarrollo de un film.

Nadoolman (2014b, pp. 2-4) señala que uno de los papeles del diseño de vestuario es crear personas. En la vida real, la forma en la que nos vestimos y qué vestimos definen nuestro gusto y reflejan en cierta medida nuestra personalidad. Es por esta razón por la que antes del rodaje de un film, el diseñador de vestuario debe reunirse con el director y actor/es para definir la personalidad del personaje, en la que se tendrá en cuenta diversos factores como como su situación actual, traumas pasados que condicionan su conducta en el presente de la historia, etc. Todos estos factores juntos definirán la forma en la que los personajes se vestirán, de tal manera el público podrá captar la esencia de los personajes únicamente mirando su aspecto. Esto quiere decir que, a pesar de que el factor psicológico de los personajes es muy importante, el aspecto físico de estos deberá aportar información sobre su persona, permitiendo al espectador saber en qué momento de la vida se encuentra el personaje sin necesidad de ningún diálogo. Como bien indica la diseñadora Jenny Beavan en la entrevista que le realizó Deborah Nadoolman Landis para su libro *Diseño de Vestuario* (Nadoolman, 2014a, pp.19-21):

El diseño de vestuario tiene mucho más que ver con contar historias que con la ropa. De hecho, la moda como sinónimo absoluto de indumentaria es su polo opuesto. Todos los modelos de pasarela presentan el mismo aspecto y lo que las hace diferentes es la vestimenta. Por el contrario, mi trabajo consiste en crear a la persona que lleva la ropa.



Figura 3: Frame de la película *Harry Potter y el cáliz de fuego* (Newel, 2005). Recuperada de <https://www.quien.com/espectaculos/2015/07/04/te-acuerdas-de-padma-patil-de-harry-potter-asi-luce-ahora>

El segundo papel del diseño de vestuario, como bien indica Nadoolman (2014b, pp.6-7), es el de colorear el fotograma. No es de extrañar que el vestuario de una película deba responder también a las necesidades fotográficas de ésta. El vestuario debe ser capaz de encajar armoniosamente en la imagen, al igual que el resto de elementos que aparezcan en escena. El color es uno de los elementos más importantes a la hora de crear un ambiente concreto. El vestuario no es el único que debe responder a las necesidades cinematográficas de la escena. Por esta razón, los diseñadores de vestuario deberán mantener una comunicación con los distintos departamentos que participen en el film para conocer cómo diversos factores pueden afectar a la percepción del vestuario en cámara. Un ejemplo podría ser el tipo de iluminación que se vaya a emplear, puesto que puede afectar a las texturas y los colores del vestuario, ya que en la mayoría de los casos, son detalles que el ojo humano y la cámara no captan de la misma manera.



Figura 4: Frames de la película *Pequeña Miss Sunshine* (Dayton, 2006), película dirigida por Valerie Faris y Jonathan Dayton. Collage propio.

El diseño de vestuario también ayuda a definir y enmarcar la historia del film. Las películas pueden estar situadas en distintos momentos espacio-temporales. Bien sea una película histórica, una película situada en un momento histórico actual, o bien una futurista, el vestuario se encargará de definir el período en el que se encuentran los personajes y en el que se va a desarrollar la acción.



Figura 5: Traje diseñado por Ellen Mirojnick para *Malefica 2: Maestra del mal* (Rønning, 2019), y tal y como aparece en la película, lucido por la actriz Michelle Pfeiffer como la Reina Ingrith. Recuperada de <https://www.etonline.com/maleficent-mistress-of-evil-costume-designer-reveals-secrets-behind-the-movies-most-iconic-looks>

Por último, Nadoolman (2014b, p. 9) destaca la importancia de la vestimenta para definir cultura e identidad. El diseño de vestuario debe ser capaz de plasmar el trasfondo cultural del personaje, el ambiente en el que ha crecido y en el que se ha formado como persona, qué le hace ser tal y como es en el momento en el que se desarrolla la acción.



Figura 6: Vestuario en la película *Las hermanas Bolena* (Chadwick, 2008). Collage propio.

3.3 SEMIÓTICA DEL VESTUARIO¹

Entendemos por semiótica a la disciplina científica que se encarga de estudiar y analizar el lenguaje no verbal, es decir, los signos. Es por esta razón, que cuando hacemos referencia a semiótica del vestuario, estamos haciendo alusión al estudio del trasfondo de la indumentaria y al lenguaje corporal del personaje.

El ser humano responde ante estímulos, y es por esto por lo que el vestuario es una de las piezas más importantes en la creación de un personaje, puesto que el vestuario crea una reacción en el cerebro del espectador, generando una respuesta inmediata. Por esta razón, debemos escoger minuciosamente la indumentaria de cada uno de los personajes que vayan a participar, tanto de manera directa como indirecta, en el desarrollo de la acción del film.

Debemos comprender el vestuario como un documento estético sociológico que refleja las sensibilidades de una época, factores importantes de cambios sociales, estilos de vida dominantes, y estilos particulares en un momento histórico. Además, no tenemos que fijarnos únicamente en los trajes de los personajes, sino también en los accesorios (o ausencia de ellos), peinados y maquillaje, elementos que conforman lo que conocemos como lenguaje visual articulado.

Por tanto, el vestuario es el encargado de transmitirnos información importante de un personaje, como es por ejemplo su religión, su posición política, estado social y clase. Sin embargo, mediante los pequeños detalles, como puede ser la confección de los trajes, los accesorios, los peinados, e incluso las texturas de las telas, se nos aporta información sobre su edad, su estado civil, su género, su trabajo, y el período histórico en el que se encuentra.

Los signos del vestuario son puramente visuales y están sujetos a continuas mutaciones, a cambios, e incluso movilidad, de su significado. Es por tanto que la propia esencia del vestuario debe ser comprendida como un elemento cambiante, provocando que sus significados se vean alterados constantemente y con una gran rapidez. Al igual que ocurre con la simbología del vestuario, que será mencionada en el apartado 3.4, los signos del vestuario están determinados por contextos sociales, cuyos códigos indumentarios pueden poseer una gran fuerza, o haberla poseído, y que acaben, con el tiempo, debilitados. Esto no es debido a la forma en la que estos signos son transmitidos, sino a la constante mutación de su significado.

El vestuario nos permite crear la imagen de una personalidad mucho antes de que el personaje actúe o hable, y esto es debido a las connotaciones que se le atribuyen a ciertas prendas,

¹ Análisis basado en los siguientes textos: *La semiosfera I: Semiótica de la cultura y de texto* (1996) y *La semiosfera II: Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio* (1998, pp. 15-26), ambos de Lotman, Y; y *Los géneros cinematográficos* (1999) de Altman, R.

colores y accesorios. Por ello, el trabajo del diseñador de vestuario es dirigirse al público mediante mensajes que estarán codificados en el vestuario de los actores y actrices. Para poder enviar dichos mensajes, de cuya correcta recepción por parte del público nunca se puede estar seguro, puesto que su comprensión depende del trasfondo cultural de la audiencia, los diseñadores de vestuario deberán recurrir varias veces al guion. En ocasiones, cuando nos encontremos ante la ausencia de información respecto a los personajes, se deberá acudir al director en busca de respuestas que permitan al diseñador definir y crear una caracterización a medida de las necesidades de la trama.

Por ejemplo, en la saga de libros Harry Potter, creada por J.K.Rowling y llevada al cine a partir del 2001, se inspiraron en la imagen y concepto que tenemos de “mago”, es decir, en la figura del famoso mago Merlín, para crear el vestuario de Albus Dumbledore, el director de la Escuela de magia y hechicería Hogwarts. A pesar de que la historia se desarrolle en la última década del siglo XX, se emplearon trajes inspirados en la vestimenta propia del siglo XIII en Gran Bretaña (ver Anexo II).

Dudley (1984) señala que no es de extrañar que la industria hollywoodense se haya servido de estos signos para la clasificación de sus *films* y poder así hacer del marketing una tarea más sencilla. Dichas categorías son conocidas bajo el nombre de “géneros cinematográficos”. Los géneros son una etiqueta bajo la cual las películas son organizadas, como por ejemplo: drama, *thriller*, comedia, acción, terror, fantasía, etc. Estos ayudan al espectador a encontrar películas de su interés en base a una serie de rasgos presentes en todos los *films* de esa misma categoría. Rick Altman, como bien cita a Richard T. Jameson en su libro *Los géneros cinematográficos* (Altman, 1999):

Género no es una palabra que aparezca en cualquier conversación —o en cualquier reseña— sobre cine, pero la idea se encuentra detrás de toda película y detrás de cualquier percepción que podamos tener de ella. Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos —el western, la comedia, el musical, el género bélico, las películas de gánsters, la ciencia-ficción, el terror— y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual.

De esta manera, Bordwell y Thompson (2010, pp. 328-329) definen el género como una manera de categorizar y organizar el mundo artístico. Este proceso de clasificación es llevado a cabo bajo un criterio concreto y bajo un método de organizar significados. Los géneros funcionan en base a la creación y ruptura de expectativas. Además, defienden la idea de que el conocimiento de la audiencia para poder reconocer los géneros cinematográficos es el resultado de la constante

exposición a estos. El espectador es capaz de detectar ciertas pistas gracias a las referencias semióticas presentes en las películas agrupadas bajo una misma categoría, puesto que comparten rasgos iguales. Estas similitudes entre películas de un mismo género provoca que el espectador asuma que ciertos personajes vayan a actuar de una manera en concreto, es decir, que tengan una actitud similar.

Al igual que las películas pueden ser categorizadas, los personajes también pueden serlo. Uno de los ejemplos más populares es la dualidad creada por el cine clásico de Hollywood con la relación protagonista y antagonista. Los protagonistas son aquellos encargados del hilo narrativo de la historia, y son quienes nos transportan por todo el mundo ficticio desde el principio hasta el fin del *film*, enfrentándose con el antagonista en el proceso de obtención de su objetivo. Estas dualidades están presentes en los diferentes géneros, teniendo al *sheriff* y al indio en las películas del oeste, al héroe y al villano en las películas de acción, a los monstruos/villanos y víctimas en las de terror, y seres extraterrestres en las de ciencia ficción (ver Anexo III).

Como hemos podido observar la semiótica juega un papel crucial en la creación de los géneros cinematográficos. Según Cuéllar (2008, p.228), el género de terror es uno de los más fácilmente reconocibles por el espectador. Esto se debe a que “el cuerpo terrorífico resulta de un ejercicio imaginativo-figurativo, ya sea por las excreciones corporales, los defectos físicos, las deformidades de los rostros o la psiquis moralmente contraria a las normas sociales.” (Reyes, 2018). No cabe duda que los personajes de naturaleza maligna, como por ejemplo los criminales, los vampiros, los *zombies*, etc. provocan una reacción somática en el espectador debido a su apariencia. Pero no sólo su aspecto físico incide en la semiótica del terror, sino el ambiente que le envuelve, la atmósfera oscura creada a su alrededor, dominada por este personaje. El cuerpo monstruoso es descrito en campos semióticos muy determinados, véase la deformidad facial o corporal extrema, uñas largas, dientes incisivos grandes, colores pálidos de la piel. Desde comienzos del género con *El gabinete del Doctor Caligari* (Wiene, 1920) hasta películas más actuales como *It* (Muschietti, 2017) comparten un mismo tipo de terror, en el que se exponen los confines de las normas del orden social (ver Anexo IV).

3.4 SIMBOLOGÍA DEL VESTUARIO

Entendemos por simbología al arte de esconder un significado tras algo con lo que aparentemente no está relacionado. Los símbolos son pues, imágenes cuya interpretación requiere de un proceso mental estructurado, en el que un objeto representa a otro, sin recurrir al lenguaje oral.

Para comprender mejor esta disciplina, García Ochoa (2017, p.69) explica que «La iconología o “ciencia de las imágenes” se ocupa de cualquier manifestación figurativa en su acepción más amplia (temas, motivos, figuras, personificaciones, alegorías, etc.), determina su origen, y estudia su transmisión y transformaciones a lo largo del espacio-tiempo.»

Debemos tener en cuenta el papel crucial que ejerce la cultura del espectador a la hora de poder captar y/o comprender dichos simbolismos, puesto que la formación cultural de la persona tiene un vínculo directo con la interpretación de estos.

Al igual que ocurre con la semiótica del vestuario, el simbolismo también establece una comunicación con el espectador. Es por esta razón por la que los diseñadores de vestuario se valen de los diferentes factores que conforman un conjunto para transmitir ciertos matices ocultos o no perceptibles en el guion de la película, véase el subconsciente, emociones que no son expresadas por los personajes, propósitos que los personajes ocultan, etc.

El origen del proceso analítico de estos símbolos es Erwin Panofsky, gran historiador del arte y ensayista alemán. Panofsky (1939, pp. 5-8) creó un método, bautizado posteriormente bajo el nombre de *método panofskyano*, en el que identificaba a través de tres niveles diferentes los significados de la iconología de una obra de arte:

1) *Significado temático primario o natural, subdividida en fáctica y expresiva*. La primera, se basa en la identificación de las formas puras (líneas, colores, o incluso ciertas masas de piedra y bronce modeladas peculiarmente) como representaciones de objetos naturales, véase el ser humano, animales, plantas, casas, etc. En cambio, la segunda, identifica las relaciones mutuas como sucesos, y es capaz de percibir ciertas cualidades, como el dolor que puede sentir un personaje con una postura o gesto, una atmósfera tranquila u hogareña. La enumeración de todos estos motivos crea la descripción pre-iconográfica de la obra.

2) *Significado temático secundario o convencional*. En este nivel se establece una relación entre los motivos artísticos de las imágenes, y/o las combinaciones de estos, con los temas o conceptos que representan.

3) *Significado intrínseco o contenido*. En este nivel se analiza los principios básicos de la mentalidad de un país, religión, época, clase o movimiento filosófico, más allá de las intenciones del artista plasmadas en la obra.

Posteriormente, en base a este método, García Ochoa (2017, pp. 70-71) adaptó los niveles de Panofsky al estudio y análisis de producciones cinematográficas:

1) *Primer nivel: Universo diegético y lenguaje cinematográfico*. En este nivel, el espectador debe ser capaz de identificar, leer y enumerar los objetos que aparezcan codificados en la pantalla, los cuales “están sometidos a constantes cambios y transformaciones (progresivamente aceptadas por el espectador como convencionales).” (García Ochoa, 2017, p.71)

2) *Segundo nivel: Repertorios temáticos*. En este nivel es donde se deben reconocer los diferentes temas, bien sean de carácter secundario o convencional, de la película. Para ello, se debe recurrir a diversas fuentes de información, véase literarias, artísticas, cinematográficas, sonoras.

3) *Tercer nivel: Valores simbólicos*. Para finalizar, el analista debe comprender la manera en la que se ensamblan los diferentes códigos y el propósito de haber recurrido a ellos.

Estos códigos y figuras son interpretados como valores simbólicos de un universo cultural determinado, y pueden haber sido introducidos de forma consciente por los artífices del film (a través de unas fuentes concretas) o bien aparecer de forma inconsciente, como meros síntomas de una época y una mentalidad determinadas. (García Ochoa, 2017, p.71)

El simbolismo del vestuario depende no únicamente de su forma, sino también de su color, textura, accesorios (o ausencia de estos) y estado, entre otros rasgos. Estas características son reflejadas en la indumentaria de los personajes en base a la percepción y entendimiento del guion por parte del diseñador del vestuario, quien enfatizará ciertas ideas psicológicas de los personajes a través de su apariencia.

Los elementos que suelen esconder un mayor significado en el vestuario son los colores y los pequeños detalles que completan el conjunto. Un ejemplo de *film* en la que podamos apreciar lo anteriormente mencionado es *Nosotros* (Peele, 2019).

En esta película, como bien indica el periodista Donoughue (2019), aparecen dos colores predominantes: el rojo y el blanco. El blanco simboliza a la protagonista, Adelaide, siendo la luz que guía a su familia. Poco a poco va habiendo una evolución psicológica del personaje, empezando por un traje blanco manchado de sangre, a un traje totalmente rojo, simbolizando su otro “yo”. Al principio del *film*, la paleta cromática del vestuario del personaje es apagado, constando básicamente de piezas grises (simbolizando la clase media), blancos, y colores pastel. El rojo, sin embargo, simboliza la invasión, la sangre. Esta evolución psicológica del personaje plasmada a través del vestuario es muy común en las películas del género thriller, como por ejemplo en *Cisne negro* (Aronofsky, 2011).

Por lo que respecta a los detalles, la diseñadora Kym Barret, para crear los trajes de los *doppelgänger*², quiso que fuesen prácticos y con un aspecto sectario. Como comentó en la entrevista que le realizó Donoghue (2019) para la ABC News Us:

First of all it's a very simple silhouette, it's like a cut-out, and that's intentional, [...] The hem length is cut at a particular point above the ankle because I really wanted you to see the bone and the flesh and the humanity of the foot and ankle, in an almost biblical way.



Figura 7: Frame de la película *Nosotros* (Peele, 2019). Ejemplo de simbolismo del vestuario en base a la psicológica del personaje. Collage propio.

3.5 COLOR

Como bien indica Bramah (2018), el color es uno de los elementos con más potencial a la hora de expresar la psicología de los personajes, sus relaciones, ideas y significado en una historia. Es capaz de provocar de manera inconsciente una reacción psicológica concreta en el espectador y centrar su atención en un personaje o tema en particular. Es por esta razón por la que podemos considerar al color como una herramienta excelente para ensalzar la personalidad, el estatus social y las diferencias de un individuo.

Los diseñadores de vestuario ven al color como una oportunidad para abrirse a nuevas maneras de creatividad visual y experimentar con sus ideas. A pesar de ser los encargados de diseñar los trajes de los personajes, no son quienes deciden la paleta cromática de la indumentaria de estos, sino que trabajarán en base a la preestablecida por el diseñador de producción. A fin de poder comenzar a trabajar con ella, los diseñadores de vestuario deben comprender la razón de su elección para conseguir, posteriormente, experimentar con ella y darle un valor a cada uno de ellos.

Con el propósito de comprender mejor la función del color y su aplicación, lo analizaremos en base a los siguientes factores: uso simbólico del color, experimentación, blanco y negro, y psicología del color.

² Del alemán *doppel* que significa doble y *gänger* que significa caminante, fue un término acuñado por el escritor alemán Jean Paul en el 1796 con su novela *Siebenkäs*. La existencia de este doble aparece en la mitología de muchas culturas, véase la egipcia y la nórdica, y en todas se vincula a este ser con la muerte y/o la mala suerte. Por esta razón, el *doppelgänger* es comúnmente conocido como “gemelo malvado”.

USO SIMBÓLICO DEL COLOR

Como bien indica Bramah (2018), las paletas monocromáticas y análogas son empleadas en relaciones armoniosas e irrompibles. Las combinaciones complementarias funcionan a la perfección a la hora de representar personajes opuestos, es decir, enfatizan la tensión que existe entre ellos y la escena. Además, si se quiere realzar plenamente el conflicto y oposición se emplearán colores opuestos.

Como hemos mencionado anteriormente, la paleta cromática empleada en el vestuario no es escogida de manera aislada a la que se emplea en el *film*, sino que debe responder a las necesidades estéticas que el diseñador de producción establece para la película.

Además, Bramah (2018) considera que el armario de una persona aporta mucha información sobre su psicología. Por un lado, indica que si éste opta por una paleta de color consistente, con un mismo estilo y unas mismas combinaciones, es síntoma de un personaje muy centrado en un objetivo y que no se deja influir por factores externos. Por otro lado, señala que si el vestuario es muy colorido y de estilo ecléctico, puede ser un indicio de inseguridad e incluso de un estilo de vida caótico. Sin embargo, sugiere que la fusión de estas dos opciones es un método efectivo para reflejar el cambio de la niñez a la adultez (ver Anexo V).

Bramah (2018) añade que, mediante el color, los personajes pueden ser también desprendidos/separados de su alter ego. Un personaje puede ser amigable, divertido y cariñoso, y estar vestido con tonos marrones, beige y amarillos, mientras que su alter ego, oscuro, sexual y amenazante, viste rojos y negros. El color puede ser empleado también como la transición/evolución psicológica del personaje, pero para ello debemos poder identificar su evolución desde el principio, es decir, estar reflejada en el vestuario desde el principio de la película hasta su fin. Además, se recurre, en numerosas ocasiones, al color para exaltar a un personaje entre la multitud, o bien entre la situación que le envuelve. Esto provoca en el espectador una asociación emocional entre personaje y situación (ver Anexo VI).

EXPERIMENTACIÓN

Bramah (2018) explica cómo los diseñadores de vestuario, en ocasiones, emplean los colores para explorar y experimentar con las relaciones de los personajes y el ambiente que quieren crear a su alrededor. Para ello, recurrirán a objetos con mezclas de colores concretas, o incluso telas que tengan en mente para la confección de los trajes, y combinarlas para hacerse una idea de cómo lucirían juntas. Debemos comprender que el color tiene un mejor uso si se emplea apelando al

inconsciente, por lo que, si los conjuntos distraen, o son muy arriesgados, es mejor reconsiderar la decisión, a no ser que la intención sea llamar la atención.

“This method also helps to better understand how colours alter with different textures” indica Bramah (2018). Por ejemplo, el satén y la seda reflejan la luz, mientras que el terciopelo la absorbe. Las texturas ásperas crean sombras muy pronunciadas en los actores y actrices, por lo que puede afectar a la temperatura del color. Es por esta razón por la que a la hora de experimentar con los colores y textiles debemos tener en cuenta la iluminación que se empleará en el set para saber cómo ésta podrá afectar a la percepción y captación del vestuario desde cámara (ver Anexo VII).

BLANCO Y NEGRO

Bramah (2018) señala que, cuando una película es en blanco y negro, todos los colores son captados por la cámara en diferentes tonalidades de gris y negro, por lo que, si un traje es de color azul, será captado como un gris más claro que si fuese de color verde. La mayoría de diseñadores evitaban usar blanco puro en los textiles, puesto que creaba un gran contraste con el resto de elementos del set. Los colores más empleados en el vestuario en los *black-and-white films* suelen ser de tonalidades pálidas, como el rosa palo, o incluso en ocasiones amarillo. Otro de los colores que se suele evitar es el rojo, puesto que es captado como un gris muy oscuro, e incluso negro, por lo que una buena alternativa sería el marrón.



Figura 8: Rita Hayworth en el papel de Gilda Mundson Farrell en la película *Gilda* (Vidor, 1947). Collage propio.

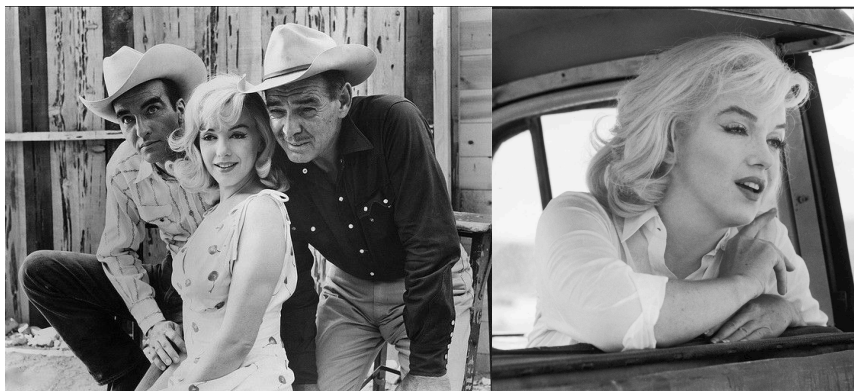


Figura 9: Marilyn Monroe en la película *The Misfits* (Huston, 1962). Collage propio.

PSICOLOGÍA DEL COLOR

A día de hoy, el estudio más conocido acerca de la psicología del color es el desarrollado por Heller (2004), quien defiende la idea de que los colores tienen un significado y, por tanto, deben de ser empleados con una finalidad en particular. En su libro, *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, trata la relación color-sentimiento. Demuestra cómo sus asociaciones son experiencias universales que se encuentran vinculadas con el lenguaje y el pensamiento (ver Anexo VIII).

Uno de los *films* en los que más se aprecia la psicología del color a la hora de definir comunidades y personajes es *Divergente* (Burger, 2014). En esta película, la sociedad se divide en cinco facciones: abnegación, cordialidad, verdad, osadía y erudición. Los miembros de abnegación se caracterizan por el altruismo, razón por la que están vestidos de gris y tonalidades claras como el beige. El rasgo distintivo de cordialidad es el pacifismo, quienes se visten con tonalidades dentro del espectro del burdeos y amarillo. Los de verdad, vestidos con trajes blancos y negros, se definen por la sinceridad. Osadía son los llamados “valientes/rebeldes”, cuya apariencia se basa en un vestuario negro. Finalmente, caracterizados por su gran conocimiento, está erudición, que emplean trajes de tonalidades frías, pero siempre con una pieza de color azul (más ejemplos en Anexo IX).



Figura 10: frame de la película *Divergente* (Burger, 2014). Recuperada de <https://blog.uchceu.es/marketing/divergente-la-segmentacion-marketing/>

4. VESTUARIO Y GUIÓN

4.1 CREACIÓN DE UNA IDENTIDAD

El proceso de creación de cada personaje es único, puesto que cada uno de ellos es un individuo particular y autónomo, con un mundo propio y una realidad en concreto.

Por tal de que una película exprese la evolución/desarrollo de un personaje, éste tiene que sufrir un crecimiento moral y ético, es decir, mostrar integridad, honestidad, coraje, teniendo un pasado o trasfondo bien definido.

Para poder crear un personaje tridimensional³, los modelos de caracterización deben de ir sujetos a tres ejes principales: psicología, fisionomía y sociología. Puesto que el cine es una experiencia visual, estos elementos deben ser representados mediante movimientos corporales y diálogos del personaje en cualquier situación. Sin embargo, muchos son los autores que llevan a cabo su propia clasificación.

DiMaggio (1992) opina que para llevar a cabo la manifestación de la caracterización es necesaria una perspectiva psicológica, aconsejando de esta manera iniciar una investigación en base al personaje y todos los elementos de su pasado y presente, al igual que de la búsqueda de la fuerza dominante, es decir, el factor que motive al individuo.

En cambio, Fernández (1996) clasifica la manifestación del personaje en base a varias facetas: presencia, situación y acción. Por lo que respecta a presencia, la subdivide en dos grupos, rasgos indiciales (información transmitida a través de la imagen del actor/actriz, como su peso, altura, sexo, edad, color de la piel, etc.) y rasgos artificiales (aspectos artificiales que completan al personaje, véase el vestuario, actitud, maquillaje, etc.). Con situación, hace referencia al contexto en el que tiene lugar la acción, la colocación del personaje en un escenario concreto aporta información sobre él. Respecto a acción, Fernández (1996) señala que existen dos tipos de actuación: el escenario y la palabra. La primera, permite completar y contextualizar la acción y el diálogo de los personajes. En cambio, la segunda posibilita identificar, individualizar y personalizar el estado de ánimo del personaje.

A esta clasificación se le suma Forero (2002), quien defiende la idea de que en las producciones audiovisuales tendemos a la creación de personajes naturalistas, es decir, la creación de individuos que imiten al comportamiento de las personas reales. Para ello, sugiere que les debe dotar tanto de una identidad psicológica, como moral. Esta teoría es primordial para prever el éxito o no de una película. El espectador quiere ver al protagonista evolucionar como lo haría una persona en la vida real, es decir, sentirse identificado con éste.

Es en este punto en el que entra el diseño de vestuario. La creación de un personaje cinematográfico parte del guion de la película, y debe responder a la visión del director. El primer paso es realizar una lectura completa del texto. En base a ésta, tras haber marcado los detalles y parámetros principales que conforman a cada personaje (fisionomía, psicología, sociología), son diseñados. Debemos remarcar que el proceso de caracterización de estos no es abarcado únicamente por el vestuario, sino también por el maquillaje, el peinado, los accesorios, el lenguaje corporal, etc.

³ Entendemos por personaje tridimensional a aquel personaje que actúa en base a razones complejas, es decir, es motivado por un trasfondo psicológico.

Todos estos rasgos son decididos en función del conjunto de la historia, que determinará aspectos de su personalidad, psicología, actitud y manera en la que hará frente a distintas situaciones de la narración.

Debemos comprender la imagen del personaje como una carta de presentación al público, en la que se deben sugerir una serie de matices psicológicos y sociológicos aunque éste no haya hablado ni gesticulado. Esto quiere decir que el vestuario se vale del cuerpo del actor como punto de partida, y que, junto a su postura y su movimiento, conseguirán crear un lenguaje no verbal visual estructurado en el que se encontrará implícita información del personaje. Por esta razón, el diseñador de vestuario debe captar la esencia del personaje para poder así, plasmarla en el vestuario y crear su identidad, puesto que el impacto del personaje dependerá del aspecto de éste y de su percepción por parte del público.

Como mencionamos en puntos anteriores, el vestuario es una herramienta empleada en la transmisión del mensaje de la película. La creación de una identidad es la combinación del actor y del vestuario, que encarna la totalidad del personaje. Debido a esto, no podemos hablar de identidad si existe la ausencia de uno de estos dos factores. La identidad es el resultado de la fusión de cuerpo y vestido, formando así una totalidad inseparable.

Entwistle (2002, p. 11) define la indumentaria y los accesorios como los medios de los que los seres humanos nos valemos para convertirnos en seres sociales y adquirir un sentido e identidad. Esto quiere decir que, mediante el acto de vestirse, se prepara al cuerpo para el mundo social, hacerlo respetable y aceptado. Mediante el vestuario, los humanos aprendemos a vivir en nuestros cuerpos y a sentirnos cómodos en ellos. Quentin Bell, en el libro *El cuerpo y la moda: una visión sociológica* (Entwistle, 2002) habla de la tela que nos envuelve como una extensión de nuestra piel, de nuestro cuerpo. Y este concepto es empleado en la creación de los personajes.

En los mundos ficticios, la vestimenta se comprende de diversas maneras, la más frívola ciñéndose a los discursos del vestir, y de un modo más profundo, en la encargada de reflejar las experiencias y vivencias de los personajes, por lo que el papel que desempeña es el de la construcción del cuerpo poético.

La presencia aurática del actor y su trabajo acontecen en el plano de la cultura cotidiana, pero el devenir poético de su cuerpo en ente poético accede a la fundación –instauración de otra esfera del ser. El ente poético es a la vez territorial y desterritorializado a través de la doble dimensión de cuerpo físico y cuerpo poético tensionados, conectados y opuestos en el acontecimiento poético. Conviven, dialogan, se imponen unos a otros, los límites no están claramente delimitados. (Dubatti, 2007a, p.101)

Lévi-Strauss (1987), padre del estructuralismo antropológico⁴, categoriza los hechos como signos, es decir, concibe la realidad sociocultural como una estructura en la que cada plano de susodicha realidad es comprendida como un tipo de lenguaje. Además, esta corriente teórica se sustenta en una concepción de la naturaleza humana y del origen de la cultura. Su actividad se basa en imponer leyes estructurales o elementos inarticulados. Estos mecanismos de las estructuras mentales provocan en el ser humano una obediencia a una lógica binaria, es decir, que lo que cada individuo piensa, ha sido estructuralmente pensado en un mundo estructurado. Por ello, el estructuralismo define al cuerpo como un objeto que ha sido socialmente constituido y contextualizado.

Por otro lado, como bien indica el filósofo Husserl (1907), tenemos la fenomenología⁵, cuya función principal es la de investigar y describir los fenómenos u objetos tal y cómo los experimentan las personas, es decir, se encarga de estudiar las diferentes estructuras de la conciencia desde una perspectiva de primera persona (expresada desde la propia experiencia de la persona). Lo que pretende este movimiento filosófico es comprender el mundo en forma de conocimientos y teorías previas que permitan influir en su interpretación. Por ello, diríamos que comprende el vestir como una experiencia somática.

Como bien señala Sol Deangelis (2020, p.4), estos dos movimientos filosóficos son empleados en la construcción de la identidad de los personajes, ya que ambos se complementan puesto que el vestuario pretende plasmar experiencias y vivencias que tienen lugar en un contexto escénico concreto. Cada pieza de la indumentaria de un personaje participa en la transmisión de su identidad, por lo que aporta información respecto a su género, clase, carácter o edad. El vestuario permite revelar u ocultar matices de identidad, además de considerarse un símbolo de individualidad y de moralidad, creada o ficticia.

El modo en que desarrollamos la identidad en el vestuario está relacionado con la posición del personaje en el mundo ficcional como miembros de ciertos grupos, clases o comunidades culturales. Las prendas que elegimos utilizar representan un compromiso entre las exigencias del mundo recreado, el medio social al que pertenecemos y nuestro deseo individual del personaje. (Sol Deangelis, 2020, p.4)

⁴ El *estructuralismo antropológico* es una corriente teórica antropológica, obra del etnólogo francés Claude Lévi- Strauss, nacida en los años 50 y que pretende abrir una nueva perspectiva intelectual en la comprensión y análisis de la cultura. Parte de bases positivistas que le llevan a analizar de manera objetiva y científica los procesos para encontrar estructuras profundas de pensamiento.

⁵ La *fenomenología* es un movimiento filosófico, surgido durante el siglo XX, que se caracteriza por su pretensión de radical fidelidad a lo experimentado, es decir, ser fiel a lo que realmente se experimenta.

Dubatti (2007b) se refiere al cuerpo del actor como el productor y receptor de acciones, las cuales generan estructuras temporales, con una serie de tramas o acontecimientos con diversos ritmos, intensidades y velocidades, de naturaleza más poética que material. El vestuario forma parte de este proceso de desobjetivación para resubjetivarse posteriormente, permitiendo la construcción de un nuevo territorio identitario, el conocido como “personaje”. El vestuario es el encargado de generar la espacialidad que aporta textura y profundidad al personaje, y esto es posible mediante la reunión de caracteres visuales, auditivos, emotivos y cromáticos que conformarán la esencia del universo ficticio del personaje.

Mediante el vestuario y su combinación, Sol Deangelis (2020, pp.5-6) señala que el diseñador de vestuario creará discursos en base al cuerpo del actor, es decir, las primeras impresiones que éste puede dar. De esta manera, creará un primer espacio de creación que conformará el aura inicial del personaje. Es en este punto en el que se inicia el vínculo comunicacional y vivencial vestuario-personaje, permitiendo transmitir a través de su indumentaria sus estados de ánimo, pensamientos, posicionamiento, dando así sentido a la composición. Paco Delgado, nominado al premio Oscar en la categoría de Mejor Diseño de Vestuario por las películas *Les Misérables* y *The Danish Girl*, define el vestuario como “la segunda piel del actor, es lo que ayuda al actor a convertirse en el personaje”. Por esta razón, decimos que el actor es quien crea al personaje desde el cuerpo, desde el carácter, el gesto, la acción, mientras que el vestuario lo afirma, es decir, determina su espíritu, le da forma visualmente.

4.2 VESTUARIO COMO SOPORTE NARRATIVO

Como mencionamos en apartados anteriores, la función primordial del vestuario es la de presentar al espectador las características más relevantes, tanto las de los personajes, como las del entorno que les rodea. Sánchez (2017, p. 63) señala que, si bien es cierto que en la actualidad los elementos visuales tienen mucho peso (y por tanto algunos de los rasgos del vestuario como son el color, la forma, los materiales, las texturas, etc. pueden llegar a ser muy llamativos y captar la atención del espectador), el cine es un producto audiovisual, por eso lo ideal es que exista un trabajo conjunto de todas las áreas que conforman dicha producción.

Sánchez (2017, pp. 63-64) define los *films* como el resultado de la articulación “perfecta” entre imagen, historia, sonido y actuación. A pesar de ello, señala que en la cultura contemporánea existe cierta tensión entre la narración y la estética visual. Actualmente, predomina la idea de que una buena producción cinematográfica es aquella en la que la historia es contada mediante imágenes, lo que supone que tanto la narración, como la imagen, sean codependientes. Sin

embargo, generalmente la historia es aquella que determina el resto de los elementos de la producción, es decir, la que define la estética, el sonido, la música, el ritmo, los actores, las locaciones, etc.

Como bien introdujimos en el apartado «3.3 Semiótica del vestuario», la clasificación de los *films* en distintos géneros ha sido una categorización que el cine estadounidense puso en práctica, y que ahora se emplea a nivel mundial. Sin embargo, ampliando lo comentado en el punto anteriormente mencionado, las películas también pueden ser catalogadas dependiendo de su tipo de narración: cine de género y cine de autor.

Comprendemos por cine de género a la agrupación de los *films* en base a la repetición de símbolos presentes en su narración e imagen, que permiten relacionarlos con otras obras en un mismo conjunto. El origen de esta clasificación es múltiple, presente tanto en la literatura, como en la filosofía, artes clásicas y narrativa popular. Como bien señala Muñoz (2018, p.24), la mayoría de los estudios que investigan el origen del género se remontan al filósofo Aristóteles (384 a.C), quien fue el primer teórico que llevó a cabo análisis de textos de la poética y el teatro griego, indagando en las estructuras que delimitan la composición de las obras. En sus estudios, considera que todas las obras literarias comparten varios elementos, tanto en forma como en contenido, con otras obras, lo que le permitiría agruparlas e imitarlas. De esta manera, podríamos decir que Aristóteles fue el precursor de los géneros, clasificando las obras en base a su estructura y sus atributos. Separándolas primero por contenido, y posteriormente por tres tipos de formas: dramática, narrativa y épica. Actualmente, los teóricos del género están de acuerdo en que el cine comercial puede ser clasificado en base a su estilo o tono (drama, comedia, acción, aventura, fantasía, terror, etc.), por su ambientación o tema (histórico, bélico, *western*), por su formato (animación, ficción, documental), o por el público al que va dirigido (infantil, juvenil, familiar, adulta).

En cambio, como bien señala Sánchez (2017, p.65), el cine de autor se identifica con el crítico-expresivo, es decir, su concepción como el resultado de la búsqueda formal y conceptual de una persona, generalmente el director, quien, en ocasiones, además de dirigir, puede ser partícipe, parcial o absoluto, en la elaboración del guión, en la producción, o incluso en la actuación. Este tipo de cine puede ser clasificado también en base a su temática, pero en lo que difiere del cine de género es en su narración, puesto que sigue procesos creativos autónomos del cine comercial. Éste tiende a la experimentación, a la búsqueda de la reflexión por parte del espectador.

Llegados a este punto, podemos indagar en la importancia del vestuario en la narración cinematográfica. Como bien sabemos, el diseño de vestuario es una de las principales herramientas de la que se vale el director para comunicar conceptos e ideas. Las características de la

indumentaria, descritas en el apartado «3. Diseño de vestuario», son el vehículo narrativo más sólido con el que cuenta un director, puesto que permiten al espectador contextualizar el entorno y la personalidad de los personajes.

El vestuario, como bien se analizará en algunos *films* en el apartado 6, es uno de los soportes más importantes de la narración, ya que la elección de la indumentaria de los personajes consolidará el guion. La identidad de los individuos, quienes serán los encargados del desarrollo del hilo narrativo, se escenifica y transforma la indumentaria. De este modo, el vestuario pasa a ser un auxiliar de la narración debido a la carga dramática que ejerce sobre la puesta en escena, puesto que será la encargada visualmente de transmitir las emociones, tensiones y acciones.

5. FIDELIDAD HISTÓRICA

Comprendemos por fidelidad histórica al representar con la mayor exactitud posible un momento histórico. Ser exactos no hace referencia únicamente a prestar atención a los detalles como la ambientación y el vestuario, sino también a los aspectos más intangibles del pasado.

La finalidad del diseñador de vestuario es crear el mejor vestuario para los personajes en base al contexto de la narrativa y al estilo visual de la película. Es por esta razón por lo que, como bien indica Fernández (2015, p.6), a lo que referentes históricos respecta, el lenguaje del cine condiciona al diseñador hacia la búsqueda de verosimilitud en el resultado de su trabajo, pero ello no implica que busque una reproducción idéntica de la historia. Muchos diseñadores de vestuario recurren a la síntesis de la indumentaria histórica, es decir, no pretenden realizar una traslación mecánica del traje histórico a la ficción cinematográfica, sino que se basan en estos para ,posteriormente, manipularlos, alterarlos o recrearlos.

Chion (1992) señala que la fidelidad histórica fue un factor olvidado durante la «Era Dorada de Hollywood» (1920~1960). Según Fernández (2015, p. 6), esto fue debido a que los diseñadores de vestuario, con el establecimiento del *star system*⁶, pasaron de estar en el anonimato, a ser los encargados de crear la imagen de la estrella en cuestión, tanto para el cine, como para su vida pública. Las estrellas debían lucir como deidades, por lo que se alteraban de manera excesiva los referentes históricos y se actualizaban para producir la imagen de “seducción” deseada por el público.

⁶ Comprendemos por *star system* a la táctica diseñada por los estudios cinematográficos de Hollywood a partir de la década de 1920, y empleada hasta finales de los años 60, basada en una estrategia persuasiva en la que se seleccionaban a actores y actrices famosos para papeles protagonistas con tal de capitalizar su atractivo popular.

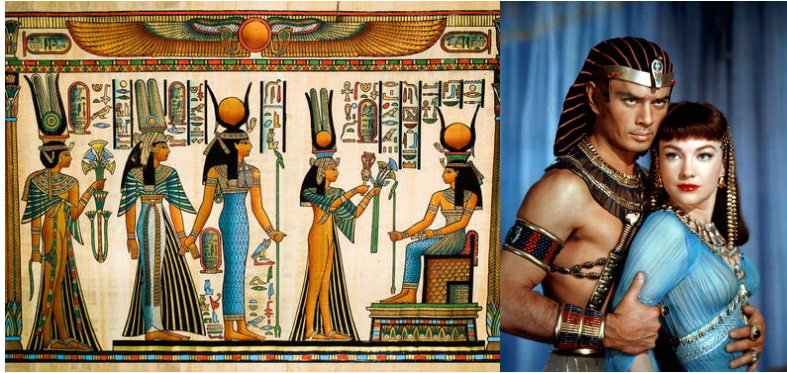


Figura 11: A la izquierda, moda del antiguo Egipto reflejada en una pintura de la época. A la derecha, recreación de dichos trajes en la película *Los diez mandamientos* (DeMille, 1956). Collage propio.

Posteriormente, en la década de los 70, Fernández (2015, p.7) indica que debido a las influencias artísticas y cinematográficas europeas que llegaron a Estados Unidos, se pasó del concepto del diseñador, del binomio diseñador-actriz, al del diseñador-director. Este último, resultó mucho más coherente para que el diseño de vestuario ocupase su verdadero lugar en la imagen fílmica, y dotase al vestuario de una nueva dimensión: ser más expresivo que decorativo. A partir de este momento, la verosimilitud de la imagen del cine comenzó a tener la necesidad de recrear la atmósfera y se impuso ante el deseo de potenciar los ideales de belleza o gustos estéticos contemporáneos.

Como bien señala Markewick (2013), uno de los temas más tratados actualmente en las críticas a las películas históricas es la “fidelidad histórica” o “autenticidad histórica”. Esta idea de ser puramente fiel a la historia es imposible. Es una meta/ideal a la que debemos aspirar, pero no será completamente alcanzable. Muchos historiadores comparten la idea de que no podemos ser conocedores de todo lo que ha ocurrido en el pasado, y mucho menos traducirlo a la escritura, y posteriormente interpretarla o recrearla.

However, simply because the “perfection” of complete historical accuracy is physically unattainable doesn’t mean we should just pack in our bonnets and petticoats and give up. What an interpreter can do is provide the veneer of “historical accuracy”: something that doesn’t break one’s “historic bubble” unnecessarily. (Markewick, 2013)

5.1 RECONSTRUCCIÓN DEL CÓDIGO HISTÓRICO

Fernández (2015, p.7) explica que, en los proyectos cinematográficos situados en un momento histórico contemporáneo, los códigos de la indumentaria presentes en la imagen de un personaje en concreto poseen una correspondencia con los existentes en el momento de su producción. Esto facilita el proceso de comunicación a la hora de transmitir información,

garantizada por la fácil lectura para el espectador de sus códigos y signos. En cambio, cuando hacemos frente a un proyecto que tiene lugar en épocas anteriores, el diseñador de vestuario tiene que tener presente las características de los códigos de la vestimenta de la época, y articularlos eficazmente con tal de vestir al personaje de época con los atributos indumentarios dirigidos a un público actual.

El diseñador de vestuario, como bien indica Fernández (2015, p.8), emplea la imagen más cercana al traje histórico y más distante de la estética contemporánea para el personaje que puede provocar mayor rechazo en el público. En cambio, la imagen contraria se emplea para el personaje que requiere de una mayor aceptación, se llevará a cabo una manipulación histórica para que su vestimenta responda en mayor medida a las necesidades estéticas contemporáneas. La habilidad que deben adquirir por tanto los diseñadores de vestuario en las producciones de época es la de ser capaces de “engañar” al espectador mediante sutiles alteraciones que se adapten a la dramaturgia de la puesta en escena.

Partiendo de los códigos indumentarios, Fernández (2015, p.9) señala que el diseñador de vestuario debe re-codificar los trajes históricos, sin perder la verosimilitud de estos, y adecuarlos al gusto del espectador en base al carácter de los personajes y las necesidades visuales de la producción. Comúnmente, se tiende a afirmar que los proyectos de épocas pasadas son más complejos que aquellos que narran historias contemporáneas. Sin embargo, muchos son los diseñadores de vestuario que consideran que las películas históricas, si bien son más complejas a nivel de presupuesto, investigación, y confección, el proceso de codificación a partir de un concepto es más sencillo. Esto es debido a que partimos de un público, sin contar a los especialistas, que no tiene referencias de la indumentaria histórica en cuestión, por lo que el diseñador tiene “mayor libertad” para manipular los elementos del vestuario. En cambio, consideran que los proyectos, cuya acción tiene lugar en la época actual, empero son más sencillos en cuanto a adquisición de las prendas y poca dificultad en su confección, son más complejos en lo que codificación respecta. Esto se debe a que el público conoce toda la información sobre el vestuario (lo que conlleva ser más meticuloso en la elección de la imagen de cada personaje) y por la gran variedad de opciones estilísticas actuales que se le puede brindar al individuo.

El proceso de traslado de los códigos del vestuario de la historia a la ficción es un procedimiento que se inicia con anterioridad. Fernández (2015, p.10) señala que, el cometido del diseñador es el de:

[...] encontrar – más allá de los referentes de época, sociales y dramáticos- una idea general, que funcione como “guía” para la traslación del concepto de la puesta en cámara al código visual

del vestuario. Este paso constituye, por tanto, el primero e imprescindible dentro del proceso creativo de todo diseño de vestuario.

5.2 MANIPULACIÓN HISTÓRICA

Jablon (2016, pp.123-125) define manipulación histórica a la estrategia a la que recurren los diseñadores de vestuario para crear diseños inspirados, pero no idénticos, en el vestuario de época. Con “manipulación” hacemos referencia a coger una forma original y modificarla, alterarla. Todos los diseñadores están de acuerdo en que todos los vestuarios han sido manipulados en mayor o menor medida. Incluso en producciones catalogadas como fieles históricamente, ciertos elementos del diseño están manipulados, puesto que los diseñadores han escogido que elementos históricos incluir en el *film* y cuales no. Otros términos empleados por los diseñadores para aludir a dicha estrategia son extrapolación, teatralización, y distorsión.

En ocasiones, durante el proceso del diseño de vestuario, los diseñadores pueden llegar a un punto muerto en el que no les es posible seguir avanzando y, por tanto, deben iniciar de nuevo un proceso de búsqueda de información y fuentes de inspiración. A veces, esa información adicional es de naturaleza histórica, pero otras veces puede haber sido extraída de inspiraciones alternativas, elementos que no son históricamente precisos pero que ayudan en el desarrollo del diseño.

Jablon (2016, p.126) señala que la manipulación histórica suele ser la última estrategia a la que el diseñador de vestuario recurre para una producción de época. Este enfoque comienza con la consideración de otros factores de la producción, que, junto al vestuario, conforman la estética visual de la película. Partiendo de estas influencias e inspiraciones, los diseñadores manipulan los elementos de origen histórico con tal de que sean más adecuados para la producción.

De acuerdo con los diseñadores, ni la replica exacta, ni la pura invención son posibles. La reproducción exacta de vestuario de época no puede ser conseguida debido a diversos factores, entre los que Jablon (2016, p.128) destaca dos en concreto: carencia de fuentes de información y cambios en la figura corporal (los actores y actrices actuales se ejercitan para tener un cuerpo más musculado, por lo que ser históricamente fiel trabajando con los mismos patrones de la época es imposible, puesto que no se adaptan a sus cuerpos).

Cuando la precisión histórica no está respaldada por factores de producción (véase el presupuesto), los diseñadores comienzan una investigación en busca de información de la época en cuestión para concebir ideas inspiradas en el material de origen. Amy Clark, famosa diseñadora de vestuario, y conocida principalmente por su participación en obras de Broadway, describe su proceso de manipulación histórica como:

With the proper understanding of all of it, you can really figure out ways to move it around, to keep it malleable enough that you can get what you need out of it, but stay responsible enough to history.

Jablón (2016, p.129) añade que la producción no es la única entidad que guía el grado de fidelidad histórica del diseño de vestuario. El punto de vista del diseñador y su perspectiva dirigen todo el proceso de toma de decisiones (en lo que lealtad a la historia respecta). Mediante educación, práctica, y filosofía, el diseñador de vestuario desarrollará su propia inclinación hacia la precisión histórica, guiando su consideración en los factores de producción, al igual que su implementación en las estrategias de diseño (ver Anexo X).

5.3 ERRORES HISTÓRICOS

El cine, desde sus inicios, ha pretendido mostrar al espectador una ficción que se acercase lo más posible a la realidad, pero a medida que han pasado los años, el entusiasmo por el entretenimiento provocaron que los *films* se convirtieran en una nueva forma de transportar al público a nuevos mundos de aventura, fantasía e historia.

Como mencionamos en el apartado «3.1 Diseñador de Vestuario», uno de los errores más comunes cometido por los directores de cine es el contratar a diseñadores de moda en vez de diseñadores de vestuario, resultando en piezas diseñadas al antojo de estos (con la aprobación del productor), y que únicamente encajaban con los personajes, por lo que no tenían cabida en el momento histórico en el que tenía lugar la acción.

Si bien es cierto que es imposible replicar con plena exactitud un vestuario histórico, no quiere decir que no debemos investigar respecto a la historia de la indumentaria de la época. En ocasiones, el cine se centra más en que los personajes marquen tendencia que en que se adapte a las necesidades históricas de la producción (ver Anexo XI).

6. ANÁLISIS DE VESTUARIO

6.1 CLEOPATRA

Tabla 1

Ficha técnica de la película Cleopatra.

Título original	Cleopatra
Año	1963
Género	Drama histórico-romántico
Productora	Twentieth Century Fox Film Corporation
Director	Joseph L. Mankiewicz - Rouben Mamoulian - Darryl F. Zanuck
Diseño de vestuario	Irene Sharaff
Diseño de producción	John DeCuir

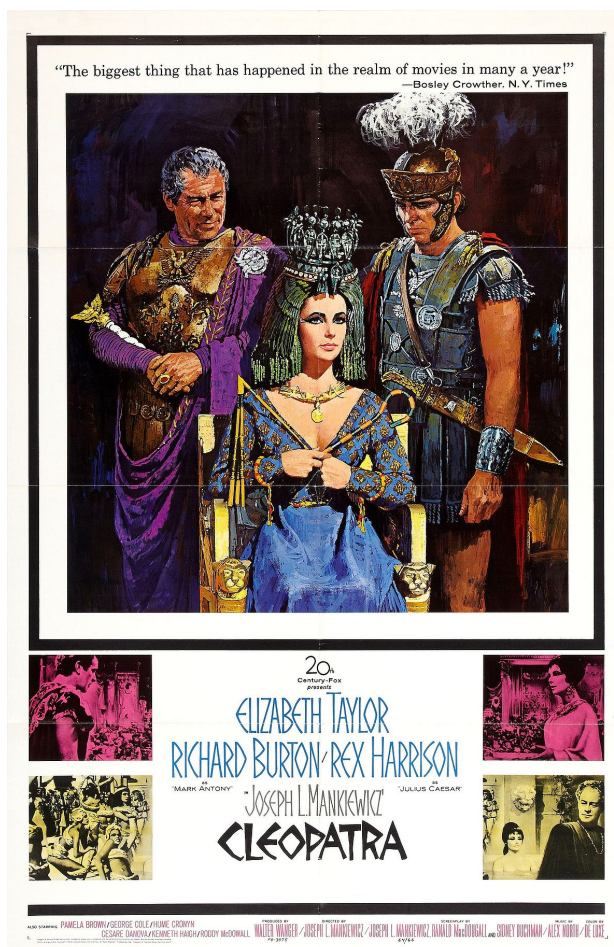


Figura 12: Carteles de la película. Collage propio.

SINOPSIS

La reina Cleopatra VII de Egipto experimenta el triunfo y la tragedia mientras intenta resistirse a las ambiciones del Imperio Romano.

ANÁLISIS HISTÓRICO

El análisis del vestuario que se ha llevado a cabo de este *film* se centra en la historia de la indumentaria del período helenístico de Egipto y en los errores, o manipulación, históricos que se cometieron en su adaptación al cine.

A continuación, seguiremos el estudio realizado por González (1996, p. 32), que analiza detalladamente el vestuario y la cosmética del Antiguo Egipto. Como bien indica, debemos recordar que las fuentes de información de las que partimos son las representaciones pictóricas y escultóricas encontradas en yacimientos arqueológicos, puesto que pocos son los textiles que han podido ser recuperados. Dada esta situación, y teniendo en cuenta que la mayor parte del arte egipcio es de carácter religioso, hay que tener presente que los eventos plasmados en dichas obras suelen ser de momentos puntuales, no cotidianos.

Por lo que respecta a los materiales empleados en los vestidos, los más empleados eran de origen vegetal, de entre los que destacaba el lino. Esto se debe a su buena calidad y por contar con los tres aspectos esenciales para la comodidad diaria en el desierto: ligereza, frescura, y facilidad de lavado. En ocasiones, González (1996, p. 34) indica que podían recurrir a la lana para la creación de abrigos, pero debido a su connotación religiosa negativa (=impura) no estaba permitido su uso en templos y tumbas. Respecto a los colores, el más empleado era el blanco, no únicamente por su simbolismo sacro, sino también por razones climáticas. Los colores vivos, conseguidos gracias a pigmentos inorgánicos de origen mineral o sintético, estaban presentes en mantos y chales. El oro, siendo uno de los metales más apreciados y empleados en Egipto, podía ser encontrado en collares, joyas y cinturones.

Llegados a este punto, analizaremos el vestido femenino, puesto que nos centraremos en el vestuario de la protagonista. Como bien señala González (1996, pp. 49-54), este tipo de traje se caracterizaba en el Antiguo (2686 - 2181 a. C) y Medio Imperio (2050 - 1750 a. C.) por ser muy simple. Básicamente, se reducía a un tipo de túnica de lino blanco, o color neutro crudo, muy ceñida al cuerpo, con forma de pico en el escote para permitir el paso de la cabeza. También podían estar sujetos con el uso de tirantes al bias o de dos tirantes. Usualmente, las reinas y princesas empleaban tonalidades rojizas, ya que estos eran símbolo de poder, puesto que su coste era elevado. Sin embargo, a pesar de ser vestidos sencillos, estos eran decorados mediante bordados y adornos,

añadiendo, por supuesto, los collares, pulseras (tanto en muñecas, como en brazos y tobillos), pelucas y coronas.

En cambio, González (1996, pp. 49-54) menciona que, en el Imperio Nuevo (1550 - 1070 a. C.), influenciados por la cultura asiática, se comenzó a emplear otros tipos de tejidos, más suaves y vaporosos. A partir de este momento, encima de las túnicas se empezó a llevar una especie de blusa de mangas anchas, imitando las alas de la diosa Isis, que se cruzaban alrededor del cuerpo. La colocación más común del manto era doblado sobre el pecho, pasando los dos extremos restantes por debajo de las axilas, cruzándose por la espalda, y cubriendo los hombros. Sus extremos se ataban sobre el pecho mediante el nudo tit, nudo que, como bien señala Arroyo de la Fuente (2013, p.84), fue símbolo de la diosa Isis. Algunas de las otras colocaciones del manto más famosas de la época eran: el “plegado etíope” y el “plegado doblado”.

Respecto a las pelucas, al igual que las prendas femeninas, eran de formas muy variadas. En el Imperio Antiguo solían ser de una longitud mas bien corta y lisa, no pasando de los hombros. Posteriormente, en el Imperio Medio, se alargaron, adoptando formas presuntuosas y ostentosas. En el Imperio Nuevo, se pusieron de modas las pelucas largas y decoradas. Éstas se ceñían con cintas de diversos colores, y se adornaban con flores.

Como mencionamos anteriormente, los vestidos eran sencillos en cuanto a lo que decoración respecta, por lo que se recurría a los complementos para adornar el vestuario. Entre las joyas más empleadas, González (1996, pp. 49-54) destaca los brazaletes, sortijas, collares, cinturones y coronas, todas ellas de oro y rematadas con piedras preciosas como el lapislázuli, la amatista, el granate, la obsidiana y el ámbar amarillo. Además, las reinas eran vistas públicamente llevando coronas y tocados, siendo la más famosa la del busto de Nefertiti (corona azul de forma cónica y con remate plano en la parte superior). Entre ellas destacan: la corona doble o *sejemty*, la corona *desheret*, la corona *hedyet*, la corona atef, la diadema seshed, el tocado Nejbet, y el tocado *shuty*.

Puesto que el vestuario no se compone únicamente de los trajes, sino por la fusión de estos con sus complementos, no podemos dejar de mencionar los productos cosméticos del Antiguo Egipto. Estos, famosos por sus factores embellecedores, eran empleados también por sus cualidades protectoras. Eran fabricados partiendo de grasas vegetales y animales, mezcladas posteriormente con aromas. El “kohl” (cosmético creado a base de galena molida) era usado para la delineación de los ojos y oscurecer las pestañas. Los ojos eran maquillados con colores vivos, entre los que destacaban el azul y el verde, además de minerales molidos. Los labios y mejillas solían ser pintados de rojo, siendo sus ingredientes principales la *henna* y las algas. Además, era bastante

común teñirse la piel del cuerpo, proceso realizado mediante baños con ocre y azafrán (ver Anexo XII).

Cleopatra VII gobernó en Egipto entre los años 69 y 30 a.C, siendo así la última reina de la dinastía Ptolemaica⁷ (período greco-romano de Egipto). Alejandría, capital de Egipto y lugar de residencia de la reina, contaba con influencias de las dos culturas (la egipcia y la helenística), razón por la que moda adoptó también pequeños matices del mundo griego.



Figura 13: Moneda acuñada con el rostro de Cleopatra VII. Recuperada de <https://egiptologia.com/el-bocio-de-cleopatra/>



Figura 14: Busto, posiblemente de Cleopatra VII (50-30 a.C). Recuperada de https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1879-0712-15

Como podemos observar en la figura 13, Cleopatra VII luce un recogido propio de la moda helenística, un recogido con moño bajo, decorado con una diadema. En cambio, como se mencionó anteriormente, los peinados egipcios solían ser pelucas, pero aquellos que no podían permitírselo, llevaban el cabello trenzado, o bien suelto.

En la figura 14 se puede observar el rostro de una mujer que se asemeja a Cleopatra VII (ver figura 13). En esta escultura, como bien señala Arroyo de la Fuente (2013, p.82), el peinado consta de un recogido más elaborado, pero también responde a la moda helenística de la época.

⁷ Período en el que Egipto fue gobernado por la dinastía de los Ptolomeos (305 - 30 a.C).



Figura 15: *Estatua de una reina ptolemaica, posiblemente Cleopatra VII* (200–30 a.C). Collage propio.

En la figura 15, como bien analiza Arroyo de la Fuente (2013, p.84), el rostro de la escultura presenta rasgos naturalistas, propios del hieratismo del arte egipcio. Se puede observar también como el cabello está adornado con la diadema de triple ureo⁸, que recuerda a las pelucas propias del Antiguo Egipto. Además, la indumentaria recuerda al tratamiento de las telas propio del mundo helenístico, pero con un anudado tradicional egipcio en el pecho (nudo tit/nudo de Isis). Asimismo, añade que dicho nudo constituyó una símbolo iconográfico significativo en la imagen de la diosa en el mundo greco-latino.

Como hemos podido observar, Cleopatra VII fue representada siguiendo tanto la moda propia del Antiguo Egipto, como la influida por el mundo helenístico. Por esta razón, basándonos en los años de su reinado (69 - 30 a.C) y siendo descendiente de la dinastía ptolemaica (de origen macedonio), podríamos decir que el vestuario que se ajustaría de manera más fiel a los trajes que hubiese llevado la reina sería el que cuenta con los rasgos de los dos estilos indumentarios (ver Anexo XIII).

⁸ “El ureo (en latín: *ūraeus*; en griego antiguo: *οὐραῖος*) es una representación de la diosa Uadyet con forma de cobra erguida [...] emblema protector preferente de muchos faraones” (“Ureo”, 2019)

ANÁLISIS DE LA PELÍCULA

El vestuario de *Cleopatra*, al igual que el de la mayoría de los *films* históricos producidos durante el *star system*, se centró en hacer destacar a la actriz, Elizabeth Taylor, y no de reflejar lo históricamente correcto. Esta película destaca por su infidelidad histórica. Sin embargo, cuenta con algunos elementos que fueron reproducidos casi a la “perfección”. Para poder analizar mejor su vestuario, realizaremos un análisis detallado de algunos de los trajes y accesorios llevados por la actriz.

1) PRIMERA APARICIÓN DE CLEOPATRA



Figura 16: Primera aparición de Cleopatra (ver Anexo XIV). Collage propio.

Por lo que respecta al maquillaje, este consta de cuatro elementos principales: delineado, cejas definidas, pestañas oscuras y sombra de ojos azulada. Como bien indicamos en el apartado «Análisis histórico» de esta película, los elementos más destacados del maquillaje egipcio eran los mismos que han sido empleados en el vestuario de esta escena. Puesto al ser un traje dispuesto para la vida de palacio, el maquillaje tiene que ser adecuado. Es por esta razón por la que el no llevar pintados los labios o las mejillas de un color rojo no implicaría una infidelidad histórica.

Analizado anteriormente, el peinado propio en el período en el que gobernó Cleopatra VII se basaba en pelucas, de corte recto o trenzadas, por debajo de los hombros. Además, éstas no eran empleadas en palacio, puesto que eran únicamente usadas en eventos públicos. Mientras la reina permanecía en palacio, y debido a su origen macedonio, lo más probable es que optase por peinados como los vistos en las figuras 13 y 14. Por esta razón, podríamos decir que el peinado de esta escena no es fiel históricamente.

Por lo que respecta al traje, si bien parece que emplea tejidos como el lino en la parte inferior, y lo que parece ser algodón para la parte superior, el corte no se ajusta a los referentes históricos. Cleopatra podría recurrir a tres tipos de corte principales: el helénico, el ajustado y/o holgado egipcio. En cambio, en esta escena la actriz viste un traje ceñido con un corsé que ensalza

su pecho, rasgo propio de la moda de finales de los años 50 (figura 17), y que adquiere volumen de cintura para abajo. Los colores serían históricamente correctos, puesto que los más empleados por la realeza eran los tonos rojizos y azulados en las blusas/mantos, y el blanco o colores crudos en las telas inferiores.



Figura 17: Vestidos en la década de los 50. Recuperada de <https://www.blue17.co.uk/vintage-blog/50s-fashion-key-looks-of-the-decade/>

Por otro lado, estarían los accesorios. En esta escena vemos a Cleopatra con dos brazaletes, uno en cada muñeca, de oro y con cobras en relieve, en representación de la diosa Uadyet (protectora del Bajo Egipto y de los faraones). También podemos apreciar como cuelga de su cinturón una pequeña daga de oro, bastante parecida a la que encontró Howard Carter en el 1922 en la tumba de Tutankamón. Hasta este punto podríamos decir que los accesorios son los elementos más fieles históricamente. Sin embargo, llegamos a los zapatos. A pesar de ser visibles en muy pocos planos, se puede apreciar como estos constan de un alto y fino tacón. A pesar de que el origen de los zapatos de tacón se remonta a la Antigua Grecia (*kothornoi*), los que conocemos actualmente, y los que lleva la actriz en esta escena, fueron creados a partir del siglo XV. Por esta razón, el zapato que solía llevar Cleopatra era un par de sandalias de oro (ver Anexo XV).

2) TÚNICAS



Figura 18: Cleopatra vistiendo dos tipos de túnica (ver Anexo XVI). Collage propio.

En primer lugar, hablaremos del maquillaje. Como comentamos en el ejemplo anterior, el maquillaje de estas escenas son correctos: buen uso del color, delineado oscuro de los ojos, cejas definidas, y color rojo para los labios. Sin embargo, en la tercera imagen podemos observar como la actriz tiene dibujado en la mejilla derecha un lunar. Éste no es propio de la época, más bien es una tendencia que apareció en Estados Unidos con el glamour clásico de Hollywood.

En segundo lugar, el peinado. El cabello que podría haber tenido Cleopatra VII, según las fuentes pictóricas y escultóricas, pueden ser dos, y ninguna de ellas fueron las escogidas para la protagonista. La primera opción hubiese sido el estilo egipcio: peluca trenzada decorada (o no) con motivos florales de oro (para eventos de cara al público), o pelo natural suelto o en un recogido sencillo (para estar en palacio). La segunda opción, debido a que Cleopatra pertenecía a la dinastía ptolemáica, de estilo helenístico: recogido sencillo en un moño (figuras 13 y 14).

En tercer lugar, el vestido. Respecto a los colores utilizados en los ejemplos, únicamente el de color blanco y el naranja serían fieles históricamente. Como bien mencionamos anteriormente, los colores empleados generalmente en Egipto eran el blanco, el naranja, y el rojo (estos dos últimos únicamente usados por los faraones). El azul, a pesar de haber sido empleado en las últimas décadas del imperio ptolemáico, era un pigmento muy caro y muy difícil de conseguir, sin embargo, esto no era un impedimento para los faraones. Además, este color no era bien absorbido por el lino, por lo que hubiese sido imposible lucir el azul que lleva la actriz en este período histórico. Por lo que respecta al corte del vestido, si bien en el vestuario de la imagen central y la de derecha se ambientan en una de las túnicas propias de la Grecia helenística (figura 19), y que es posible que Cleopatra hubiese llevado en palacio, su ajuste ceñido en el torso por el uso de un corsé no es del todo exacto. Lo mismo ocurre con el vestido de la primera imagen, el escote y apertura lateral no eran empleados en este período. Sin embargo, los bordados en oro sí que eran utilizados. En

relación al tipo de tejido, ninguno de los tres vestidos parece usar ni lino, ni algodón, sino más bien un tipo de seda o satén, textiles no gastados en la época.

Por último, como ocurre con el primer ejemplo, los accesorios en estas escenas han sido los elementos mejor recreados históricamente. Con relación a la joyería, la protagonista lleva en todas las escenas analizadas hasta ahora brazaletes de oro, uno de los complementos más utilizados en la época. En Egipto, los motivos más empleados en la orfebrería eran los florales, las aves y los reptiles, aunque sentían mayor predilección por los animales e insectos. En la segunda y tercera imagen se puede apreciar a la actriz llevando pendientes con forma de flor, por lo que estos serían históricamente correctos. En la tercera escena, Cleopatra completa su traje con un collar de oro del que cuelgan moscas⁹, muy parecido al que perteneció a la reina Ahhotep (Dinastía XVIII- Imperio Nuevo). Además, podemos apreciar como en la tercera imagen, la actriz lleva el tocado Nejbet, uno de los más empleados en la vida cotidiana de las faraonas por su tamaño. Sin embargo, los zapatos no coinciden con el período histórico en el que se sitúa la acción. Los que aparecen en el film son las inspiradas en las sandalias de los gladiadores del Imperio Romano (período posterior al Imperio ptolemaico de Egipto, etapa en la que gobernó Cleopatra), puestas de moda en la década de los 60. Por esta razón, el uso de estas sandalias puede ser considerado un error histórico (ver Anexo XVII).



Figura 19: Ejemplo de túnica de la Grecia helenística. Recuperado de <http://artehistoriaestudios.blogspot.com/2017/12/capitulo-33-vestimenta-griega.html>



Figura 20: Collar que le regaló el faraón Ahmose a su madre, Ahhotep. Recuperado de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/oro-faraones_7022/1

⁹ Las moscas eran percibidas en Egipto como símbolo de tenacidad e indomabilidad.

3) CORONACIÓN



Figura 21: Vestuario de Elizabeth Taylor en la escena de coronación de Cleopatra (ver Anexo XVIII). Collage propio.

En primer lugar, el maquillaje. Por lo que respecta al delineado, a las pestañas y a las cejas definidas, es correcto. Si bien es cierto que empleaban minerales y metales molidos para darle mayor brillo a los párpados y al cuerpo, hubiese sido imposible de conseguir la sombra azul con escarcha utilizada en la película, puesto que este elemento no fue creado hasta el 1934 por Henry Ruchsmann. Además, se recurre de nuevo al lunar, rasgo poco común en el período helenístico de Egipto. Por el contrario, el color de los labios podría haber sido conseguido en la época mediante el uso de diferentes pigmentos, entre los que destacarían la *henna*, algunos tipos de alga, y el azafrán.

En segundo lugar, el traje. Como se puede apreciar en la textura de la tela, en la confección de este traje no se empleó ni el algodón, ni el lino, materiales con los que se creaban la mayor parte de la vestimenta egipcia. En cambio, emplean un textil plateado y dorado con purpurina (lamé). Además, dichos colores no eran utilizados en las telas, puesto que éstas solían ser blancas, rojizas, azules, o incluso verdosas, rematadas con bordados en oro y joyas. Con relación a la forma del vestido, se recurre de nuevo al uso de corsé. Los tirantes, tal y como aparecen en la escena, no eran empleados en este período. Los utilizados en esta época consistían, o en anudar las telas de tal manera que éstas quedasen sostenidas por los hombros (tanto en la moda egipcia, como en la helenística), o en bordar tirantes a la falda ajustada que llegaba hasta debajo de los senos, dejando al descubierto los dos pechos.

Por último, los accesorios (ver Anexo XIX). Sin tener en cuenta el uso recurrente de la purpurina, podríamos decir que son algunos de los históricamente más fieles en toda la película. En esta escena, Cleopatra aparece con el tocado *Desheret*, o corona roja, símbolo del Bajo Egipto. Posteriormente, se le añade el *Hedyet*, o corona blanca, símbolo del Alto Egipto. De este modo, la suma de las dos coronas conforma el *Sejemty*, o corona doble, símbolo de unión de los dos Egiptos. Además, da uso del flagelo *Nejej* (símbolo de la diosa Osiris, y al que sólo el faraón/rey podía dar uso) y del cetro *Heka* (insignia real, personificación del dios Hekam, y amuleto de protección real durante los enterramientos).

4) LLEGADA A ROMA



Figura 22: Llegada de Cleopatra VII a Roma (ver Anexo XX). Collage propio.

Por lo que respecta al maquillaje, en esta escena continúan con la estética propia de Cleopatra: ojos delineados en negro con *kohl*, cejas definidas y pestañas oscurecidas. Sin embargo, como ocurría en el ejemplo anterior, optaron por el uso de escarcha para los ojos. Por consiguiente, esto sería considerado un error histórico, debido a que la existencia de purpurina no se dio hasta principios del siglo XX.

Como vimos en apartados anteriores, los tejidos más empleados eran el lino y el algodón, en tonalidades blancas principalmente, bordados en oro, y completados con joyas. En cambio, en esta escena se recurre al Lamé, uno de los materiales más empleados en la confección de trajes de fiesta en los años 50 y 60. Sin embargo, podemos observar a Cleopatra con un vestido inspirado en el que aparece en las representaciones de Isis. Este traje era el propio del Imperio Medio, al que se le añadían unas telas que conectaban las axilas con las manos, creando de este modo unas alas al desplegar los brazos (ver Anexo XXI). Además, en esta escena, se emplea de nuevo el corsé y un escote poco común en la época.

Para finalizar, los accesorios. En este atuendo se vuelven a emplear sandalias inspiradas en las que usaban los gladiadores del Imperio Romano, por lo que podemos considerarlas un error histórico debido a su inexistencia en la época. Sin embargo, vemos a Cleopatra con brazaletes de oro y una recreación del tocado *shuty*, elementos propios de la realeza egipcia y con los que se les representaba, tanto en las pinturas, como en las esculturas. Además, diversos arqueólogos aseguran que Cleopatra tenía cierta predilección por las esmeraldas, piedra preciosa encontrada en diversas joyas de la reina, y que se empleó en la confección del tocado de la película (ver Anexo XXI).

5) CENA CON MARCO ANTONIO



Figura 23: Vestuario de Cleopatra en la cena con Marco Antonio (ver Anexo XXII). Collage propio.

Comenzaremos analizando el maquillaje. El empleado en esta escena es el mismo empleado en algunas de las anteriormente mencionadas. En resumen, si no se hubiese empleado la sombra azul con escarcha, y se hubiera recurrido en su lugar a minerales o metales molidos, éste sería históricamente correcto.

En segundo lugar, el peinado. Llega un momento de la historia en la que se opta por cardados que recuerdan a los que se pusieron de moda en los años 60. Además, se emplea lo que parece ser una pequeña tiara para decorar el cabello de la protagonista, muy similar a la que aparece en la película *Desayuno con diamantes* (Edwards, 1961), y que tuvo un gran éxito. Sin embargo, algunas de las pelucas empleadas en otras escenas son bastante fieles históricamente (ver Anexo XXIII).

En tercer lugar, el vestido. Parece ser que para esta escena, la diseñadora, Irene Sharaff, quiso darle al vestuario un aire más romano, posiblemente debido a las intenciones de Cleopatra ante la llegada de Marco Antonio a Egipto.



Figura 24: Pintura al fresco y escultura romana datadas del siglo II-I a.C. Collage Propio.

En la Figura 24 podemos observar los trajes de la Antigua Roma (753 a.C - 476 d.C), concretamente la estola (correspondiente a la toga en los hombres), en los que posiblemente se inspiró la diseñadora para la creación del vestuario de esta escena. Éstas, cuyo material principal era el algodón, consistían en vestidos largos y holgados que llegaban hasta los tobillos, con o sin mangas, y que era ajustado a la cintura, o debajo del pecho, mediante el uso de un cingulo. Además, solían emplear como manto una tela de menor tamaño, y que se colocaba como el himatión griego (ver Anexo XXIV). Los colores de los tejidos podían ser variados, y solían tener remates de oro. Sin embargo, el que lleva Cleopatra en esta escena cuenta con una serie de modificaciones. El escote en pico que llega hasta debajo del pecho no era común en la época (ni en Egipto, ni en Roma, ni en Grecia). En esta ocasión no recurren al corsé, pero el vestido se ajusta al pecho de la actriz, comenzando a ser más holgado desde este punto, aunque el cinturón (elemento que debería ceñir la tela al talle) se encuentra en la cintura. No podemos saber con plena exactitud si el tejido empleado en el vestido es correcto o no, puesto que no se aprecia muy bien su textura. En cambio, el material del chal/manto no es ni algodón, ni lino, sino lamé, que como mencionamos anteriormente, no había sido creado en esta época.

Por último, los accesorios (ver Anexo XXV). En esta escena no se aprecian los zapatos, por lo que analizaremos únicamente la joyería. El brazalete tiene forma de cobra dorada, símbolo del faraón y representación de la diosa Uadyet. Los egipcios, como se ha comentado en ejemplos anteriores, tenían cierto interés por las plantas y los animales, sobre todo por los segundos porque sus dioses adoptaban formas de distintas especies. Además, la cobra era uno de los más utilizados debido a la maleabilidad de su cuerpo, por lo que se podía moldear a distintas zonas del cuerpo. Asimismo, tanto el collar como los pendientes responden a la estética e historia del período helenístico de Egipto. En cambio, el cinturón es un alambre grueso de oro al que se le une lo que parece ser un sol del mismo material, con una esmeralda incrustada en el centro. Si bien es cierto que el oro y las piedras preciosas eran empleadas en la confección de los cinturones, estos solían ser más gruesos y no tan rígidos. Puede ser que su creación, como bien se ha mencionado anteriormente, haya estado inspirada en los cingulos griegos/romanos, pero lo más probable es que Cleopatra, en la época en la que se encontraba, hubiese recurrido a uno de los dos, no a la fusión de ambos.

CONCLUSIÓN



Figura 25: Ejemplos de moda de los 60 en *Cleopatra*. Collage propio.

Llegados a este punto, trataremos el como el *star system* llevó al Egipto del siglo I a.C la moda propia de los años 60. Como mencionamos en el apartado «5. Fidelidad histórica», el propósito de esta estrategia cinematográfica no era la de ser precisos en la recreación de los trajes de época, sino favorecer a la actriz en todo momento. Si bien es cierto que muchos de los elementos fueron confeccionados ciñéndose lo más posible a lo que fue la realidad de la época, la mayoría de los trajes fueron manipulados, o bien, resultaron en errores históricos.

Con relación a los accesorios, hay que remarcar el extraordinario trabajo de diseño que realizó Irene Sharaff de las joyas que llevó Elizabeth Taylor. No obstante, si comparamos los ejemplos de la figura 75 con los elementos egipcios mostrados anteriormente, podremos observar que ni los vestidos, ni los peinados, se acercaron históricamente al período helenístico de Egipto. En esta gran producción hollywoodiense, se emplearon pelucas inspiradas en los voluminosos peinados propios de los 60, lamé, tejidos ceñidos al torso de la actriz, corsés, zapatos de tacón, y chaquetas de piel de guepardo. Aunque es imposible retratar a la perfección un momento histórico, el deber del diseñador es manipular aquellos elementos que no se adecúan al desarrollo de la narrativa y adaptarlos a ésta. El vestuario tiene que pasar desapercibido, no tiene que ser el foco central de la acción.

En resumen, es indiscutible la grandiosidad de esta producción, de su importancia en la evolución del cine, y de sus aportaciones a la moda. Pero por los motivos anteriormente mencionados, a lo que vestuario respecta, no podríamos catalogar a este *film* como históricamente fiel.

6.2 CISNE NEGRO

Tabla 2

Ficha técnica de la película Cisne negro.

Título original	Black Swan
Año	2010
Género	Thriller psicológico
Productora	Fox Searchlight Pictures
Director	Darren Aronofsky
Diseño de vestuario	Amy Westcott
Diseño de producción	Thérèse DePrez



Figura 26: Carteles de la película. Collage propio.

1. SINOPSIS

Nina, una bailarina de ballet, comienza a perder la cordura ante la llegada de una amenaza que pone en juego su papel en “El lago de los cisnes”.

2. ANÁLISIS PSICOLÓGICO DE LA PROTAGONISTA

Para poder llevar a cabo un análisis detallado del vestuario de la película, es necesario que comprendamos la psicológica de sus personajes y el trasfondo y el motivo que les impulsa a actuar de ciertas maneras. Por esta razón, nos hemos basado en el estudio realizado por *Psychological Care & Healing center* (2011).

Este *thriller* se construye en torno a los trastornos mentales de la protagonista. La relación que tiene el personaje principal, Nina (encarnada por la actriz Natalia Portman), con su madre Erica, son la fuente principal de sus colapsos psicológicos. Erica es una mujer narcisista, cuyo tiempo dedica a pintar retratos de sí misma, invade constantemente el espacio privado de su hija y perturba su bienestar. Además, establece una relación simbiótica y incestuosa con ella, obligándola a adoptar un papel de sumisión e infantilidad.

Nina lucha por interpretar el papel principal en la obra de Tchaikovsky, un personaje que precisa de dos facetas: el cisne blanco y el cisne negro. Tras obtener el papel, recaerá sobre ella una gran presión, tanto por parte del director de la compañía, como por parte de su madre. Esta situación, a la que se suma el deseo (obsesión) de la protagonista por ser perfecta, dejará a la luz numerosos síntomas que apuntan a que Nina sufre de un trastorno obsesivo compulsivo. Debemos remarcar las diversas escenas en la que aparece rascándose o autolesionándose, actos propios de personas que sufren de ansiedad y estrés. Estos comportamientos son un reflejo de la tensión emocional en la que se encuentra, al igual que la progresiva pérdida de la cordura debido a la demanda del papel. Además, Nina muestra indicios de anorexia nerviosa. De hecho, en un par de escenas se puede ver como vomita por decisión propia. Si bien es cierto que la película se mantiene ambigua a si es debido al estrés, o por mantener la figura, sí da a entender que tras realizar dicho acto, el personaje se libera de cualquier tensión. Sin embargo, sí que se muestra en una escena el miedo que siente ante el posible aumento de peso (cuando rechaza comer un pequeño trozo de pastel) o el comer muy lentamente, evitando llevarse a la boca cualquier tipo de alimento (cena en el restaurante con Lily). A estos dos trastornos se les suman los brotes psicóticos y la esquizofrenia: alucinaciones relacionadas con lesiones corporales y la metamorfosis del cuerpo, tanto en el suyo, como en los del resto, y voces que sólo ella puede escuchar. Como bien señala el *Psychological Care & Healing center* (2011), esta situación puede ser debido a diversas situaciones traumáticas y

de estrés que haya vivido el personaje en el pasado. Esto se puede justificar con la personalidad de la madre, y la relación que tiene con ella.

3. USO DEL COLOR: SIMBOLOGÍA Y SEMIÓTICA

El color en esta película es uno de los elementos más importantes narrativamente. No sólo dota al escenario de un ambiente o atmósfera en concreto, sino que a través de la paleta cromática empleada en cada una de las escenas, se esconde un significado psicológico. A continuación, se realiza un análisis detallado de las funciones que tiene el color en diferentes escenas de la película.

- **COLOR DEL VESTUARIO Y PERSONALIDAD.**

Los colores empleados por la protagonista al principio del *film* son claros y pastel, entre los que destacan el rosa y el blanco. El blanco simboliza la pureza, la virginidad. El significado del rosa es de inmadurez, como si de una niña se tratase, que todavía no ha crecido. Esto se debe a la situación en la que se encuentra con su madre, una mujer que la ha evadido de los problemas del mundo real y le ha protegido de tal manera que lo que ha provocado es la fragilidad e inseguridad de su hija. Estos colores reflejan a la perfección la personalidad de la protagonista, una mujer/niña inocente, dulce y pura. Por tanto, podríamos decir que esta paleta cromática representa al cisne blanco: la belleza, la vulnerabilidad, lo temeroso.

Conforme avanza la película observamos como la personalidad de Nina va abandonando su forma de cisne blanco, fusionando colores oscuros y claros en su vestuario, entre los que destaca el gris, el punto intermedio entre blanco y negro. La protagonista se encuentra en un proceso de mutación, de transformación, no es ni cisne blanco, ni cisne negro. Mantiene el contacto con sus dos personalidades, de las que se hablará más profundamente en el apartado 4 (ver Anexo XXVI).

Tanto en el personaje de Erica, como en el de Lily, los colores que más predominan son los colores oscuros, concretamente el negro. Esto se debe a que son lo opuesto a Nina, sus adversarias, aspecto que se analizará en profundidad en el punto siguiente. Asimismo, sus personalidades se ven reflejadas en el trato cromático del vestuario. Lily es una joven bailarina de ballet, muy pasional, tanto a nivel profesional como a nivel sexual, pero a su vez es manipuladora y mezquina. Ella encarna a la perfección el papel de cisne negro. Erica es una bailarina retirada que ve a su hija como la extensión de su ego, es decir, Nina debe triunfar porque ella no pudo. Asimismo, por lo anteriormente mencionado, y por su deseo de que Nina sea un ser perfecto, es una madre manipuladora, controladora y egoísta (ver Anexo XXVII).

- DUALIDAD PROTAGONISTA-ANTAGONISTA / SEMIÓTICA DEL COLOR.

Asimismo, debemos destacar el uso semiótico del blanco y del negro, que nos informarán de lo que debemos esperar de cada uno de los personajes. El blanco rosado de Nina y el negro de Lily personifican el bien y el mal, la ausencia o la presencia de luz, la pureza y la contaminación. Es por esta razón por la que desde el principio de la película ubicamos a Nina como la heroína y a Lily, aquella que “impedirá” que nuestra protagonista cumpla su deseo, como la antagonista. Pero esta situación no ocurre únicamente entre estos dos personajes, sino que se puede apreciar entre Nina y su madre (aquella que la tiene cautiva en su forma de cisne blanco, la perfección), e incluso en las alucinaciones de sí misma, quien acaba convirtiéndose en su propia destrucción (ver Anexo XXVIII).

4. DESTRUCCIÓN Y CREACIÓN DE LA IDENTIDAD¹⁰

En esta película, Aronofsky reinterpreta la mítica y conocida historia de una de las obras más famosas del mundo del ballet, y lo lleva a cabo desde un punto de vista postmodernista del mundo. En éste se exploran problemas familiares (comentados anteriormente), actitud ante la figura del cuerpo humano, descomposición de éste, y a su vez, de la identidad en sí.

La estética empleada puede ser explicada desde un punto de vista afectivo, directo, y sensual; mientras que las características del *film* consisten en el complejo cuestionamiento del cuerpo. Las películas de este género no exigen al espectador identificar al héroe, pero requiere sumergirse de lleno en la trama de la historia, de manera que puedan provocar reacciones emotivas.

Como bien señala Laine (2015, p.2), este director tiene un sentido peculiar a la hora de cuestionar el cuerpo. Sus películas están repletas de tensión y conflictos generados en torno a las relaciones cuerpo-mente: el cuerpo autolesionado, y la mente con trastornos cognitivos. De hecho, este es el elemento principal de la película, en el que la protagonista, comenzando siendo la heroína de la trama, experimenta una serie de transformaciones, alcanzando finalmente su forma natural, la animal, y convirtiéndose en su propia antagonista. El cuerpo y mente de Nina se encuentran en una relación proporcional, experimentan simultáneamente las crisis con el fin de establecer una nueva unidad, una más fuerte, más enfocada en lo inconsciente, partiendo de la pasión y de los instintos. Como se puede observar en el desarrollo del *film*, un cuerpo tan frágil expuesto a agotadores entrenamientos, hambre y autolesiones, se convierte en uno fuerte, que al final, es capaz de sufrir

¹⁰ Análisis basado en el siguiente texto: “*Black Swan*” by Darren Aronofsky or decomposition of a being in the culture and its reintegration in the animalistic (2016, pp.298-301) de Žigo y Tkalec.

una transformación. Aronofsky nos muestra cómo Nina vive su cuerpo, permitiendo al espectador comprender las acciones, pensamientos, emociones y traumas a través de éste.

Como señala Plumwood (2003, p.19), la cultura elimina la racionalidad, e involucra a las emociones, al cuerpo, a la pasión, a lo salvaje, a lo incivilizado, a la experiencia, a la irracionalidad, es decir, todo lo que excluye la razón pertenece a la naturaleza. Respecto a esto, éste defiende la idea de que las mujeres suelen ser equiparadas a la naturaleza, mientras que los hombres a la cultura, por lo que la mente pertenecería a este segundo, al igual que la posición dominante en el mundo civilizado. Sin embargo, el hecho de que la mujer se encuentre en una posición más cercana a lo natural no implica una connotación negativa, *a priori* según la cual tendría el derecho a una posición subordinada en la sociedad. Por ello, según la teoría de Plumwood (2003), la tendencia de Nina hacia lo animal no debe ser visto como un instrumento de opresión o de posicionamiento en un mundo patriarcal en la que se le define como un ser subordinado menos valioso. No obstante, este *film* se acerca más a lo establecido por Griffin (1980), en el que la mujer conduce y atesora la riqueza de lo afectivo (y por tanto, lo natural), que no le priva de la posibilidad de un pensamiento igual, objetivo y lógico.

Nina es por tanto un ser que unifica naturaleza y cultura, pasión y razón. La cultura es una herramienta de opresión que impide que ejecute su arte, convirtiéndola en su prisionera. Sin embargo, no es el único factor que la mantiene cautiva, sino también su cuerpo, al que deberá destruir. En cambio, su forma animal le permite realizar sus fantasías, ser espontánea y ser libre. Al final de la película se observa el proceso de recreación y del renacimiento de la protagonista en su forma natural.

En otras palabras, como señala Eagleton (2003, p.24), el ser humano actual está atrapado en una forma, y únicamente podrá comprender el mundo plenamente si puede escapar de sus pensamientos y de su propio cuerpo. Por esta razón, Hall (*ibid*, p.27) indica que Nina es presentada desde una perspectiva postmodernista del mundo, en el que es imposible concebir al individuo como un ser completo y estable. El cisne blanco representa la cultura, que nos debilita y que nos conduce a la destrucción. El cisne negro es nuestra forma animal que nos permite ser libres, poderosos y fuertes. Por tanto, comprendemos el cuerpo de Nina como un campo de batalla entre lo terrenal y lo sobrenatural.

Por un lado, el cuerpo es mostrado como una entidad que busca la integridad, la organización, la excepcionalidad, como una forma estrechamente relacionada con la consciencia y la cultura. Por otro lado, se disuelve, lucha por la reorganización y la descomposición con el fin de crear una nueva, y diferente, forma. El ser humano tiene la habilidad de la transformación

constante, es creado con dolor y es destruido por el dolor, pero a través de la imaginación puede transformar el sufrimiento en una ganancia material y/o espiritual. La fragmentación del cuerpo de la protagonista es llevado hasta un nivel de metamorfosis metafórica de sustitución, no sólo de lo físico, sino también de lo psicológico. A través de éste, que está en una forma de dolor y padecimiento, Aronofsky esboza el camino de regreso a su origen, a la naturaleza, al animal. Muestra a un humano como ser que se ve obligado a romper definitivamente con el dualismo cartesiano¹¹ y que, ante su propio deseo, excede los límites de la naturaleza en un esfuerzo por establecer nuevas jerarquías.

La reintegración de la identidad de Nina es posible únicamente tras identificarse con su forma animal. En otras palabras, podemos ver el proceso de bestialización, que es fruto del inconsciente, mostrándonos que los animales promueven la fantasía, y que tienen el poder de completar plenamente al ser humano. Pero no es importante el hecho de que el animal sea artificial y elevado al nivel de metáfora (como se observa en el *film*), puesto que su papel es doble. Por un lado, representa el elemento que destruye a una mujer débil, pero por el otro, promueve la transformación de ésta en animal, manifestado a través de la pasión, la fuerza, el instinto, y el arte.

Todo este proceso de destrucción y creación puede observarse a través del vestuario de la protagonista, que como bien se ha analizado en el apartado anterior, se refleja a través del uso de los colores y de su simbología. Al comienzo de la película, Nina es una mujer frágil, débil, pura, inocente, razón por la que viste colores asociados a estos aspectos: colores pastel, gris claro y blanco. Sin embargo, desde la introducción del personaje de Lily, la protagonista se ve forzada a liberar su animal interno, por lo que se observa una destrucción gradual, en la que el vestuario adopta primero unas tonalidades más grisáceas y oscuras, alcanzando finalmente su forma final, un grandioso cisne negro (ver Anexo XXIX).

CONCLUSIÓN

Como hemos podido observar en este análisis, el color del vestuario no tiene una mera función estética, sino que se encarga de reflejar toda transformación psicológica de la protagonista. Es empleado como una herramienta de narración, en la que se apreciará la evolución, desarrollo y clímax de la trama. A su vez, la semiótica juega un papel muy importante en este *film*, no sólo nos hace vivir en primera persona lo que le ocurre a Nina, sino que nos aporta información del trasfondo

¹¹ Entendemos por dualidad cartesiana al movimiento intelectual originado por René Descartes (1596~1650) cuyo propósito es explicar la relación que existe entre dos elementos radicalmente diferentes y separados (cuerpo-mente).

psicológico de los personajes y nos permite ubicarnos en una historia en la que la línea entre lo real y lo sobrenatural se difumina.

7. CONCLUSIONES

Con la elaboración de este proyecto se ha pretendido plasmar la importancia de los/as diseñadores de vestuario en las producciones cinematográficas. Actualmente, este oficio continúa siendo uno de los más incomprendidos en la industria *hollywoodiense*, pero muchos son los que alcanzan ya su voz para reivindicar su reconocimiento. Se ha demostrado el gran papel del vestuario a la hora de crear personajes. No solo nos permite darles forma y dotarles de personalidad, sino que les otorga vida propia. La indumentaria, al igual que ocurre con la moda, es empleada como un medio de expresión, a través de la cual nos presentamos ante el mundo. Es una de las herramientas más importantes a la hora de definir a un individuo, pero también aporta una riqueza simbólica a la narración que dota a la obra de un mayor trasfondo psicológico.

Mediante los análisis realizados se ha podido observar que el vestuario no tiene una mera función estética, sino que esconde un gran significado. Es capaz de transportar a la audiencia a distintos universos ficticios y de cargar con diversos elementos narrativos de la producción.

La realización de este Trabajo Final de Grado ha sido un reto personal. Como futuro diseñador de vestuario, he querido aportar mi granito de arena y he intentado romper con las ideas erróneas que se han construido en base a esta profesión. De este modo, se ha pretendido reflejar la importancia que tiene el vestuario en el cine, al igual que sus diferencias con la moda. Ha supuesto un desafío a la hora de buscar información y de ser objetivo en su análisis. Sin embargo, me ha ayudado a aumentar mi conocimiento y a consolidar mi aprendizaje.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Altman, R. (1999). *Los géneros cinematográficos*. España: Diabolo Ediciones S.L.
- Arroyo de la Fuente, M. (2013). *Cleopatra VII Filópator y la legitimación del poder ptolemaico*. Recuperado de [https://www.ucm.es/data/cont/docs/1888-2019-12-01-Art%C3%ADculo%20Cleopatra%20\(Publicado\).pdf](https://www.ucm.es/data/cont/docs/1888-2019-12-01-Art%C3%ADculo%20Cleopatra%20(Publicado).pdf)
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2010). *Film art. An introduction*. Nueva York: McGraw Hill.
- Bramah, M. (2018). How to make the most of colour in costume design for screen. *Kozzii*. Recuperado de <https://kozziimag.com/how-to-make-the-most-of-colour-in-costume-design-for-screen/>
- Calderón, M. (2019). *El diseño de vestuario en cine. Superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica*. (Trabajo fin de grado profesional. Universidad de Chile). Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon_p/pdfAmont/ar-calderon_p.pdf
- Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra.
- Cuéllar Barona, M. (2008). La figura del monstruo en el cine de horror. *Revista CS*, (2),227-246. [fecha de Consulta 10 de Junio de 2020] Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4763/476348366007>
- Cuminetti, B. (1989). *El teatro y los procesos de identidad*. Italia: Centro italiano de la Assitej, Universidad de Bérgamo.
- DiMaggio, M. (1992). *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Madrid: Paidós Comunicación
- Donoughue, P. (2019, abril 5). Us, Jordan Peele's new film, uses clothing to telegraph hidden messages and symbols. We spoke to its costume designer. *News*. Recuperado el 1 junio 2020, de <https://cutt.ly/Xikp5nU>
- Dubatti, J. (2007a). *Filosofía del Teatro I. Convivio, experiencia, subjetividad*. Buenos Aires.
- Dubatti, J. (2007b). *Filosofía del teatro: Cuerpo poético y función ontológica*. Buenos Aires.
- Dudley, J. (1984). *Concepts in film theory*. Estados Unidos: Oxford University Press USA.
- Eagleton, T. (2003). *The Illusions of Postmodernism*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Barcelona: Paidos Iberica.
- Fernández Díez, F. (1996). *Arte y técnica del guión*. Barcelona: Ediciones UPC.
- Fernández, D. (2015). *El vestuario en la historia y en la ficción escénica*. Recuperado de http://mdai.aq.upm.es/wp-content/uploads/2014/05/introduccion_cursos_vestuario_escenico.pdf
- Forero, M.T. (2002). *Escribir televisión. Manual para guionistas*. Barcelona: Paidos Iberica.

- García Ochoa, S. (2017). *Iconología y análisis fílmico. Una relación controvertida* en La Trama de la Comunicación, Volumen 21 Número 1, Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina: UNR Editora. Recuperado de <https://latrama.fcpolit.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/611>
- González Serrano, P. (1996). *El vestido y la cosmética en el Antiguo Egipto*. Espacio Tiempo y Forma. Serie II, Historia Antigua, 0(9). (p. 31-54). Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/ETFII/article/view/4279/4118>
- Griffin, S. (1980). *Woman and Nature. The Roaring Inside Her*. Nueva York: Harper & Row.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Husserl, E. (1907). *La idea de la fenomenología*. Barcelona: Herder
- Jablon, S. (2016). *Historical accuracy in costume design: experiences and perceptions of Broadway costume designers* (Tesis doctoral). Iowa State University, Iowa, Estados Unidos.
- Laine, T. (2015). *Bodies in Pain. Emotion and the Cinema of Daaren Aronofsky*. Nueva York: Berghahn Books.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Lotman, Y. (1996). *La semiosfera I: Semiótica de la cultura y de texto*. España: Cátedra.
- Lotman, Y. (1998). *La semiosfera II: Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. España: Cátedra.
- Markewick, L. (2013, abril 10). *What is "Historical Accuracy"?* [entrada blog]. Recuperado de <https://historyboots.wordpress.com/2013/04/10/what-is-historical-accuracy/#:~:text=%E2%80%9CAccuracy%E2%80%9D%20is%20not%20simply%20a,intangible%20aspects%20of%20the%20past>.
- Masterclass (2019). *What Is a Costume Designer? Skills, Responsibilities, and How to Become a Film Costume Designer*. Recuperado de <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-costume-designer-skills-responsibilities-and-how-to-become-a-film-costume-designer#quiz-0>
- Muñoz, P. (2018). *¿Es el género cinematográfico una categoría útil para la política de fomento al cine?* (Tesis de Fin de Grado. Universidad de Chile, Santiago, Chile). Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/172709/TESIS-g%C3%A9nero-cinematogr%C3%A1fico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nadoolman Landis, D. (2014a). *Diseño de Vestuario*. Barcelona: Naturart, S.A .
- Nadoolman Landis, D. (2012, octubre 1). *Hollywood Costume*. Victoria & Albert Museum.

- Nadoolman Landis, D. (2014b). *Costume Design. Defining Character*. (Guía de profesorado. Copley Center for the Study of Costume Design, UCLA). Recuperado de <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf>
- Panofsky, E. (1939). *Studies in Iconology*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Plumwood, V. (2003). *Feminism and the Mastery of Nature*. Londres: Routledge.
- Psychological Care & Healing center (2011). *The Black Swan Movie and Psychological Illness*. Recuperado de <https://www.pchtreatment.com/the-black-swan-movie-and-psychological-illness/>
- Reyes González Flores, J. (2018). *Configuración semiótica del cuerpo terrorífico en el cine de horror* (Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Guadalajara, México). Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5138/513855742026/html/index.html>
- Sánchez, E. (2012). *Diseño de vestuario VS diseño de moda*. Istituto Europeo Di Design.
- Sánchez, J. (2017). *Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico* (Tesis de maestría). Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Sol Deangelis, D.I. (2020). *El vestuario, como espacialidad identitaria en la construcción poética del personaje*. Escenografía, dirección de arte y puesta en escena. *Volumen (2)*.
- Taratuto, J. (2018). *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación*. Argentina: Buschi.
- Universidad de Palermo (2018). V Congreso de Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación*. Buenos Aires: Latindex
- Ureo. (2 de agosto de 2019). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Ureo>
- Žigo, I., Tkalec, G. (2016). “Black Swan” by Darren Aronofsky or decomposition of a being in the culture and its reintegration in the animalistic. *Language, Individual & Society*, 10, 292-306. Recuperado de <https://www.scientific-publications.net/en/article/1001347/>

9. FILMOGRAFÍA

- Aronofsky, D. (2010). *Cisne negro*. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, Phoenix Pictures.
- Benioff, D. & Weiss D.B. (2011-2019). *Juego de Tronos*. Estados Unidos: Television 360, Grok! Television, Generator Entertainment, Startling Television, Bighead Entertainment.
- Burger, N. (2014). *Divergente*. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- Burton, T. (2010). *Alicia en el País de las Maravillas*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Carpenter, J. (1978). *Halloween*. Estados Unidos: Compass, International Pictures.
- Chadwick, J. (2008). *Las hermanas Bolena*. Reino Unido y Estados Unidos: BBC Films, Focus Features.
- Chazelle, D. (2016). *La La Land*. Estados Unidos: Summit Entertainment.
- Clouse, R. (1978). *Game of Death*. Hong Kong: Golden Harvest.
- Columbus, C. (2001). *Harry Potter y la piedra filosofal*. Reino Unido: Heyday Films, 1492 Pictures.
- Coppola, S. (2006). *Marie Antoinette*. Estados Unidos, Francia y Japón: Columbia Pictures Corporation, American Zoetrope, Tohokushinsha Film.
- Craven, W. (1984). *Pesadilla en Elm Street*. Estados Unidos: New Line Cinema.
- Cukor, G. (1937). *Margarita Gautier*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, Warner Bros.
- Dayton, J. (2006). *Pequeña Miss Sunshine*. Estados Unidos: Deep River Productions.
- DeMille, C. (1956). *Los diez mandamientos*. Estados Unidos: Cecil B DeMille production.
- Edwards, B. (1963). *Desayuno con diamantes*. Estados Unidos: Jurow-Shepherd.
- Fletcher, A. (2008). *27 vestidos*. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Frankel, D. (2006). *El diablo viste de Prada*. Estados Unidos: Twentieth Century Fox.
- Gibson, M. (1995). *Braveheart*. Estados Unidos: Icon Productions.
- Hillyer, L. (1936). *La hija de Drácula*. Estados Unidos: Universal.
- Hirst, M. (2007). *Los Tudor*. Reino Unido: Peace Arch Entertainment.
- Hooper, T. (2012). *Les misérables*. Reino Unido y Francia: Working Title Films.
- Hooper, T. (2015). *The danish girl*. Reino Unido y Estados Unidos: Pretty Pictures, Harrison Productions, ELBE, Senator Film Produktion, MMC Independent, Working Title Films.
- Lucas, G. (1977). *Star Wars*. Estados Unidos: Lucasfilm.
- Luhrmann, B. (2001). *Moulin Rouge!*. Estados Unidos: Angel Studios, Bazmark.
- Mankiewicz J., Mamoulian R., & Zanuck D. (1963). *Cleopatra*. Estados Unidos: Twentieth Century Fox Film Corporation, MCL Films S.A., Walwa Films S.A.
- Marshall, R. (2005). *Memorias de una geisha*. Estados Unidos: Spyglass Entertainment, Amblin Entertainment, Red Wagon Productions.

Marshall, R. (2011). Piratas del caribe: en mareas misteriosas. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Newel, M. (2005). Harry Potter y el cáliz de fuego. Reino Unido y Estados Unidos: Heyday Films.

Peele, J. (2019). Nosotros. Estados Unidos: Blumhouse Productions.

Raimi, S. (2013). Oz: un mundo de fantasía. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Ritchie, G. (2019). Aladdin. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Rønning, J. (2019). Maléfica 2: Maestra del mal. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

Sommers, S. (2001). El regreso de la momia. Estados Unidos: Universal Pictures.

Tarantino, Q. (2003). Kill bill. Estados Unidos: Miramax.

Taylor, F. (1961). The Misfits. Estados Unidos: Seven Arts Productions.

Taylor, T. (2011). Criadas y señoras. Estados Unidos: 1492 Pictures, DreamWorks, Touchstone Pictures.

Vallée, J. (2009). La reina Victoria. Reino Unido: GK Films.

Vidor, C. (1946). Gilda. Estados Unidos: Columbia Pictures.

Wiene, R. (1920). El gabinete del doctor Caligari. Alemania: UFA.

Wright, J. (2007). Expiación. Reino Unido: StudioCanal.