

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte

Maestría en Procesos Creativos en Diseño y Arte



Propuesta de modelo de análisis para vestuario cinematográfico como elemento narrativo. Caso de estudio: *The Favourite* de Yorgos Lanthimos.

Tesis presentada por:

Lic. Nayeli Durán Coronado

Para la obtener el grado de:

Maestro en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño

Director: Dr. Salvador E. Valdovinos R.

Codirectora: Dra. Erika Rogel Villalba.

Ciudad Juárez, Chihuahua, México.

Junio del 2022

Índice

Introducción.....	3
Justificación.....	5
Preguntas de investigación y objetivos.....	8
Metodología.....	11
Supuesto de investigación.....	15
Antecedentes y estado del arte.....	15
Capítulo 1: Vestuario cinematográfico: historia, usos y procesos de creación.	20
1.1 Una introducción al estado actual del vestuario de época.	20
1.2 Práctica actual del diseño de vestuario cinematográfico	32
Capítulo 2. Marco Teórico. Análisis aplicado al vestuario cinematográfico.	44
Capítulo 3: Modelo de análisis. Caso de estudio: <i>The Favourite</i> del director Yorgos Lanthimos.....	64
3.1 Explicación del modelo, sus componentes y funcionamiento	64
Color.....	68
Medida	70
Textura	71
Material	73
Tipo de prenda	74
3.2 <i>The Favourite</i>	74
3.2.1 Contexto histórico.....	74
3.2.2 <i>The Favourite</i> . Sinopsis y análisis narrativo del filme	76
Capítulo 4: Resultados.	82
4.1 Análisis del vestuario de la película <i>The Favourite</i>	82
4.1.1 Sarah.....	82
4.1.2 Abigail	96
Conclusiones.....	111
Bibliografía	114
Referencias	115

Introducción

El vestuario comprende la indumentaria y accesorios que atavían al intérprete ejecutante, siendo éste en el caso del cine, la televisión y el teatro, el actor. El vestuario, en conjunto con el maquillaje y peinado, así como con la fisicalidad¹ del actor, transforman el cuerpo del actor en aquel del personaje. El vestuario además sitúa a los personajes dentro del contexto del relato, les otorga una personalidad determinada y los ubica dentro de la narrativa de la historia contada. De igual manera contribuye a informar cohesiva, visual, estética y conceptualmente dentro de la producción² de la que el personaje es parte, apegándose a la línea estilística que el director, el director de fotografía y el departamento de arte hayan acordado darle a la puesta en escena. El departamento de vestuario trabaja en conjunto con departamento de arte y el de maquillaje, estos están encargados de llevar a cabo la visión del director creando de manera material el mundo en el que se va a desarrollar la historia por medio de la escenografía, maquillaje, vestuario y utilería.

El vestuario efectivo se determina como aquel que atrapa la atención del espectador y realza tanto la interpretación del actor como la producción misma, un vestuario efectivo apela al conocimiento y experiencia del espectador y le ayuda a identificar y diferenciar visualmente a los personajes y también inferir algunas de sus características, incluso antes de que hablen por primera vez. (Cunningham, 2019)

Existen diversos tipos de vestuario y clasificaciones ya sea por el medio en el que son utilizados (ballet, danza contemporánea, teatro dramático, teatro musical) como por la temporalidad de la obra para la que son diseñados (griego clásico, contemporáneo, del siglo de oro). Dentro del ámbito del cine, el Sindicato de Diseñadores de Vestuario (*Costume Designers Guild*) de Estados Unidos y Canadá lo divide en: vestuario contemporáneo, vestuario de época y vestuario de ciencia ficción/fantasía.

¹ Manera en que el actor decide utilizar su cuerpo para interpretar al personaje, incluyendo postura, gestos y movimientos.

² En este contexto se utiliza para englobar puestas en escena y filmaciones de todo tipo, desde obras de teatro, recitales, hasta videos musicales y películas. Más adelante se utilizará esta palabra con diferente acepción para referirse al trabajo de realización de una película y la etapa de filmación de la misma.

El vestuario contemporáneo comprende desde el presente hasta 25 años atrás, y el vestuario de época es cualquiera situado anterior a esos 25 años hasta las primeras civilizaciones (la prehistoria no entra en esta categoría) (Costume Designers Guild, 2020), una temporalidad inmensamente amplia si se la compara con los veinticinco años del vestuario contemporáneo.

La relevancia del vestuario dentro de una producción cinematográfica queda evidenciada cuando incluso existen en el cine géneros o subcategorías en las que el vestuario juega un papel tan importante que puede estar presente en el nombre del mismo, tal es el caso en inglés del género conocido como *costume dramas*, al que en español se le denomina drama histórico (nombre que corresponde a la traducción literal de otro de los que se le dan a este género: *historical dramas* o más comúnmente *period dramas* en inglés).

Es el contexto histórico en el que se desarrolla la trama y por lo tanto la veracidad histórica y el vestuario juegan un papel de gran importancia para el desarrollo de la historia narrada en el filme, que puede o no ser de corte biográfico, pero siempre teniendo una trama en la que el contexto histórico es relevante para la progresión de sus acontecimientos.

El vestuario de época en el cine es uno de los componentes visualmente más atractivos y con mayor significación dentro de una película, puesto que brinda al espectador información diversa con respecto al personaje, su entorno y la trama del relato.

Esta información, ofrecida a través de los elementos que conforman el vestuario, es la que se pretende examinar en este trabajo de investigación, clasificando y analizando los elementos significativos del vestuario de época para encontrar sus significados, buscando equivalencias entre la retórica del vestuario, el contexto en el que se encuentran y el mundo real, ya que al ser utilizados no como vestido sino como vestuario en una producción las prendas adquieren un doble papel, como sostiene Pavis:

En el interior del sistema de la puesta en escena como serie de signos vinculados entre sí por un sistema más o menos coherente de vestuarios en el exterior de la escena como referencia a nuestro mundo donde los vestuarios también tienen un sentido (1983, p. 537).

En este proyecto se utilizó una combinación de disciplinas para lograr hablar del vestuario como elemento narrativo adyuvante al guión y el discurso retórico de la imagen observada en la pantalla presentado a través de los elementos visuales que forman parte del diseño del vestuario observado. Si se entiende al vestuario como un conjunto de signos y por consiguiente un texto, esto lo hace susceptible al análisis narrativo, discursivo y retórico.

A través del vestuario el espectador puede observar ciertos aspectos del arco narrativo del personaje, su progresión dentro de la historia. Un ejemplo muy fácilmente detectable a la vista es el cambio de posición económica, cuando el personaje pasa de pobre a rico o a la inversa. Se puede ver, a través de la vestimenta que porta el personaje, que su poder adquisitivo es diferente, pero ¿qué es exactamente lo que brinda esa información? ¿Cómo podemos explicar algo que, al ver, sabemos?

El diseñador, está consciente de que transmitir información específica sobre el personaje y sobre la historia, y que es su decisión la manera en que comunicará visualmente lo que quiere que el espectador vaya descubriendo. El objetivo de este trabajo de investigación fue desarrollar una herramienta que permitiera analizar los elementos visuales de los vestuarios con los que se transmiten ciertas ideas o información como parte del discurso retórico y su relación con la narrativa desarrollada dentro de la película de la que forman parte.

Justificación

Cómo se detallará más adelante, el diseño de vestuario como rama independiente dentro del diseño de producción, ya sea en cine o en teatro, es algo relativamente nuevo en comparación con otras ramas de la cinematografía como el montaje escénico y por lo tanto existe una menor cantidad de escritos sobre el tema, tal vez

la razón, como asevera Pamela Church Gibson (en Street, 2001), es porque la moda es asumida por los hombres, quienes dominan numéricamente el campo de la cinematografía tanto en el aspecto académico como en la práctica, como un tema femenino y frívolo.

Sin embargo, esto no quiere decir que su estudio sea de menor relevancia, el diseño de vestuario ha cobrado seriedad e importancia a través de aparatos legitimadores como el desarrollo académico y la inclusión y premiación a esta categoría dentro del marco de los premios de la industria cinematográfica, tales como los premios Oscar de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas o los Globos de Oro de la Asociación de la Prensa Extranjera de Hollywood, entre otros.

Simonton (2002) menciona que la naturaleza colaborativa del cine, a diferencia de otras artes, es una pieza clave para el éxito del producto final, la película. Esta forma de creación colectiva en la que la interacción y la colaboración es vital, la necesidad de reconocer el aporte individual fue probablemente la principal razón por la que se crearon premiaciones para distinguir el talento, la visión creativa y el dominio técnico de quienes conforman cada departamento.

Las nominaciones a los premios de la Academia (premios Oscar) se eligen mediante una votación en la cual solo participan los miembros de la academia que sean expertos en el tema, por ejemplo, solo directores nominan directores y solo diseñadores de vestuario nominan a otros diseñadores de vestuario. Sin embargo, la votación con la cual se decide de entre esos nominados al ganador es una votación general en la que todos los miembros de la Academia participan, sin importar su área de especialidad (Simonton, 2004).

El hecho de que todos los miembros de la Academia emiten un juicio sobre el vestuario nominado generó ciertas interrogantes ¿Qué criterios y herramientas utiliza una persona que no se desempeña dentro del área del diseño de vestuario para evaluarlo y decidir a quién dar un reconocimiento tan importante como lo es un Oscar o un Globo de Oro?

Esto es especialmente significativo debido a que existen estudios que han demostrado que estadísticamente hay una correlación entre el éxito de una película y los premios que ésta recibe, así como el impacto que el resultado estético colaborativo tiene en la cantidad de nominaciones que una película recibe (Simonton, 2002).

Parte de la relevancia del modelo creado a partir de este trabajo de investigación reside en que alguien que se desempeña en un área artística dentro del cine es casi por seguro que tiene nociones de semiótica la haya o no estudiado, por lo que la forma de análisis aquí propuesta deberá poder ser utilizada por cualquier persona familiarizada con el arte y el espectáculo, no solo por profesionales del vestuario.

El vestuario es parte del lenguaje cinematográfico, y como tal nos brinda información visual, a través del color, el material o la textura, que complementa las acciones y palabras que vemos y escuchamos en pantalla. Esta información, tal como las representaciones de clase social y roles de género, así como la identidad y motivaciones de los personajes, no se limita al guión, el vestuario refuerza estos mensajes que en algunas ocasiones ni siquiera se encuentran de manera explícita. Como se menciona en el libro *Understanding Movies*:

Los vestuarios pueden revelar clase, autoimagen e incluso estados psicológicos. Dependiendo de su corte, textura y volumen, ciertas prendas pueden sugerir agitación, fastidio, delicadeza, dignidad, etc. Un traje, entonces, es un medio, especialmente en el cine, donde un primer plano de una tela puede sugerir información que es independiente incluso del usuario (Giannetti, 2013, p. 315) (Traducción del autor).

Existen distintas maneras de analizar el discurso de un texto y ciertamente existen trabajos de investigación en los que se observa al vestuario a través del lente de la semiótica o de la retórica; la relevancia del trabajo de investigación aquí desarrollado consiste mayormente en la combinación de estas disciplinas, en conjunto con el uso de esta información para buscar una correspondencia con el arco narrativo del personaje dentro del relato.

Es así como se incorpora a la propuesta una categorización de los elementos de diseño observables específicos del diseño de vestuario y la intervención narrativa de estos elementos, asignándoles un mayor peso o importancia por ser quienes contienen el discurso retórico del diseñador de vestuario al haber sido elegidos con un propósito específico.

Este proyecto es una aproximación al vestuario como elemento narrativo, mostrando los elementos de cada categoría de análisis aquí propuesta como signos cuya connotación va ligada tanto a la trama y al mundo del relato³ como a signos y valores de la cultura tanto específica como general del mundo en el que habitamos.

Está comprobado que el análisis semiótico y retórico de productos de índole visual resulta una herramienta muy útil para trabajar el aspecto interpretativo de lo que se observa. El enfoque semiótico y retórico de este modelo sirve también para que el diseñador tenga mayor consciencia de los significados en el vestuario al momento de conceptualizar.

Resulta prioritario poder tomar decisiones de diseño más informadas con un enfoque más amplio como lo ofrece el uso de la semiótica como herramienta de narración. Un modelo de análisis que utilice estas ramas del conocimiento ayudará a comprender la función del vestuario como elemento signifiante en el cine.

Cada aporte académico contribuye a la consolidación del diseño de vestuario como una disciplina importante dentro del cine y las artes escénicas, lo cual le otorga relevancia a este proyecto de investigación.

Preguntas de investigación y objetivos

Este apartado presenta la relación entre las dudas que se establecieron de inicio y que llevaron a desarrollar los objetivos de investigación, así como las principales

³ Transposición propuesta por la autora de esta investigación del término *mundo real* utilizado por Barthes en el Sistema de la Moda para referirse al contexto cultural en el que se interpreta la vestimenta, *mundo del relato* es utilizado aquí para hacer evidente una distinción entre el contexto del personaje como persona dentro de la película y el espectador, quien vive en su propia realidad, no obstante, el cine exige a quien lo observa olvidar que se trata de ficción y ver la situación en el filme como real, por lo que ambos contextos son tratados como “reales”, con sus diferencias intrínsecas.

preguntas que surgieron del proceso de investigación y las bases de la estrategia para resolver cada una, cuál es la interrogante y qué se puede hacer para resolverla. La pregunta general que aquí se plantea y que se trabajó para responder durante este trabajo de investigación es:

- ¿Qué elementos y estructura debe contener un modelo de análisis del vestuario cinematográfico desde el punto de vista de la semiótica y la narrativa, que faciliten la comprensión de los mensajes que el vestuario contiene?

Por lo que el objetivo general se enfocó a darle forma y propósito a esta información, además de establecer cómo es que se iba a obtener. Así pues, el objetivo general de este trabajo de investigación se plantea como:

Crear un modelo para analizar y comprender los significados que encierra el vestuario cinematográfico de época y los elementos que lo componen, buscando equivalencias entre la retórica del vestuario y la narrativa del mundo del relato.

Derivado del enfoque retórico y semiótico de esta investigación, así como de otros componentes del marco teórico y del tipo de información que se busca obtener a través del vestuario se plantea la siguiente pregunta:

- ¿Qué elementos de diseño dentro del vestuario fílmico son de relevancia narrativa y se pueden clasificar para su análisis?

Con esta pregunta se busca además conectar los significados obtenidos con el concepto de mundo de la trama, así como desentrañar la identidad del personaje reflejada por medio de su vestimenta. Para esta interrogante se planteó el siguiente objetivo específico:

1. Identificar y categorizar los elementos de diseño y narrativa relevantes que componen el vestuario para discernir y analizar sus posibles significados a través del modelo de análisis aquí creado.

Con respecto al modelo de análisis que será creado como herramienta instrumental de análisis para el estudio de caso examinado en este trabajo de investigación se contemplan estas interrogantes:

- ¿Qué modelos de análisis preexistentes pueden ser adaptados para crear la estructura de nuestro modelo que facilite la interacción de los elementos considerados?

Para darle solución a estas interrogantes concernientes al modelo de análisis se propone como objetivo específico:

2. Examinar distintos métodos y modelos de análisis tanto de moda como de vestuario como de cine y teatro para encontrar elementos afines que puedan ser útiles y adaptarse al modelo propuesto en este trabajo de investigación.

Por último, la pregunta que genera el análisis del caso de estudio a través del modelo aquí creado es la siguiente:

- ¿De qué manera se puede aplicar el modelo que fue creado en este proceso para darle validez?

Esta pregunta se soluciona al cumplir el objetivo específico:

3. Probar este modelo a través del análisis del vestuario de Las protagonistas de la película de Yorgos Lanthimos de Sarah Churchill y Abigail Hill, los personajes protagónicos de la película *The Favourite* de Yorgos Lanthimos y diseñado por Sandy Powell, con el fin de verificar su funcionamiento.



Figura 1. Cartel de la película The Favourite (2018)

Metodología

El enfoque de esta investigación fue cualitativo, siguiendo el paradigma de investigación interpretativo de alcance descriptivo.

Este trabajo es de tipo no experimental al no tener ningún control ni forma de manipular las categorías de análisis, ya que, si bien estas serán definidas por la autora de la investigación, el vestuario que se analizó es un producto terminado en el cual no se tiene ninguna inferencia o posibilidad de modificación.

El tipo de investigación cualitativa a través del cual se desarrolló esta investigación y se realizaron pruebas del modelo aquí creado, fue un estudio de caso descriptivo,

interpretativo e instrumental de un caso único, en donde el instrumento fue el modelo de análisis semiótico que se desarrolló en esta tesis.

Se eligió esta modalidad de análisis ya que según Pérez Serrano (1994) los estudios de caso son particularistas, descriptivos, heurísticos e inductivos, ya que se enfocan a temas específicos de manera más detallada con el fin de hallar nuevos conocimientos.

De acuerdo con Snow & Thomas (1994), citado en Martínez (2006) un estudio de caso puede ser descriptivo si se pretende identificar los elementos clave o variables que inciden en un fenómeno. Es explicativo si el objetivo es encontrar los vínculos entre las variables y el fenómeno y brindar racionalidad teórica a las relaciones observadas y predictivo si se examinan los límites de una teoría.

Martínez añade además las investigaciones de tipo descriptivo, si el objetivo es identificar y describir los factores que influyen en el fenómeno. Y exploratoria, si se busca un acercamiento entre las teorías del marco teórico y la realidad del objeto de estudio. Siguiendo esos parámetros y definiciones, este proyecto de investigación se denomina de corte descriptivo y explicativo.

El estudio de caso comprende el análisis del vestuario de los dos personajes protagónicos del filme *The Favourite* que pelean por el título de la favorita (de la reina). Los criterios de selección de la película y los vestuarios a analizar se decidieron a través de un muestreo intencional u opinático. Intencional ya que partió de una clara intención de demostrar la contribución del vestuario a la trama desarrollada en la película, de abordar el vestuario como elemento narrativo.

Esta selección fue opinática ya que los factores que influyeron en esta decisión fueron mayormente de carácter personal y basados en el interés de la investigadora. Dentro de los factores que influyeron para la selección de esta película como caso de estudio fueron, en primer lugar, las particularidades de este inusual vestuario, su restringida paleta de color y poca vistosidad en relación a lo que era usado en el siglo XVIII y a lo que se acostumbra ver en el cine de época, materiales anacrónicos

y prendas masculinas utilizadas por mujeres sin problema cuando en realidad no era legal.

En segundo lugar, el hecho de que el vestuario de este filme haya sido diseñado por la tres veces ganadora del Oscar (*Shakespeare in Love*, *The Aviator*, *The Young Victoria*), Sandy Powell, una diseñadora cuya trayectoria, de manera personal, considero muy interesante. En tercer lugar, el trabajo y estilo del director Yorgos Lanthimos, cuyo diálogo absurdista y humor incómodo, además de ser su sello personal le dan un carácter único a estas producciones. Y, por último, otro factor que influyó en esta selección fue el hecho de que *The Favourite* era una película reciente al momento de comenzar este trabajo de investigación, y por lo tanto era menos probable que ya se hubiera estudiado o analizado a profundidad.

Una vez seleccionado el filme que se utilizó como caso hubo que definir los vestuarios que conformaron la muestra. El título *The Favourite* hace referencia a la lucha entre dos personajes por tener el favor de la reina Anne de Inglaterra, una, Sarah Churchill, por conservarlo, y la otra, Abigail Hill, por obtenerlo, así que se eligió a estos dos personajes para trabajar con sus vestuarios.

Para elegir los vestuarios específicos de entre todos los cambios de ropa que utilizan en la película, se hizo un listado de las escenas en las que aparecen los personajes, se tomaron las más relevantes para el arco narrativo, las que coincidieran mejor con las etapas del viaje del héroe de Campbell y otros derivados, y con éstas se hizo una relación entre la trama, el momento (punto del viaje) en el que se encuentran los personajes y la vestimenta que portan.

La narrativa es un elemento esencial de este modelo de análisis, ya que con él se buscó demostrar que el vestuario es un elemento narrativo e idear una forma de sintetizar y categorizar la información que éste aporta. De esta manera, al relacionar la relevancia de las escenas fue que se descartó una cantidad de vestuarios y se llegó a la selección final. Esta película y en específico esta selección de personajes y su vestuario, representan el caso en el que se aplicó el modelo aquí desarrollado.

Martínez (2006) afirma que el punto de la generalización de los estudios cualitativos, incluido el estudio de caso, radica en desarrollar una teoría que puede ser transferida a otros casos. Esta investigación pretende generar un modelo de análisis que puede ser trasladado a cualquier producción audiovisual que utilice vestuario de época, el cual, como ya se mencionó al inicio de este texto, comprende desde las primeras civilizaciones hasta 25 años antes del año actual.

Este modelo fue desarrollado pensando específicamente en el vestuario de época, no obstante, el resultado final, el modelo aquí desarrollado, puede ser utilizado para el vestuario de las otras clasificaciones (contemporáneo y de ciencia-ficción o fantasía) sin problema ya que las categorías de elementos determinados en el modelo, que son color, textura, medida, material y tipo de prenda, están presentes en cualquier forma de vestimenta, incluso si no está siendo utilizada como vestuario sino como ropa de uso común.

Se buscó cierta universalidad como parte de los aspectos para asegurar el buen funcionamiento del modelo y es gracias a esto que se puede aplicar a cualquier tipo de vestuario para cine, y con ciertos cambios incluso al de teatro, danza y otros tipos de producciones audiovisuales. Sin embargo, esta investigación está enfocada al vestuario de época y el modelo solo ha sido probado para este tipo de atuendos.

La técnica de recolección de datos utilizada en este trabajo de investigación fue la observación de la película a analizar, en conjunto con la lectura del guión, lo que dio como resultado una división de escenas con marcas de tiempo con las cuales se catalogaron y etiquetaron las capturas de pantalla de la película, mismas que fueron utilizadas dentro del documento como herramienta para visualizar cada vestuario conforme se hizo el análisis individual.

El instrumento de observación para realizar el levantamiento de datos fue el modelo de análisis que se construyó a través de la revisión de la literatura, identificación de las categorías de análisis y toma de decisiones clave (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Éste fue creado con la intención de facilitar la observación y comprensión de los significados del vestuario, así como la clasificación de sus

elementos más resaltables para que, al separar parte por parte, fuera más sencillo analizar lo que las prendas nos dicen.

En primera instancia, se realizaron lecturas exploratorias para hacer la compilación y una posterior evaluación de las teorías e información que pudieran ser útiles para el desarrollo de este trabajo de investigación, con lo que se llegó a la decisión de tomar la semiótica como eje principal para el análisis visual del vestuario. La base ideológica del vestuario como signo se tomó tanto de Barthes como de Kowzan.

No fue encontrado ningún modelo de análisis específico para diseño de vestuario cinematográfico, sin embargo, los modelos y teorías antes mencionados, aunque son provenientes del teatro o del cine y no específicos para el vestuario cinematográfico de época, sirvieron para lograr una aproximación al análisis de significantes y significados del vestuario como signo.

La utilización de estos modelos de análisis, aunado a las teorías y conocimientos seleccionados como base teórica, así como la información obtenida del uso de cada uno de estos modelos, contribuyeron al objetivo final de este trabajo de investigación, que es la creación y aplicación de un nuevo modelo o matriz de análisis específico para el vestuario cinematográfico que sirva para entender lo que el vestuario como conjunto de signos contribuye a la narrativa de la película.

Supuesto de investigación

La retórica, la narrativa y la semiótica como herramientas de análisis del vestuario de época en el cine arrojan significados relevantes para la comprensión del aporte del vestuario a la narración. Un modelo en el que se muestren claramente los elementos de diseño de vestuario que se van a analizar, en este caso color, medida, textura, material y tipo de prenda, así como la manera de verlos, separados para una mejor comprensión, y el tipo de información que se obtiene de éstos, será de utilidad para un análisis claro y fructífero del vestuario cinematográfico de época.

Antecedentes y estado del arte

El estudio específico del vestuario en el cine es más reciente que el de casi cualquiera de las otras ramas de la cinematografía, como la dirección o el montaje.

“Los estudios de teatro, y en el siglo pasado, los estudios de cine, han tendido a privilegiar el texto, el espacio, la actuación (palabra y kinésica) y la recepción, pero no el vestuario en sí mismo, a pesar de su relación vital con el cuerpo del actor como contribuyente y, a menudo, generador. de su desempeño” (Pantouvaki, 2020, p. 1) (Traducción del autor).

A principios de la década de los noventa, las académicas profesionales del vestuario Deborah Nadoolman Landis y Stella Bruzzi comenzaron una gran producción de escritos y análisis de índole académica referentes a vestuario cinematográfico. Ambas continúan activas dentro del ámbito académico, son referentes en cuanto a teoría y análisis del vestuario y sus artículos, ensayos y libros son de los más importantes y citados en escritos relacionados con el área del diseño de vestuario cinematográfico.

Actualmente, gracias a la especialización ofrecida por un número creciente de instituciones académicas y a plataformas y conferencias como Critical Costume, liderado por la profesora Sofia Pantouvaki, la producción de escritos de índole académica o de investigación sobre el vestuario se ha incrementado, ampliando así la variedad de temas e interacciones en las que el vestuario participa.

Pantouvaki habla en algunos de sus escritos sobre las nuevas formas de crear y usar vestuario y que se considera diseño de vestuario creativo en la actualidad, aplicando nuevas estéticas, significados, metodologías y materiales, y resalta la importancia de los procesos de colaboración creativa, todo esto con el fin de llegar a un producto que sea un diseño crítico, activo, que forme parte del hacer del personaje y sea generador de nuevas interpretaciones (performances), no solo una mera descripción (en Barbieri, 2017).

Respecto al significado del vestuario y su papel dentro de la narrativa de la historia, en la tesis de maestría titulada *The Undressing Women*, la diseñadora Yao Yao hace una comparativa del vestuario, su aplicación y mensajes en dos versiones de la película *The Women*, la primera del año 1939 y la segunda hecha en 2008.

En ambos casos el vestuario ayuda a crear la imagen de cada uno de los personajes, así como la correspondencia que hay entre el vestuario y la narrativa que se presenta en el filme, aseverando que “El vestuario de la película, por un lado, representa las personalidades de los diferentes personajes [...], por otro lado, la narrativa cinematográfica se promueve mediante el cambio de vestimenta y apariencia de los personajes.” (2010, p. 42) (Traducción del autor).

Según Donatella Barbieri (2012), el vestuario debe encarnar el texto y convertirse en sí mismo en el texto. Otra forma de lograr esta unión entre el texto y la puesta en escena por medio del trabajo del actor estudiada por Pantouvaki es el diseño a través del intérprete, la colaboración entre el diseñador y quien usará el vestuario.

Este método es ampliamente aplicado por diseñadores de vestuario en todas sus ramas y sirve para integrar la interpretación que el actor tiene del personaje y saber hacia dónde pretende llevar al personaje para integrar para que esta información se vea reflejada en el vestuario, así como para lograr una mejor relación entre el cuerpo del actor y las prendas que utilice, tomando en cuenta cuestiones de movilidad y comodidad.

A nivel Latinoamérica existen investigaciones recientes con respecto al diseño de vestuario por parte de autores como la anteriormente mencionada Claudia Fernández Silva, docente investigadora del área de diseño de vestuario, quien habla de la relevancia del vestido como objeto de diseño, de la significación de su función estética y en general sobre las funciones del vestido, así como de su relación con el cuerpo y lo que esto implica para el diseñador. Fernández Silva dice que se puede ver al “vestido como artefacto que posibilita el tránsito del cuerpo biológico al cuerpo cultural” (2018).

Paula Taratuto habla sobre la construcción de la identidad de un personaje a partir del vestuario que éste utiliza. Escribe, además, sobre la importancia de los signos dentro del vestuario, su decodificación y significado, así como la interpretación de los códigos indumentarios.

Taratuto, al ser diseñadora de vestuario de profesión, se enfoca en particular en integrar los códigos y procesos de creación cinematográficos que influyen en la percepción e interpretación del vestuario, así como en hacer una diferenciación entre moda y vestuario, afirmando que “Moda y Vestuario son conceptos antitéticos, que tienen propósitos opuestos. Las prendas de un Vestuario [...] están concebidas al servicio de un relato y no solo de un fin estético y utilitario.” (Carrasquero González & Finol, 2007)

De manera similar, Amalia Gómez Restrepo habla en su tesis acerca de la construcción de identidades juveniles por medio del vestuario en el cine colombiano, en específico en dos películas, aborda temas de identidad cultural y de grupos, en sus propias palabras “los jóvenes como temática en estas dos producciones revela formas de expresión vestimentaria propias de la ciudad, que nos cuentan, a través de determinados códigos, el proceso en la construcción de identidades juveniles, las reinterpretaciones que se hacen de otras formas culturales asociadas, como la música y los significados de ser joven en Medellín.” (Gómez Restrepo, 2018)

Una aproximación al enfoque que pretende utilizarse en esta investigación es el de Lily Rojas y Leslyka Zambrano, quienes en su tesis *El vestuario como símbolo en el cine*, utilizan la semiótica del teatro de Tadeusz Kowzan para analizar el vestuario de la película *El Quinto Elemento*, pero sin realizar modificaciones al modelo propuesto por Kowzan, el cual consiste en dividir la semiótica del espectáculo en signos y sus sistemas, clasificándolos en 13 diferentes componentes del espectáculo, entre ellos el vestuario, que a su vez se dividen en texto oral, signos auditivos, tiempo y espacio, signos visuales, características del espacio escénico, signos que forman parte del actor o son externos a éste, entre otros (Rojas & Zambrano, 2009).

Aun así, el uso de este modelo, aunado a la mención de las teorías de Barthes y Mitry en su trabajo de investigación convierten a la tesis de Rojas y Zambrano en el antecedente más directo de la investigación que en este documento se presenta.

1 palabra 2 tono	texto oral		signos auditivos	tiempo	signos auditivos (actor)
3 mímica 4 gesto 5 movimiento	expresión corporal	actor	signos visuales	espacio y tiempo	signos visuales (actor)
6 maquillaje 7 peinado 8 vestuario	aparición externa del actor			espacio	
9 accesorios 10 decorado 11 iluminación	características del espacio escénico	externos al actor	signos auditivos	espacio y tiempo	signos visuales (externos al actor)
12 música 13 efectos sonoros	efectos sonoros no articulados			tiempo	signos visuales (externos al autor)

Figura 2. Modelo de la semiótica del espectáculo de Kowzan, tomado de Bobes Mares (1997, p. 146)

Capítulo 1: Vestuario cinematográfico: historia, usos y procesos de creación.

1.1 Una introducción al estado actual del vestuario de época.

“En cualquier época y en las más variadas circunstancias, el hombre ha dado forma concreta a las inquietudes creativas de su espíritu utilizando el medio más idóneo en cada momento y en cada lugar” (Stanislavski, 2013, p. 7).

Como muchos de los elementos presentes en el cine, el vestuario tiene su origen en el teatro, y para hablar del vestuario de época en la actualidad es necesario remontarnos un par de siglos atrás, a las producciones teatrales a partir de la segunda mitad del siglo XIX, comenzando en el periodo posterior a la revolución industrial, durante la transición del Romanticismo al Realismo.

En el siglo XIX, con el auge de las primeras grandes producciones en Broadway y el West End (el distrito de teatro de Londres), se comenzó a desarrollar un interés por la veracidad histórica en el vestuario teatral, esto como parte de la búsqueda de una puesta en escena que fuera acorde con los ideales artísticos de la época.

En obras pertenecientes al nacionalismo, uno de los últimos movimientos dentro del Romanticismo, se buscó que tanto el texto como la puesta en escena reflejaran una identidad nacional. Más adelante, con la llegada del realismo psicológico, un género el cual se centra en las motivaciones y pensamientos de los personajes, sus producciones esperaban de alguna manera reflejar esta parte interna a través de los elementos en el escenario.

Los escritores rusos de este periodo, tales como Turgenev, Gogol y un poco más adelante Chekov y el profesor y teórico del teatro Stanislavski tuvieron gran relevancia dentro de este movimiento y la manera en la que era puesto en escena (Pizzato, 2019). Fue este último, Konstantin Stanislavski, creador de un sistema de actuación que ahora se conoce simplemente como “el Método”, quien tuvo probablemente el mayor efecto no solo en la manera en la que el teatro se ofrecía

visualmente al espectador, sino también la manera en que actores interactuaban con los objetos en escena.

El *Método* busca un acercamiento al texto basado en las propias experiencias del actor para darle el mayor realismo posible a todo lo ocurrido en escena a través de esta internalización. Parte de esta veracidad fabricada está en la manera de interactuar con lo material, incluyendo el vestuario (Jablon, 2016), el cual en ese entonces era aportado por los actores la mayoría de las veces.

En Broadway, las producciones teatrales tenían ya todo un sistema de producción y a principios del siglo XX ya existían las casas de renta de vestuario, las cuales fueron aprovechadas también por los equipos de producción cinematográfica de la era. El cine estadounidense tuvo sus inicios mayormente en Nueva York, donde se crearon los primeros estudios de cine (Landis, 2003).

Cuando las limitaciones en la duración de las películas fueron disminuyendo y los metrajes se extendieron lo suficiente para tener tiempo de contar historias y no solamente mostrar la novedad de las imágenes en movimiento fue que comenzó a haber una necesidad de utilizar vestuario acorde a la historia contada en el filme.

Durante estos primeros años del cine, lo común era que los actores utilizaran su propia ropa si se trataba de una historia contemporánea y que se recurriera a las casas de renta de vestuario en Broadway para producciones de época. Esto influía de manera importante en la selección de talento para las películas de la época ya que según W. Robert LaVine "Aquellas afortunadas actrices que tenían amplios guardarropas recibieron más papeles que las mujeres más modestamente vestidas." (Nadoolman Landis, 2003) (Traducción del autor).

La práctica de exigir al actor que proveyera su propio vestuario continuó por casi dos décadas. No fue sino hasta la huelga de actores de Broadway de 1919 que esto cambió. Al proveer los actores su propio vestuario, no había un diseñador de vestuario en estas producciones, lo que es más, antes de la era victoriana, la idea de darle cohesión y una visión artística uniforme a la puesta en escena era algo desconocido dentro de la producción de obras teatrales.

Los encargados de aprobar el vestuario eran los directores, quienes una vez que adoptaron como práctica integrar los aspectos que ahora conforman la categoría de diseño de producción o dirección de arte, comenzaron a recrear siluetas y colores propios de las épocas dentro de las que se situaban sus obras, pero al darse cuenta de que una recreación exacta era, y continúa siendo imposible de lograr, hubo un cambio en la percepción de cómo debe ser el vestuario (Armstrong, 2010).

Fue a partir de esta comprensión que se comenzaron a tomar cada vez más licencias artísticas. Esto, aunado al cambio en la dinámica de la dirección de escena posterior a la huelga de 1919, hace que en 1936 el vestuario sea reconocido por el sindicato de diseño escenográfico como una entidad separada dentro del diseño de producción (Fortmueller, 2018).

Es en la década de 1910 que el cine estadounidense da el salto a Hollywood, motivado principalmente por temas de costos y la gran ventaja de poder construir sets en exterior y filmar escenas con luz natural que el clima de California brinda, en contraste con los sets cerrados simulando el exterior que ocasionalmente tenían que ser utilizados en las producciones grabadas en Nueva York (Spehr, 1977).

El productor y más tarde jefe del estudio Paramount, Adolph Zukor fue el encargado de introducir y popularizar la práctica de contar con un diseñador de vestuario y el director D.W. Griffith fue quien introdujo la costumbre de crear vestuarios específicos para la película que se estuviera filmando (McConathy, 1977, citado en Landis, 2003).

Griffith, cuya relevancia histórica se debe principalmente a su película más conocida, la igualmente famosa e infame *Birth of a nation*, notable tanto por sus innovadoras técnicas de filmación y glorificación de la historia estadounidense como por su flagrante racismo (Curtin, Horbury, & Quinlan, 2017), creó en respuesta a las críticas por parte de la NAACP (National Association for the Advancement of Colored People) y otros grupos similares hacia *Birth of a nation*, la que ahora es considerada como la primera película en la cual se crearon vestuarios para todo el elenco, incluyendo extras: *Intolerance*, de 1916 (LaVine, 1980). Es aquí donde nace el diseño de vestuario contemporáneo hollywoodense.

Para los años treinta Hollywood funcionaba bajo el llamado sistema de estudios, el cual consistía en manejar la compañía como un sistema de producción en masa de películas, con sus propios actores, creativos, personal y equipo de filmación bajo contrato y sueldos semanales creando tantas películas como fuera posible para satisfacer la demanda de los dueños de las cadenas de cines con los cuales frecuentemente se tenían contratos de distribución exclusivos, llegando a lanzar hasta un filme por semana. (Eames, citado en Landis, 2001).

Los estudios comenzaron a tener un inventario de vestuario que generalmente era creado para las películas con mayor presupuesto y después reutilizado en otras producciones al ser elegido por alguien del departamento de vestuario de alguna de estas producciones de bajo costo, una práctica que, aunque menos frecuente, continúa hasta el día de hoy.

Es aquí donde grandes diseñadores de vestuario como Edith Head o Adrian comenzaron a destacar gracias a su trabajo de la mano de directores de renombre en producciones donde era necesario crear los vestuarios desde cero. Los estudios generalmente empleaban una gran cantidad de diseñadores, ilustradores y costureros en su departamento de vestuario, y tanto la cabeza de departamento como los diseñadores de mayor renombre o experiencia se enfocaban en crear el vestuario para las estrellas femeninas, mientras que algún otro u otros diseñadores se encargaban del resto del elenco.

Durante los años treinta, la figura del diseñador de vestuario era similar a un elegante diseñador de moda que trabaja con las estrellas de cine, lo que se traducía en estatus y dinero para el estudio, ya que el vestuario era frecuentemente parte del material promocional de la película (Fortmueller, 2018).

La figura más importante del diseño de vestuario hollywoodense y de la historia del vestuario de cine en general es la anteriormente mencionada Edith Head, quien fuera la cabeza del departamento de vestuario de los estudios Paramount por casi treinta años, una figura pública de su época (y aún en nuestros días gracias al personaje de Edna Moda en *Los Increíbles* de Disney, quien está basado en Head tanto físicamente como en cuestiones de personalidad), algo poco común en la

industria del cine cuando no se trata de actores o directores, y es Head quien hasta la fecha continúa siendo la mujer con mayor cantidad de Oscars ganados, habiendo recibido ocho, con un total de 27 nominaciones a lo largo de su carrera, todas por vestuario (Gutner, 2001).

A Head se le atribuyen aspectos del gremio del diseño de vestuario que hoy es difícil concebir que no fueran alguna vez parte de la industria cinematográfica, como la categoría de mejor diseño de vestuario en los premios de la Academia (AMPAS), la cual fue integrada en gran parte gracias a la relevancia que el vestuario y la figura del diseñador tomaron durante el tiempo de Head en los estudios Paramount como jefa de este departamento, o también la percepción de esta rama del diseño de producción como mayormente femenina (Resha, 2015).

Cuando la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas en Hollywood decidió incluir la categoría de mejor diseño de vestuario en sus premios, ésta estaba dividida en dos: a color y en blanco y negro. Esta división se mantuvo desde la implementación de la categoría en 1949 hasta 1967 debido a la producción de películas en su mayoría a color (Nadoolman, 2003). Esta división es un gran ejemplo de cómo la industria del cine reconoce y destaca las particularidades del diseño de producción para cine en contraste con el teatro.

Una de las primeras particularidades del cine que repercutió en la manera de crear vestuario fue el hecho de que durante las primeras décadas del cine comercial las películas eran solamente a blanco y negro, por lo que había que adaptar el color del vestuario al tono de gris que el director quisiera que se viera en pantalla, sin importar el color real de la prenda. Un rojo, por ejemplo, se vería negro en el producto final, por lo que un atuendo rojo con negro que luciría muy bien en la vida real se vería completamente oscuro en la película.

Adrian, quien es considerado el primer diseñador celebridad, siendo considerado a la par de Edith Head en relevancia dentro del cine de la época de oro de Hollywood, tenía un proceso muy meticuloso de diseño, el cual incluía grabar durante la prueba de vestuario final a la actriz con una cámara pequeña para poder observar el

vestuario en filme y evaluar su movimiento, textura, color y como respondía a la luz (Resha, 2015).

Con la creación de técnicas para dar color a los filmes, llegaron nuevos retos para el diseñador de vestuario, sin embargo, las películas en blanco y negro se continuaron produciendo en grandes cantidades y gozaron de popularidad por cerca de dos décadas más, en las cuales los filmes a color y a blanco y negro compartieron taquilla, pero no premios de vestuario.

Durante los primeros años del cine, la cinta o película de filmación que se utilizaba era llamada ortocromática, la cual era mayormente sensible a la luz azul y verde y poco sensible al amarillo y al rojo, por lo cual tomas de la naturaleza (mayor cantidad de azul y verde) aparecían de color muy claro, y el cabello rubio y el labial rojo demasiado oscuros.

Años después se desarrolló la película pancromática, la cual, aunque no tenía la misma sensibilidad para todo el espectro de color, sí brindaba mayor uniformidad y causaba menos problemas en cuanto a la manera en que se fotografiaba el color que la cinta ortocromática, con la cual había problemas incluso con el color de piel de los actores. Edith Head decía que la mayoría de los diseñadores sabía de memoria qué colores eran los que causan problemas al filmar en blanco y negro y que se debía trabajar con contrastes extremos para lograr variaciones en luz y sombra.

El color blanco fue un problema para la cinematografía durante muchos años por lo cual en cuanto a vestuario se utilizarían mayoritariamente colores beige, amarillos o rosa pálido que fotografiaban blanco en la cinta. La misma Head utilizaba rosa, negro y café como colores principales en su paleta al trabajar en películas a blanco y negro.

Otro aspecto importante del diseño de vestuario durante el período de cine blanco y negro es la ausencia de patrones en las telas ya que se corría el riesgo de que los colores fotografieran con poco contraste y el traje o vestido pareciera más bien sucio o lleno de amorfas manchas grises.

Con la llegada del technicolor se amplió la gama de colores utilizada dentro del vestuario cinematográfico. La propia Edith Head pasó de no utilizar nunca el color naranja a utilizar el naranja en el 11% de las prendas que diseñaba (Resha, 2015). La alta saturación de color que brindaba el technicolor fue explotada por los diseñadores de vestuario, sin embargo, esta técnica presentaba ciertas particularidades que debían ser observadas y cuidadas al momento de diseñar, menos problemáticas quizá que con las películas a blanco y negro, pero dignas de tenerse en cuenta.

Un ejemplo muy conocido y que sorprende a quien escucha este dato por primera vez es el mostrado en la imagen que se encuentra al terminar este párrafo, el hecho de que el famoso atuendo de Dorothy en *El Mago de Oz* era en realidad azul con rosa y no con blanco, ya que el rosa pálido en cámara se mostraba como blanco, a diferencia del blanco real. (Bellantoni, 2005)





Figura 3. Vestuario de Dorothy (Judy Garland) en la parte filmada en Technicolor en *El Mago de Oz* y el mismo vestuario en exhibición.

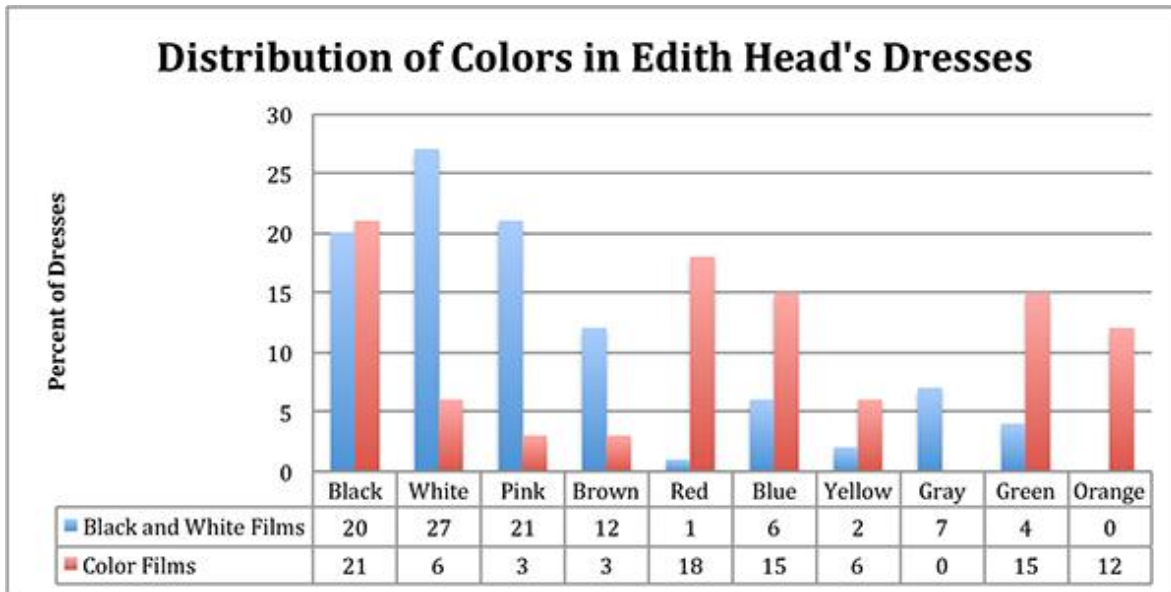


Figura 4. Distribución del uso del color en los vestuarios de Edith Head (Resha, 2005)

El vestuario de cine durante la época de oro de Hollywood tenía un mayor impacto en la moda cotidiana del que tiene en la actualidad, por lo que la posible venta de modelos similares era otro aspecto que considerar. Se dice, por ejemplo, que los diseños sobrios y juveniles de Edith Head sirvieron en parte como inspiración para el *New Look* y que el vestido de novia que porta el personaje de Scarlett O'Hara, diseñado por Walter Plunkett para la película *Lo Que El Viento Se Llevó*, creó una tendencia que seguirían muchas novias durante la década de los 40.

Esta perspectiva mercadológica de ver al vestuario como moda comercial que podría beneficiar económicamente a los estudios en lugar de ropa que debía cumplir con las necesidades se debe principalmente al hecho de que el productor y no el director era quien tenía mayor poder en cuanto a las decisiones sobre el aspecto visual de una película.

Esto eventualmente cambió gracias al profesionalismo de los diseñadores llamados "de carácter" como Edith Head, quienes eran nombrados así en contraste con los diseñadores de estrellas como Adrian, quienes preferían vestir a las actrices de manera elegante y llamativa dejando un poco de lado el personaje y la trama.

Otro factor que ayudó a cambiar la manera en que los estudios manejaban el área del diseño de vestuario fue el fracaso de la incursión al cine de dos de los más grandes nombres en el mundo de la moda de aquel tiempo: Erté y Coco Chanel, en especial la segunda.

United Artists/Samuel Goldwyn contrató a Chanel para que realizara el vestuario de tres películas en 1930, pero el poco entendimiento de cómo se traducían los diseños a la pantalla grande dio como resultado vestuarios aburridos, poco vistosos y monótonos que no fueron del gusto ni del estudio ni de la diseñadora, por lo que después de trabajar en una película abandonó su contrato. (Landis, 2012)

Cuando el cine se establece como una nueva forma de entretenimiento, el proceso de creación de un filme plantea problemáticas para el diseño de vestuario que son propias de la cinematografía, diferentes a las del vestuario para teatro, danza o espectáculos interdisciplinarios.

Estas particularidades, algunas de las cuales fueron mencionadas anteriormente, y otras tales como la iluminación, el uso de lentes o los acercamientos de cámara, por mencionar algunos, hacen necesario el estudio del vestuario como parte de las disciplinas englobadas dentro de la cinematografía, y del vestuario fílmico como especialidad independiente.

Otro de los retos que surgieron conforme la tecnología para producir cine se desarrollaba, fue el lidiar con el sonido, ya que como se sabe las primeras películas eran mudas, pero con la llegada de la tecnología que permitía grabar directamente el sonido e integrarlo a la película surgieron complicaciones derivadas del uso de micrófonos.

La ropa y los accesorios generan ruido y los micrófonos muy sensibles captaban y amplificaban sonidos poco deseables tales como el eco de los tacones al caminar o la fricción de las telas, por lo que accesorios y materiales como joyería colgante o géneros como la tafeta comenzaron a ser descartadas o poco utilizadas en el vestuario cinematográfico para evitar interrupciones en cuanto a sonido.

Aún ahora se utilizan poco a pesar de que la tecnología para grabar el sonido de las películas ha cambiado y ahora se graba con equipo especial por separado y se agrega a la película en la fase de post-producción, puesto que los sonidos producidos por los materiales muy ruidosos pueden ser captados por los micrófonos y es muy costoso eliminarlos por medio de programas de edición, cuando es posible.

Los años sesenta vieron el final del sistema de estudios y de los grandes departamentos de vestuario gracias en parte a la reducción de presupuestos y en otra parte debido al cambio en las temáticas de las películas que se producían, enfocadas en tramas más profundas e influenciadas por la nueva ola francesa de cine, por lo que los diseñadores de vestuario de cabecera dejaron de ser parte del equipo indispensable de los estudios y se comenzó a trabajar por contrato con diseñadores *freelance*. (“Structure of the IATSE | IATSE Labor Union,” n.d.)

La gran cantidad de filmes de corte realista y contemporáneo producidos en los sesentas y setentas terminaron por desaparecer las prácticas de diseño del sistema

de estudios. Era necesario que el vestuario, y por consecuencia el diseñador, no figuraran, no destacaran dentro de la película. La mayor parte del vestuario ahora era rentado o comprado directamente de boutiques o tiendas de moda para dar la apariencia de algo común que una persona regular usaría en su vida diaria.

Mucho del vestuario utilizado años atrás fue modificado para su reutilización o fue almacenado en los grandes depósitos propiedad de los estudios. Pocas películas de época fueron hechas durante este periodo, por lo que la parte del inventario de vestuario compuesta por los grandes vestidos y trajes históricos fue poco aprovechada.

Es también durante esta década que se establece el puesto de supervisor de vestuario, actualmente llamada *set supervisor*, que es quien se encarga del cuidado y manejo del vestuario físico dentro del set durante las grabaciones.

Durante los años setenta era común contratar al diseñador para que realizara la parte de su trabajo que corresponde a la etapa de preproducción (de investigación a obtención de los vestuarios terminados, ya sea por compra, manufactura o ambos) y prescindir de sus servicios durante el rodaje para ahorrar costos, por lo que el supervisor de vestuario cobró relevancia y pasó a realizar la mayor parte de las tareas de las que se encargaba el diseñador durante la etapa de rodaje.

El papel del diseñador volvió a cobrar gran relevancia con el auge de las películas de ciencia ficción y fantasía en los años ochenta. Las nuevas temáticas aunadas al aumento de presupuesto trajeron de vuelta un sistema de funcionamiento del departamento de vestuario muy similar al de la época de oro y el sistema de estudios, en los que había empleados de todos los rangos y una buena infraestructura de producción por parte del estudio, pero el ascenso de las nuevas estrellas de Hollywood trajo un cambio que afectaría al presupuesto de los departamentos.

Los estudios comenzaron a enfocarse en los actores que podían atraer más público, fue en esta década de los ochenta donde los actores más famosos comenzaron a recibir los sueldos multimillonarios que continúan siendo lo común en la industria

del cine. Este nuevo enfoque le dio prioridad a las grandes estrellas, y con ello la evolución de las grandes producciones con extensas campañas de mercadotecnia que buscaban generar ganancias millonarias para poder cubrir sueldos y costos de producción cada vez mayores.

Esta situación trajo consigo otro gran cambio, las llamadas *runaway productions*, producciones cuyo origen y etapa de preproducción se realizaba en Hollywood, pero cuyo rodaje era llevado a cabo en otros lugares de Estados Unidos o incluso en otros países para ahorrar costos, algo que ahora es común pero no así antes de los años ochenta.

Esto representó un nuevo reto para el departamento de vestuario, ya que, sin la infraestructura creada dentro de los estudios no había material, equipo o prendas extra de las cuales echar mano y tampoco espacio de trabajo adaptado previamente como taller. Debido a esto se hicieron indispensables los asistentes y vestuaristas cuyo trabajo dentro del departamento de vestuario se limita al set de grabación y no participan en el proceso de diseño. (*COSTUME DEPARTMENT IATSE 856*, n.d.)

En los noventa y estas dos primeras décadas del nuevo milenio ha habido grandes producciones de época con presupuestos multimillonarios y vestuario premiado que tuvieron gran éxito en taquilla tales como *Titanic* (1997), *Chicago* (2002) y *The Great Gatsby* (2013), en las que se aprecia el alza de una tendencia más reciente: el uso de prendas de diseñador como parte del vestuario de la película, que, si bien no es algo nuevo (Audrey Hepburn vistió de Givenchy en la mayoría de sus películas, por ejemplo) sí es una práctica observada de manera más consistente en el cine actual

Hoy en día impera una combinación de todas estas prácticas en cuanto al manejo del departamento de vestuario basándose mayormente en el presupuesto asignado para la película en cuestión y el tipo de historia que se esté contando. En cuanto a vestuario de época, lo común es diseñar vestuario nuevo para los protagonistas y rentar lo necesario para vestir a extras y personajes terciarios.

Eventualmente incluso estos trajes que alguna vez fueron nuevos terminan siendo reutilizados. Existen blogs y páginas de internet dedicados a encontrar piezas de

vestuario de época a lo largo de la “carrera” de éstas, fungiendo como una especie de historiadores modernos que documentan la reutilización del vestuario en producciones de toda una gama de presupuestos.

1.2 Práctica actual del diseño de vestuario cinematográfico

En la industria cinematográfica hay una jerarquía legalmente establecida por la International Alliance of Theatrical Stage Employees (IATSE), institución que a pesar de su nombre no se limita al teatro, sino que representa a empleados de toda la industria del entretenimiento, incluyendo cine y televisión.

La IATSE se encarga de regular las condiciones de trabajo, puestos y salarios de los empleados de esta industria en Estados Unidos y Canadá dentro de las producciones audiovisuales de cualquier tipo, desde comerciales, videos musicales hasta largometrajes (Landis, 2003).

En la práctica y según lo establecido por la IATSE, el productor es quien tiene el puesto más alto, seguido de los inversionistas, productores ejecutivos y el director del proyecto. Después del director está el primer asistente de dirección. A partir de aquí, las cabezas de departamento tienen la misma jerarquía entre sí.

En el siguiente cuadro se muestran los departamentos de vestuario y aquellos con los que vestuario interactúa, arte, maquillaje, sonido y cámara, por lo que se omiten los departamentos de producción, locación y transporte, así como las secciones de utilería y los asistentes y trabajadores de menor jerarquía dentro del departamento de arte.

Las cabezas de los departamentos omitidos en el esquema tienen, como ya se mencionó anteriormente, el mismo nivel jerárquico que el diseñador de vestuario, el diseñador de producción/director de arte y los demás jefes de departamento.

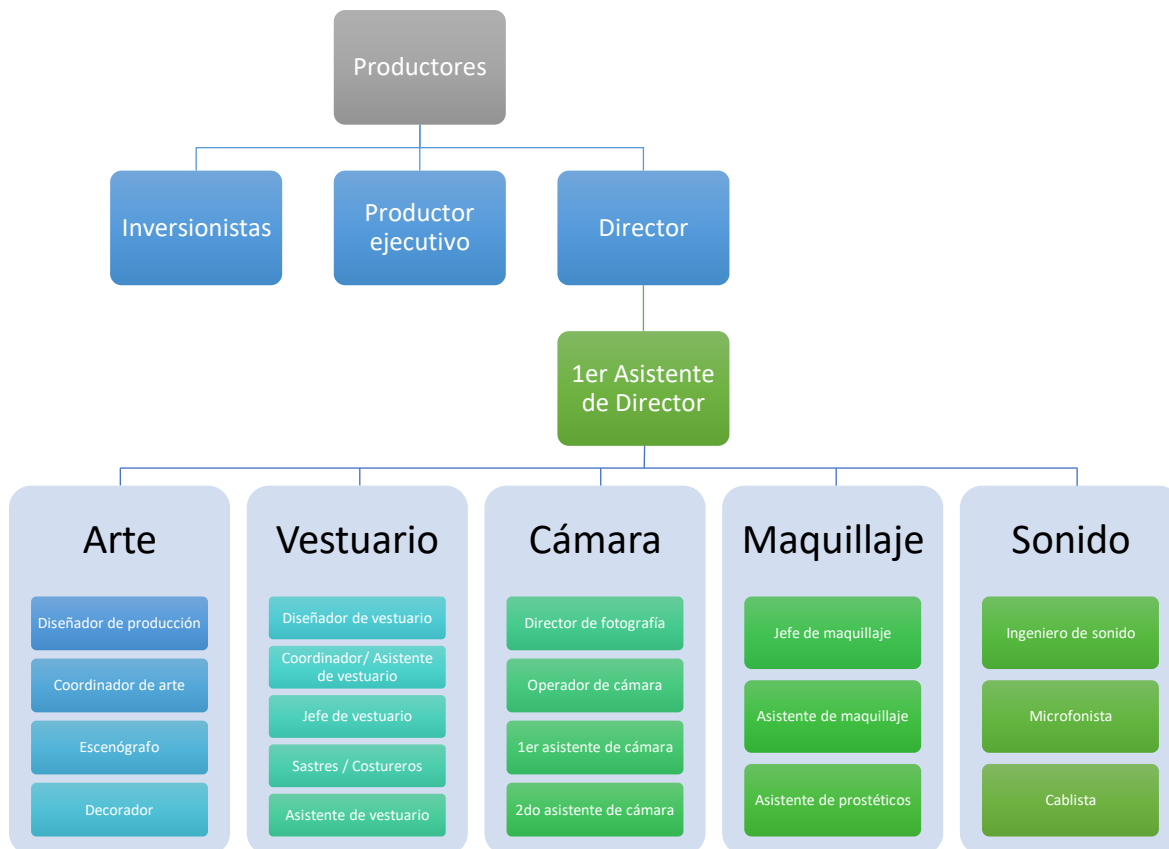


Figura 5. Estructura interna de la producción de un filme. Diseño propio

Un departamento de vestuario completo en una producción de gran presupuesto consiste en: diseñador de vestuario (costume designer), asistente de diseñador de vestuario / coordinador de vestuario (assistant costume designer/coordinator), supervisor de set (set supervisor), coordinador de vestuario de extras (background costume coordinator), cortador (cutter), artista de envejecimiento/teñido (breakdown artist/dyer), vestuarista de vehículo (truck costumer), comprador (costume buyer), asistente de vestuario (costume assistant), costurero/a (seamster/seamstress), vestidor personal (personal dresser) y vestuarista (costumer), sus nombres en inglés de acuerdo con la IATSE.

Las labores de cada integrante del departamento de vestuario están determinadas por la IATSE a grandes rasgos de la siguiente manera:

Diseñador de vestuario: Se encarga del desglose de guión, determina las necesidades de la producción en cuanto a vestuario, crea bocetos de los vestuarios, hace y mantiene un presupuesto, selecciona y obtiene los materiales, prendas y accesorios necesarios, coordina contrataciones, horarios y aprueba hojas de horario (time sheets) del departamento, clarifica y asigna tareas, asiste a las juntas de producción, determina el aspecto visual y concepto de los vestuarios en conjunto con el productor, director, diseñador de producción, director de arte y/o director de fotografía.

Asistente de diseño de vestuario: Asiste y es responsable ante el diseñador de vestuario. Ayuda al desglose del guión y del vestuario, ayuda a la elaboración del presupuesto del departamento, hace la investigación de vestuario necesaria, organiza las áreas de trabajo y almacenamiento, administra el inventario de vestuario, suministros y equipo del taller, supervisa el montaje y el cierre de día de filmación, supervisa el taller, coordina la programación de accesorios, organiza la renta, mantenimiento y reemplazo de equipo y vestuario.

Supervisor de vestuario: Auxiliar en la asignación del presupuesto, supervisa los gastos y todo el papeleo relacionado con ello, monta y supervisa el taller, es responsable del inventario de vestuario rentado, organiza las pruebas de vestuario de los extras/figurantes⁴, supervisa el transporte del vestuario y equipo hacia y desde el set, coordina la comunicación dentro del departamento.

Supervisor de set: actúa como representante del diseñador de vestuario en el set, analiza el guión y el desglose del vestuario, se encarga del vestuario en el set de rodaje, se asegura de que el vestuario se presente y se use como el diseñador haya establecido que se use, supervisa el suministro y la carga del camión de vestuario, supervisa que el vestuario esté en condiciones óptimas listo para la cámara,

⁴ En Latinoamérica, a los actores que no tienen diálogos y son parte de la ambientación de fondo para darle naturalidad a la escena se les conoce como extras, mientras que en España el término figurante es más utilizado.

supervisa al personal de vestuario en el set, mantiene la continuidad del vestuario, es responsable de supervisar el cierre de día (wrap up)⁵ del vestuario.

Coordinador de vestuario de extras: Es el enlace con el asistente de dirección, selecciona y organiza el vestuario para los extras con la aprobación del diseñador de vestuario, actúa como enlace con el set y organiza el transporte de vestuario y material hacia y desde el set, coordina accesorios para los extras, organiza el alquiler, mantenimiento y reemplazo de equipo y vestuario utilizado por los figurantes, se encarga de la supervisión del vestuario de los extras en el set.

Cortador: Fabrica patrones, corta, construye y ajusta el vestuario a partir de diseños establecidos o bocetos proporcionados por el diseñador de vestuario, determina la cantidad de tela y aditamentos requeridos por vestuario, puede auxiliar con la selección de materiales.

Artista de envejecimiento/teñido: Tiñe, pinta, envejece o maltrata telas y prendas según los diseños establecidos.

Vestuarista de vehículo: Organiza y mantiene ordenado el vehículo donde se transporta o almacena el vestuario, mantiene el vestuario en condiciones de aparecer en escena, incluyendo llevar a la lavandería, tintorería y labores de envejecimiento según se requiera, hace entrega y cierre de día del vestuario, conoce del desglose de guión y continuidad del vestuario.

Comprador: Es responsable de la compra de materiales y vestuario; establece y mantiene buenas relaciones con los proveedores, devuelve prendas sin usar de manera profesional y oportuna, mantiene registros contables de toda la caja chica y/o órdenes de compra. Se requiere licencia de conducir válida para este puesto.

⁵ Wrap up: Cierre o término de un día de filmación. Para el departamento de vestuario este consiste en recoger, inventariar y almacenar todas las prendas, accesorios y material, regresar el vestuario rentado, limpiar o programar la limpieza de la ropa o accesorios que lo requieran y verificar el estado en que se encuentran las piezas.

Asistente de vestuario: Está bajo la dirección de todos los trabajos descritos anteriormente, auxilia con todos y cada uno de los aspectos de la preparación, rodaje, compras, costura, tratado, teñido, planchado, lavado y a vestir actores.

Costurero: Auxilia en pruebas de vestuario, alteraciones y construcción del vestuario de la manera en que lo indique el diseñador de vestuario o el cortador.

Vestidor personal: Es responsable de la continuidad y cuidado del vestuario de un actor específico.

Vestuarista: Realiza compras básicas, retornos o cambios si la producción no tiene un comprador, asiste con la investigación de vestuario y llamadas telefónicas, puede auxiliar en el tratado o avejentado, lavado, mantenimiento, ajustes y alteraciones de las prendas, así como en vestir extras bajo la dirección del diseñador de vestuario. (*Structure of the IATSE | IATSE Labor Union, s/f*)

Diseño de Vestuario

El proceso del diseñador de vestuario comienza con la lectura del guión, del cual se obtiene en primer lugar la información temporal, geográfica, de entorno social y psicológica de los personajes, así como detalles técnicos como la división por escenas y posiblemente indicaciones ocasionales de prendas que algún personaje debe usar por ser de vital importancia para la escena.

A partir del guión se realiza el desglose, que para el departamento de vestuario consiste en el análisis para determinar la cantidad de personajes que habrán de aparecer en escena y cuantos cambios de ropa y accesorios se requerirán en total para la película, para posteriormente trabajar en su diseño y realizar un presupuesto de materiales, confección y/o renta.

En la actualidad este proceso de desglose por lo general se realiza auxiliándose del software en el que fue escrito el guión, siendo Final Draft uno de los más utilizados, aunque existen otros también populares tales como Celtx, Movie Magic Screenwriter, Fade In o Arc Studio Pro, los cuales cuentan con una función de etiquetado en la que al momento de escribir el guión, los indicadores técnicos que se utilizan (nombres de personajes en diálogos y en anotaciones, INT/EXT,

DIA/NOCHE, lugares, números de escena, mostrados en la figura 2, siguiente página) se insertan como etiquetas que pueden ser agrupadas y procesadas por tipo para hacer más fácil la búsqueda, separación y desglose del guión, y que de esta manera todos los departamentos determinen sus necesidades y elaboren sus presupuestos de manera más rápida.

THE FAVOURITE SHOOTING SCRIPT 6 MAR 17 5.

10 INT SECRET PASSAGE DAY 10

ANNE waits. Breathing a little bit fast. Sarah steps in.

Through the darkness Queen Anne and Sarah walk. Anne puts a blindfold on Sarah, she starts to bump into walls. Anne laughs and rights her.

They get to a door. Anne uses the key which is around Sarah's waist. Finds the lock, slides the key in, turns the lock, the door opens.

11 INT SARAH'S APARTMENTS DAY 11

Sarah stands in front of a model of Blenheim Palace. Anne watches on excitedly as she removes the blindfold. A model sits there. Sarah considers the model and walks round it.

SARAH

You do not lisp but you are mad. Giving me a palace?!

ANNE

I've been wanting to get you something for a while. It seemed a good opportunity. Marlborough winning. Were the Tories alright about it? I couldn't tell.

They stare at each other through the apertures of the model. A moment between them. Sarah shakes her head.

SARAH

It is a monstrous extravagance Mrs Morley. We are at war.

ANNE

We won.

Figura 6. Fragmento del guión de *The Favourite* indicando números de escena, locación y personajes.

Después del desglose se procede a realizar la investigación para determinar el aspecto visual del entorno socio económico, histórico y cultural en el que habitan

los personajes, así como otros factores que pudieran tener un efecto en la vestimenta del personaje, factores como el momento cronológico y lugar geográfico en el que se sitúa la trama, así como las costumbres y apariencia de las personas de situación socioeconómica similar a los personajes para quienes se diseña el vestuario.

Además, se debe considerar cualquier otro material que pueda servir para complementar y nutrir las referencias visuales, esto puede ir desde arte y arquitectura contemporáneos a la trama de la película hasta cosas como la naturaleza, moda actual o imágenes variadas que el diseñador relacione con el personaje. La investigación debe estar contemplada dentro del presupuesto de los departamentos arte y vestuario.

Existen varios tipos de investigación y cada diseñador decide en qué parte enfocarse según lo que le parezca pertinente o de acuerdo con su perspectiva personal, teniendo siempre en cuenta las necesidades de la producción. Milena Canonero, diseñadora de vestuario cuatro veces ganadora del Oscar, habla de su preferencia por realizar una extensa y profunda investigación documental a través de libros, por lo cual es conocida en la industria cinematográfica (Landis, 2003).

Sofia Pantouvaki, docente investigadora de la Aalto University en Finlandia, quien se enfoca a la práctica e investigación del diseño de vestuario, sostiene dentro del currículo de la clase que imparte a nivel doctoral, llamada *Art-Practice-Led and Artistic Research Methodologies in Film, Scenography and Costume* (Metodologías basadas en la práctica artística y de investigación artística en cine, escenografía y vestuario), que los métodos establecidos de investigación en vestuario son: la investigación de archivo, los estudios de materiales, análisis de los materiales visuales, investigación basada en entrevistas o historia oral y métodos mixtos, siendo utilizada mayormente una combinación de todos estos en la medida que el proyecto lo requiera.

La investigación de archivo puede ser directamente en colecciones de museos, estudios y teatros o colecciones privadas de prendas y vestuario, o puede ser a

través de libros, revistas, catálogos, fotografías y otros tipos de material visual, no necesariamente el contacto directo con las prendas y accesorios.

El estudio de materiales implica el saber acerca de la fabricación de las telas y otros materiales utilizados. Un ejemplo muy sencillo puede ser que al momento de buscar ropa vintage para dar un aspecto realista a la película el diseñador se puede dar cuenta de si la prenda es realmente de la época o no por la composición de la tela, por lo que una pieza que aparenta ser de los años treinta pero está hecha de poliéster no pudo haber sido fabricada en esa década, ya que el poliéster fue inventado en 1941.

Esto puede ser importante para un diseñador que haya decidido ser fiel en el aspecto de la veracidad histórica o simplemente para no pagar un precio elevado por un producto que en realidad no es lo que aparenta. El análisis de los materiales visuales es un término muy amplio que implica la observación y obtención de información a través de la investigación de archivo, además de otros como pueden ser bocetos, notación visual coreográfica, modelos, etc.

La investigación basada en entrevistas o historia oral es, como su nombre lo indica, la indagación directa con personas cuya experiencia es relevante al proceso de diseño. Milena Canonero, al realizar el vestuario para la cinta biográfica *Tucker: The Man and His Dream*, de Francis Ford Coppola (1988) habla de cómo había indicaciones detalladas de vestuario dentro del guión producto de las entrevistas con la familia de Preston Tucker y las fotografías que ellos proporcionaron o mostraron a la producción (Landis, 2003).

Después de la investigación se procede a realizar el bocetaje y diseño del vestuario a partir de la información y referencias obtenidas, además de ya tener un aspecto visual definido en conjunto con el director y el departamento de arte. Por lo general hay pláticas con el director para saber su visión del filme y detalles técnicos.

El proceso creativo y de trabajo para un diseñador de vestuario es un proceso con pasos lógicos que depende del funcionamiento y sincronización con el resto de los departamentos que trabajan en las etapas de preproducción y producción de una

película. Los aspectos visuales que se trabajan en conjunto pueden ser la paleta de color, fondos, maquetado de iluminación, filtros, entre otros.

El diseño puede realizarse previamente a la búsqueda de materiales o puede llevarse de manera simultánea integrando a los diseños materiales y prendas encontradas en la búsqueda que pudieran ser útiles o que vayan acorde a la temática o idea visual propuesta para la película.

Otra tarea importante que cada departamento, incluido el de vestuario, debe realizar es la elaboración del presupuesto. Un diseñador experimentado puede dar un presupuesto preciso a partir del desglose de guión puesto que ya conocen precios aproximados de los materiales a utilizar y los procesos de realización, mientras que otros prefieren crear un presupuesto por etapas según se van averiguando los costos, pero en general se trabajan ambos tipos de presupuesto, el primero como preliminar y uno refinado en el que se hayan tomado en cuenta detalles y tenga costos exactos, no aproximados como en el preliminar.

Las labores del diseñador de vestuario en la etapa de producción (filmación) son limitadas, más de índole administrativa (actualización del presupuesto, supervisión de empleados, asignación de tareas diarias, comunicación con otros departamentos) y de resolución de problemas principalmente mediante pruebas y ajustes con los actores, ya que los asistentes y demás miembros del departamento son quienes se encargan de las tareas menores, sobre todo de índole física.

La hechura del vestuario, por ejemplo, no es tarea del diseñador de vestuario, pero sí es su responsabilidad supervisar el proceso, al igual que la compra o renta de algunas piezas del vestuario. Durante la filmación intervienen asistentes y vestuaristas para repartir, trasladar, limpiar, cuidar y guardar cada pieza, ayudar a los actores a vestirse y observar la continuidad del vestuario en cada escena. Los vestuaristas y supervisores de vestuario no participan en el proceso de diseño (Croft, 2003).



Figura 7. Marat/Sade. LIPA. Dirigida por Max Rubin, vestuario por Liz Sheard.

Los diseñadores de vestuario en la actualidad toman ventaja de las nuevas tecnologías a su alcance. Dependiendo del área y aplicación del diseño, podemos ver desde métodos más eficientes de producción hasta tecnologías vestibles (wearable technologies) con cualidades interactivas, aunque estos por su naturaleza y funciones se utilizan más en el vestuario para danza o performance que para cine.

Una herramienta relativamente moderna y de uso poco común en el vestuario de época que se utilizó en *The Favourite*, el filme analizado en el caso de estudio de esta investigación, fue el corte laser de textiles para simular encaje. Antes de la revolución industrial el encaje era tejido totalmente a mano, con cada país europeo produciendo su propio tipo de encaje y siendo este parte importante de la economía europea en los siglos XVII al XIX, en especial en Italia, Bélgica y Francia.

La gran diferencia en los procesos de fabricación, así como los materiales imposibles o muy difíciles de conseguir en la actualidad, el tiempo y presupuesto limitados y el enfoque orientado menos hacia la veracidad histórica y más hacia el aspecto visual y la cohesión con el resto del diseño de producción que la diseñadora Sandy Powell tomó al idear el vestuario para esta película hicieron viable la

utilización de vinil en corte laser como sustituto innovador del tanpreciado encaje en las prendas que se observan en el filme.



Figura 8. Detalles de dos piezas del vestuario de Sarah Churchill en *The Favourite* (2018), tomados de los fotogramas 2033 y 94735 de 155208.

En cuanto a procedimientos dentro de la industria en el contexto de la producción de una película, cada país y cada sindicato tiene diferentes especificaciones, tarifas, sueldos y protocolos, pero la industria del cine está regida y hasta cierto punto restringida por lo que se hace en Hollywood, otros países siguen estos lineamientos generales, anteriormente explicados, para la producción de un filme de una manera lo suficientemente cercana para considerarlos un estándar en la industria cinematográfica, por lo que es en el cine estadounidense en el que se basa la información presentada en este documento.

Landis, en su trabajo doctoral *Scene and Not Heard: The Role of Costume in The Cinematic Storytelling Process*, realiza entrevistas semi-estructuradas a varios diseñadores de vestuario acerca de sus procesos creativos y de trabajo dentro de

producciones hollywoodenses que toma como casos de estudio, además de citar entrevistas realizadas por ella misma con lineamientos similares para otras publicaciones, así como textos como libros de vestuario tipo *making of* donde otros diseñadores narraban o detallaban sus procesos para lograr una idea general de en qué consiste el trabajo de un diseñador de vestuario en la industria hollywoodense.

En este trabajo de Landis queda claro que la investigación, compilación de referencias visuales y la colaboración con el director son las etapas que más informan el resultado final. También es importante resaltar que los directores y diseñadores entrevistados y citados resaltan la importancia de desarrollar un sentido de identidad del personaje, quiénes son estas personas y qué es lo que buscan.

Algunos en cambio, como la diseñadora Theadora Van Runkle, llegan al punto de crear biografías completas para cada personaje basadas en su interpretación del guión, lo cual lleva a tomar decisiones de diseño basadas en lo que usaría el personaje y el estilo personal para vestir que éste tendría según su personalidad. Van Runkle menciona que incluso imagina lo que algunos personajes hubieran utilizado en sus años de preparatoria para imaginar como hubiera sido la evolución de ese estilo hasta llegar al punto en el que se encuentra el personaje dentro del marco de la película.

Capítulo 2. Marco Teórico. Análisis aplicado al vestuario cinematográfico.

La presente investigación y el modelo en ella desarrollado tiene sus bases teóricas de Barthes en la semiología, la retórica de la imagen y el sistema de la moda; de Kowzan la semiología del espectáculo y más específicamente la idea del vestuario como signo visual que forma parte de la apariencia del actor; la narrativa de Campbell y posteriores derivados de la misma postulados por Murdock y Vogler; así como la aseveración de Pavis de que al convertirse en vestuario la vestimenta es sometida a los efectos de amplificación, simplificación, abstracción y legibilidad.

Este conjunto de ideas y conceptos trasladados al vestuario, sea de utilidad para todo aquel que necesite una herramienta que facilite la identificación, revisión, entendimiento y evaluación de los significados y códigos semióticos encerrados en el vestuario cinematográfico, ya que “saber jerarquizar los conocimientos, identificar los mensajes y lenguajes simbólicos permite generar nuevas lecturas en pos de complejizar las miradas y análisis” (Carlos, 2016, p. 18).

Una película narra una historia a través tanto de los diálogos como de los elementos visuales de ésta, la *mise-en-scene*⁶. Entre estos elementos, el vestuario es uno de los componentes que proporcionan mayor cantidad de información acerca de cada personaje, además de ofrecer al espectador parte del contexto económico, social, temporal y cultural del relato en general.

El vestuario ofrece también un acompañamiento y apoyo al arco narrativo de cada personaje, dejando al espectador entrever en qué punto de su desarrollo se encuentra el individuo a través de los ya mencionados recursos narrativos y los elementos visuales de los mensajes como el color, la textura y el material, la forma y proporción.

El desarrollo de un personaje protagónico en una historia es muchas veces basado en el viaje del héroe de Joseph Campbell, autor muy leído y discutido en clases de

⁶ Puesta en escena o composición del encuadre. Todos los elementos que conforman el aspecto visual de la escena. Engloba, pero no se limita a, el diseño de producción, iluminación y planos. Incluye vestuario y caracterización.

escritura de guión cinematográfico y análisis de cine. Campbell sostiene que los relatos clásicos siguen una estructura única, que, a pesar de las variaciones de tiempo, lugar y otros factores, es a grandes rasgos la misma en cada historia.

A esta estructura la llama *monomito*, en la cual se toma la figura del héroe, el personaje protagónico, quien debe atravesar pruebas y cumplir un ciclo que lo lleva a superar las pruebas, lograr sus objetivos y convertirse verdaderamente en el héroe gracias a sus proezas.

Esta evolución y crecimiento del personaje protagónico, adaptado a situaciones más reales, fuera del mundo mitológico, funciona como un arco narrativo de personaje bastante sólido, que mantiene la acción de manera similar a los grandes mitos de la antigüedad, “la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos.” (Campbell, 1959). El viaje del héroe, como Campbell le llama, consiste en cuatro etapas, las cuales nombra *la partida, la iniciación, el regreso y las llaves*, con sus respectivas subetapas:

LA PARTIDA

1. La llamada de la aventura
2. La negativa al llamado
3. La ayuda sobrenatural
4. El cruce del primer umbral
5. El vientre de la ballena

LA INICIACIÓN

1. El camino de las pruebas
2. El encuentro con la diosa
3. La mujer como tentación
4. La reconciliación con el padre
5. Apoteosis

6. La gracia última

EL REGRESO

1. La negativa al regreso
2. La huida mágica
3. El rescate del mundo exterior
4. El cruce del umbral del regreso
5. La posesión de los dos mundos
6. Libertad para vivir

LAS LLAVES

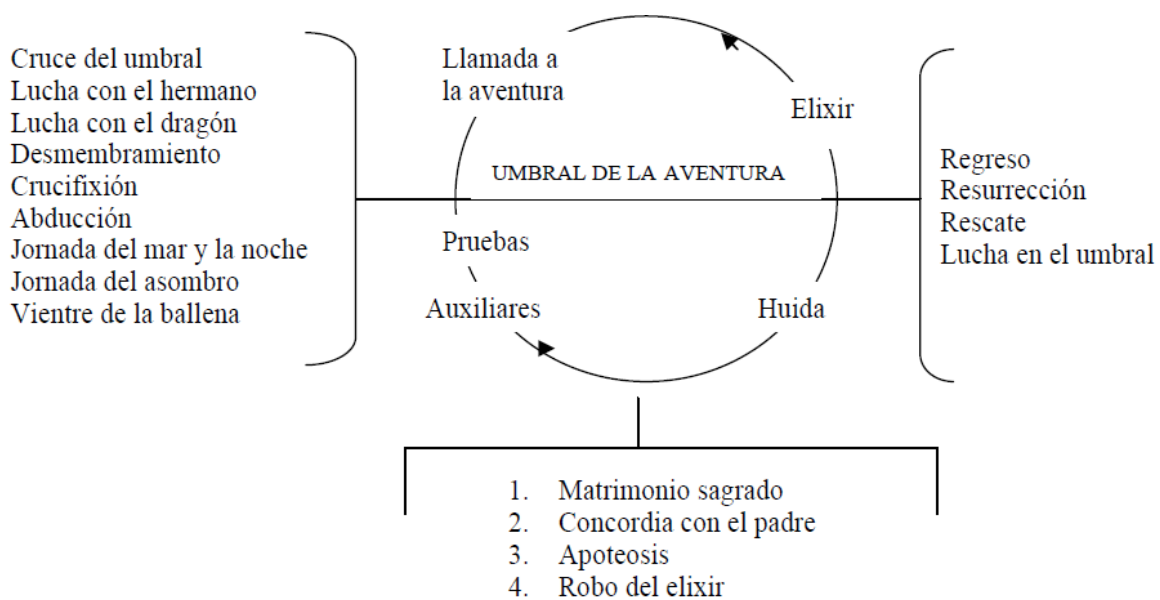


Figura 9. Diagrama del viaje del héroe. Tomado de *El héroe de las mil caras*. (Campbell, 1959, p. 140).

A pesar de que no todos los guiones son escritos pensando en seguir la estructura del viaje del héroe ni todas las etapas están presentes en todas las historias, es posible analizar el arco narrativo del personaje protagonista de casi cualquier película a través del modelo de Campbell y encontrar suficientes puntos de

coincidencia para ver un crecimiento y desarrollo acorde al viaje del héroe en la narración de estos textos audiovisuales.

Al tomar al vestuario como un elemento narrativo relevante dentro del texto completo que es la película, podríamos afirmar que es posible identificar en qué punto de su arco narrativo se encuentra el personaje cuyo vestuario se esté analizando.

El viaje del héroe de Campbell se ha utilizado para analizar y construir historias por años, incluso en medios modernos como el cine y la televisión, pero, al estar basadas en los mitos clásicos, es una estructura centrada en la masculinidad y los actos heroicos, en los que la mujer figura solamente en el papel de madre, esposa, tentación o recompensa, lo cual no encaja cuando se tiene una protagonista mujer, lo cual ocurre en historias por lo general contemporáneas y muy pocas veces en los mitos y poemas épicos de la antigüedad.

Al hablar de la falta de inclusión de la mujer en un papel activo, el mismo Campbell dijo que: “Las mujeres no necesitan hacer el viaje. En toda la tradición mitológica, la mujer está ahí. Todo lo que tiene que hacer es darse cuenta de que ella es el lugar al que la gente está tratando de llegar.” (Campbell, 1981 en Murdock, 2013, p. 20) (Traducción del autor).

Como respuesta al modelo de Campbell, Maureen Murdock escribió *El Viaje de la Heroína* en 1990, en el que modifica el modelo original de Campbell para adaptarlo a una perspectiva en la que el personaje femenino es el protagonista y no sólo una pieza en alguna de las etapas, integrando a su modelo la separación y eventual reconciliación con lo femenino, aunque este libro tiene su base mayormente en la psicología.

Otros derivados del trabajo de Campbell que son relevantes para esta disertación son los escritos por Christopher Vogler, quien hace una adaptación del modelo de Campbell específicamente para su aplicación al cine, simplificando las etapas del viaje del héroe para su uso en la escritura y análisis de guiones cinematográficos.

A pesar de ser menos restrictivo este modelo y trata de ser más inclusivo a la hora de trabajar con historias con protagonistas femeninas, no hace gran distinción entre ambos. Es aquí donde entra el trabajo de Victoria Lynn Schmidt, quien, en su libro *45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters* hace precisamente el trabajo de crear, a partir de Campbell y Vogler principalmente, 2 modelos diferentes según el género del protagonista de la historia con la que se trabaje. Es uno de estos modelos, *The feminine journey*, el que será utilizado aquí, junto con los ya mencionados Campbell, Vogler y Murdock.

El Viaje del Héroe (Campbell)	El Viaje del Héroe (Vogler)	El Viaje de la Heroína (Murdock)	The Feminine Journey (Schmidt)
LA PARTIDA 1. La llamada de la aventura	1. Ordinary world 2. Call to adventure	1. Separation from The Feminine	1. The Illusion of a Perfect World
2. La negativa al llamado	3. Refusal of the call		2. The Betrayal or Realization
3. La ayuda sobrenatural	4. Meeting with the mentor		3. The Awakening - Preparing for the Journey
4. El cruce del primer umbral	5. Crossing the first threshold	2. Identification with The Masculine	4. The Descent - Passing the Gates of Judgment
5. El vientre de la ballena	6. Tests, allies and enemies		5. The Eye of the Storm
LA INICIACIÓN 1. El camino de las pruebas		3. The Road of Trials	
2. El encuentro con la diosa	7. Approach to the inmost cave		
3. La mujer como tentación			
4. La reconciliación con el padre	8. The ordeal		6. Death - All Is Lost
5. Apoteosis			7. Support
6. La gracia última	9. Reward	4. The Illusory Boon of Success	
EL REGRESO 1. La negativa al regreso	10. The road back	5. Strong Women Can Say No	
2. La huida mágica		6. The Initiation and Descent to The Goddess	
3. El rescate del mundo exterior	11. The Resurrection	7. Urgent Yearning to Reconnect with The Feminine	8. Rebirth — The Moment of Truth
4. El cruce del umbral del regreso	12. Return with the elixir	8. Healing the Mother/Daughter Split	9. Full Circle - Return to the Perfect World
5. La posesión de los dos mundos		9. Finding the Inner Man With Heart	
6. Libertad para vivir		10. Beyond Duality	
LAS LLAVES			

Figura 10. Equivalencias en los modelos narrativos de varios autores desarrollada por la autora de este texto como apoyo a la búsqueda de resultados.

Esta tabla fue creada como parte de este trabajo de investigación a manera de apoyo teórico para la comprensión de las etapas que componen el viaje del héroe, sus interrelaciones y equivalencias con los modelos de los otros autores, esto con el fin de facilitar la aplicación de esta información durante el análisis del vestuario, ya que la narrativa es uno de los pilares principales del modelo de análisis aquí desarrollado. Se establece así como el primer elemento del Modelo de Análisis.

Se partió de la premisa de que, al entender la progresión de la historia de la trama mediante teorías establecidas y probadas dentro del ámbito de la narrativa del cine, se facilitaría la observación y comprensión del desarrollo del personaje a través del vestuario, al tener claro este progreso en la historia, reconociendo las etapas en sus elementos más claros, como el guión, para poder hacer la transposición de estas etapas al vestuario.

Bremond (1964) menciona que, aunque la secuencia es la misma de manera general, no en todas las historias se encuentran todas las funciones, sino que existen lagunas, pero que, aun así, estas ausencias no cambian la secuencia de las funciones y eventos que sí se encuentran en la historia. Esto lo dice haciendo referencia a las funciones del cuento de Vladimir Propp, pero es un principio que claramente se puede aplicar a posteriores autores que abordan estructuras narrativas, tales como los anteriormente nombrados Campbell, Vogler, Murdock y Schmidt, con sus respectivos análisis de la estructura de una historia.

Una manera de analizar el vestuario en relación al arco narrativo del relato es utilizando la retórica de la imagen para relacionar los elementos que componen el vestuario con los significados y valores más comúnmente asignados a cada elemento significativo observado, como pueden ser el color, material, tipo o estilo de prenda, los cuales nos pueden indicar por ejemplo el contexto temporal y geográfico del relato, así como el estatus socioeconómico de quien porta la prenda al observar el material con que está hecho, así como la suntuosidad de su decorado, y así hacer

una relación con los cambios observados entre un vestuario y otro y como es que esto muestra (o no) el desarrollo del personaje y la progresión de su arco narrativo.

Es importante recalcar que, entre mayor cantidad de información del contexto, que le sea más familiar tanto al director de la cinta como al diseñador de vestuario, más significados se podrán incluir en el vestuario que se podrán encodificar. De igual manera, entre mayor conocimiento tenga el espectador de los códigos correspondientes tanto del mundo del relato como del mundo real, más profunda será la decodificación y más profundo será el análisis.

La retórica de la imagen, de la manera en que fue ideada por Roland Barthes indica que existen tres tipos de mensajes observables. El segundo mensaje corresponde a la imagen denotada, el cual se refiere a la imagen tal cual, a identificar los elementos que estamos viendo, pero sin darle un significado más allá, simplemente saber qué es lo que se está observando, una mera descripción.

En lo que se refiere al tipo de mensaje como imagen connotada, es entendido el mensaje icónico codificado que la imagen pura muestra mediante una serie de signos discontinuos; no es lo que vemos sino lo que las imágenes nos quieren decir.

También está relacionado con la percepción ya que estos signos dependen de la capacidad del espectador para descifrar sus significados e interpretarlos debidamente y en contexto, ya que una de las características principales de un signo es la relación entre dos entidades referidas, denominadas *relata*⁷. En el modelo aquí desarrollado se toma tanto la imagen denotada, mediante un espacio para la descripción del atuendo, como la imagen connotada, al hablar de los significados que el vestuario nos presenta.

El signo está compuesto por significante y significado. “Un signo es una cosa que, además de la especie introducida por los sentidos, remite, de por sí, la mente a otra cosa” (San Agustín, citado en Barthes, 1971, p. 57). El significante, a grandes rasgos es la parte material o física del signo mientras que el significado es la imagen psíquica, el concepto al que el significante remite. El significante y el significado son

⁷ Singular *relatum*. Vocablo del latín que significa referido o sugerido.

los dos *relata* del signo, sus dos entidades referidas que no se pueden separar, no funcionan de manera individual.

Como se mencionó anteriormente, la relevancia del papel del diseñador y las decisiones que éste toma en relación al aspecto visual del vestuario, en contraste con la reproducción de prendas de la época correspondiente y el apego a la veracidad histórica, es lo que conforma su discurso retórico, donde el diseñador pone, por medio de un lenguaje visual, los significados que tanto él como el director buscan transmitir, por lo que son los elementos de diseño los que se analizarán en este documento.

Si tomamos las definiciones de Barthes y Eco, que dicen que signos son todos aquellos hechos significativos de la sociedad humana, como los espectáculos y la moda, entonces se puede afirmar que el vestuario es un signo, y como tal puede ser leído e interpretado.

Al ser el vestuario un objeto diseñado, se presta a la observación y análisis de los elementos de diseño que lo componen. Wucius Wong (1997) hace una clasificación de los elementos de diseño, dentro de los cuales conciernen más específicamente a este trabajo los de la subcategoría de elementos visuales, los cuales se hacen presentes mediante un proceso de conceptualización y realización, implicando, en el caso del vestuario, recursos visuales para transmitir la información pertinente mediante estos elementos. Así, la conceptualización toma forma a través de ellos.

En palabras de Wong, “cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura” (1997, p. 42), que se tomarán como punto de partida para elegir los aspectos relevantes del diseño de vestuario para conformar las categorías de análisis que serán usadas en este trabajo de investigación, ya que, al estar trabajando con la retórica de la imagen, los elementos a considerar para el análisis aquí realizado son específicamente visuales.

Wong trata estos cuatro elementos y explica que **la forma** es todo aquello que es visto, pero que además aporta a la identificación del objeto. **La medida**, como su nombre lo indica, es la dimensión mensurable del objeto, así como su magnitud

relativa: “El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez” (1997, p. 43), por lo que, al adecuarlo al vestuario cinematográfico, se habla de medida en relación a dos elementos principales: el cuerpo del actor y el espacio en que se encuentra, reflejado tanto por el set como por el encuadre que la cámara proporciona.

La textura es definida por Wong como las características de la superficie de una figura, y divide la textura visual en tres tipos: decorativa, espontánea y mecánica. La textura decorativa es aquella que puede ser eliminada sin afectar a la figura y solo es un elemento agregado. La textura espontánea, a diferencia de la decorativa, sí es parte del objeto y no puede ser separada de éste, puesto que la textura es en sí misma una figura. Por último, la textura mecánica se refiere a aquella que es obtenida por medios mecánicos más específicos que solo instrumentos de dibujo, como puede ser el granulado fotográfico.

Al hablar del color, Wong se apega a la definición científica de que **el color** que vemos es resultado de pigmentos, el espectro de luz visible y sus variaciones tonales y cromáticas. En el contexto del vestuario cinematográfico, obviamente la definición de Wong se aplica en esta investigación, pero para hacerlo específico al objeto de estudio aquí tratado hay que complementar con lo que otros autores mencionan acerca del color en el cine, en el vestuario y en relación a la persona y al personaje, utilizando así conceptos provenientes de la psicología del color y la cromosemiótica, principalmente, siendo el libro de Eva Heller, *Psicología del color*, la base principal para el análisis del color en el vestuario dentro del modelo final resultante.

A los elementos visuales del diseño que propone Wong se le añadirán uno más y se sustituirá a otro que durante la presente investigación se determinó como pertinentes al área de vestuario y necesarios para un análisis más enfocado a las necesidades del texto con el que aquí se trabaja: **material y tipo de prenda**.

La diferencia entre textura y material obedece a la decisión de dar preferencia a las decisiones de diseño por encima de la veracidad histórica, en el caso de los materiales, muchos de los textiles utilizados antes de la revolución industrial ya no

existen en el presente, por lo que se debe trabajar con otros materiales que pueden verse similares al original en mayor o menor medida, y si bien la textura que aparece en pantalla es señal de algo, la manera en que el diseñador eligió llegar a ella también es un signo en sí.

Otro factor importante que sirvió como apoyo teórico para sustentar la inclusión de la categoría de material fue el modelo de apariencia de Robert Hillestad (1980), quien en su artículo acerca de la estructura de la apariencia de la persona divide la apariencia en dos factores: el vestido y el cuerpo.

Uno de los elementos del vestido según Hillestad es el material, el cual como materia prima debe ser procesado para crear el material y después la prenda. Es a través de esta interrelación entre materiales y procesos que se obtienen las características particulares de la prenda (1980).

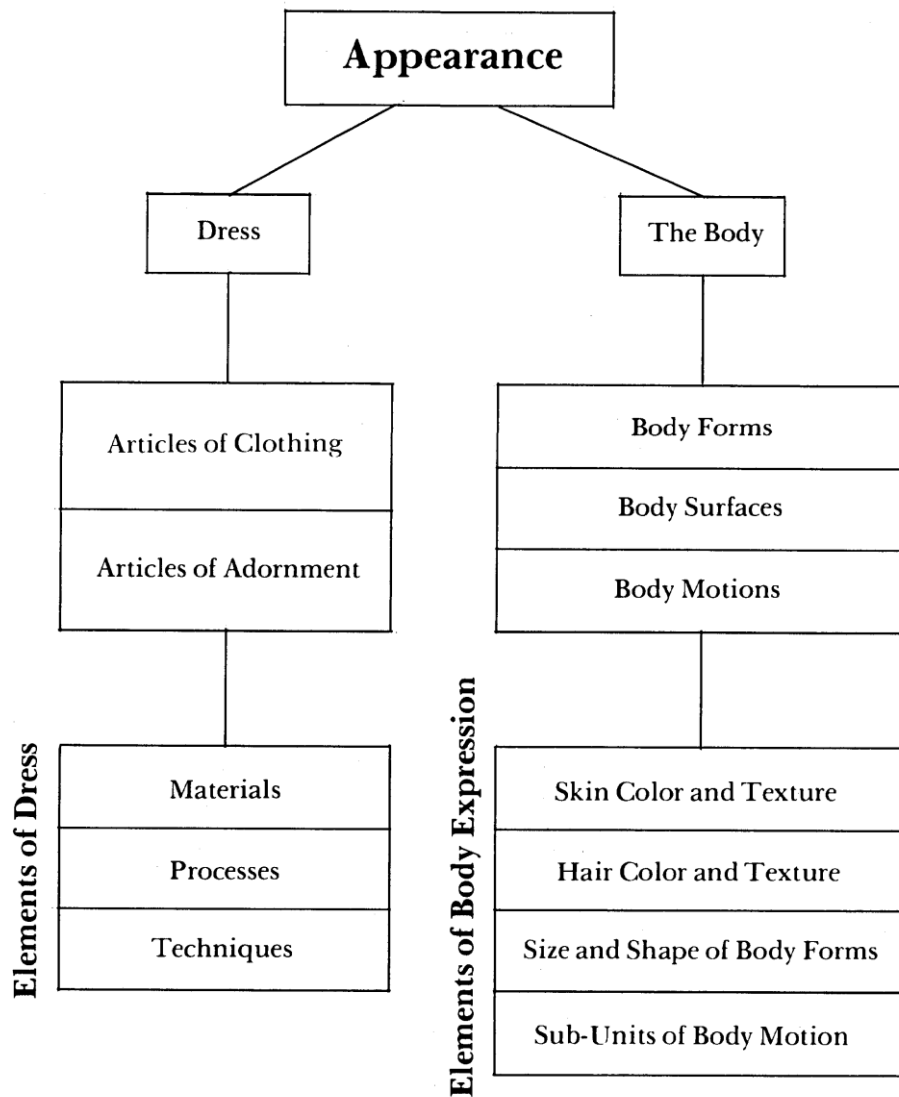


Figura 11. Modelo de las unidades relacionadas con la estructura de la apariencia. Hillenstad (1980).

En esta categoría también es pertinente tomar otro de los puntos de Hillestad sobre la apariencia y el vestido, donde hace distinción entre los artículos de vestimenta y los artículos de adorno ya que estos últimos en el diseño de vestuario es claro que son elegidos deliberadamente para dar una connotación específica, que son útiles al personaje como persona real dentro de su mundo (para nosotros ficticio), y que el cineasta incorpora al mensaje que se busca proyectar.

En cuanto al **tipo de prenda**, esta categoría sustituyó a la de *forma* que Wong plantea, esto para darle un enfoque más específico hacia el vestuario de época y utilizar términos que remiten a la vestimenta. Si bien se está hablando de la forma de una prenda, el utilizar términos del área de la indumentaria hace más fácil comprender el contenido de esta categoría y por lo tanto trabajar con ella.

La categoría *tipo de prenda* se refiere al nombre ya sea de la vestimenta completa o de las partes significativas de éste. Un ejemplo es la utilización de la prenda llamada *stays* en contraste con el corset, ambas prendas interiores femeninas similares que el espectador casual probablemente no reconozca como prendas distintas entre sí, pero que nos permite tener un marco de tiempo, ya que ambos fueron utilizados en siglos distintos, además de tener variaciones en su construcción a lo largo del tiempo en el que fueron utilizados.

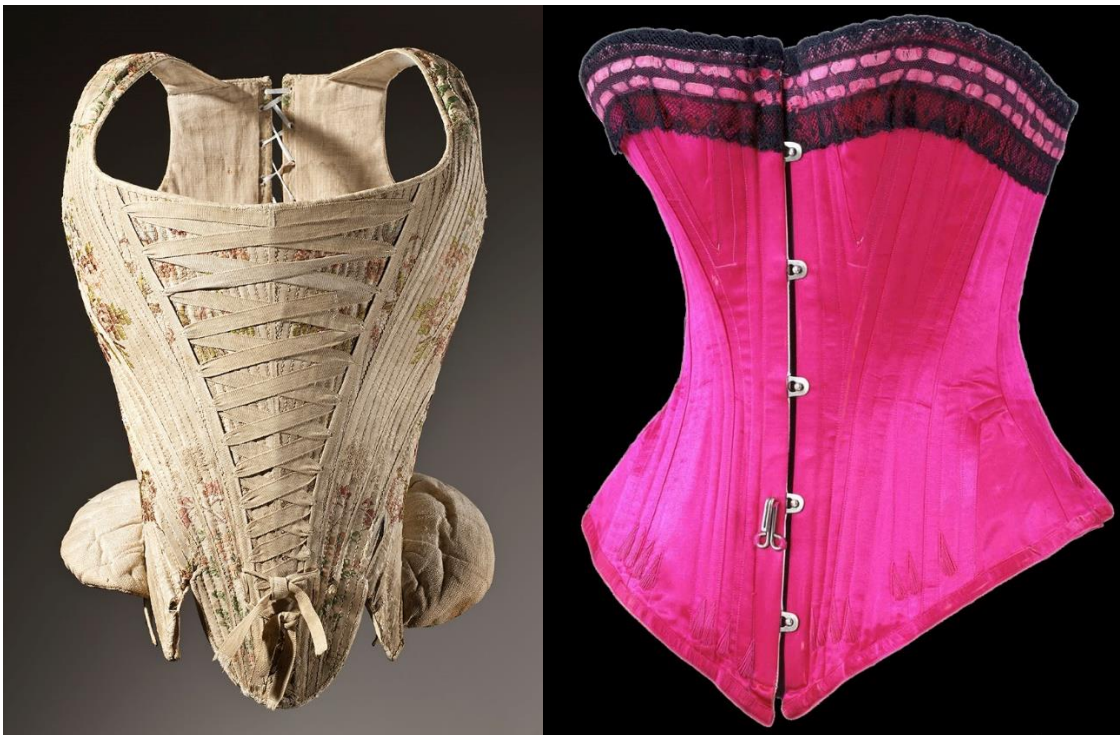


Figura 12. Stays 1730 - 1740 LACMA. Los Angeles. Corsé 1885 - 1895 Victoria & Albert Museum.

Son entonces cinco los elementos visuales de diseño que se consideran en esta investigación como signos contenedores del discurso retórico del diseñador de

vestuario y que serán utilizados como el segundo elemento en el Modelo de Análisis aquí desarrollado:

1. Color
2. Medida
3. Textura
4. Material
5. Tipo de prenda

Al considerar estos cinco elementos que el vestuario siempre contiene, hace al vestuario un texto complejo, cuyo discurso retórico requiere de un trabajo arduo.

En el ámbito del estudio del vestido y la moda, un referente importante es Roland Barthes, quien en su libro *El sistema de la Moda* desarrolla un análisis del lenguaje utilizado en las revistas y cómo es que éste genera significados más allá de la simple descripción del vestido que se observa en la fotografía.

Resalta que no es posible describir vestimenta con solo palabras de una manera que evoque una imagen con el mismo nivel de detalle que una fotografía, por lo que las revistas recurren a la retórica para generar otro tipo de textos que le indican al público lo que llama la atención o es bien visto y para marcar tendencias que a su vez generan lo que él nombra como *equivalencias con el mundo real*, las cuales se refieren al hecho de que asociemos cierto tipo de prendas, accesorios o estampados con lugares o actividades, más allá de simples asociaciones como ropa gruesa – invierno o lugar frío.

En *El sistema de la Moda* (1963), Barthes hace una descomposición de los textos por medio de elementos gramaticales básicos: sintagmas nominales, verbos y otros elementos a los que clasifica en significación, soporte y variante. Estos indican la prenda de la que se habla, sus especificaciones o particularidades y, como el nombre lo dice, su significación, todo esto dirigido a comprender los distintos significados del lenguaje de Moda.

La manera en la que Barthes clasifica los elementos de los textos de moda es a partir de una división en 4 sistemas: código de vestido real, código de vestido

escrito, connotación de moda y sistema retórico, de los cuales “los dos primeros forman parte de un plano de denotación, los dos últimos de un plano de connotación” (Barthes, 1978, p. 44).

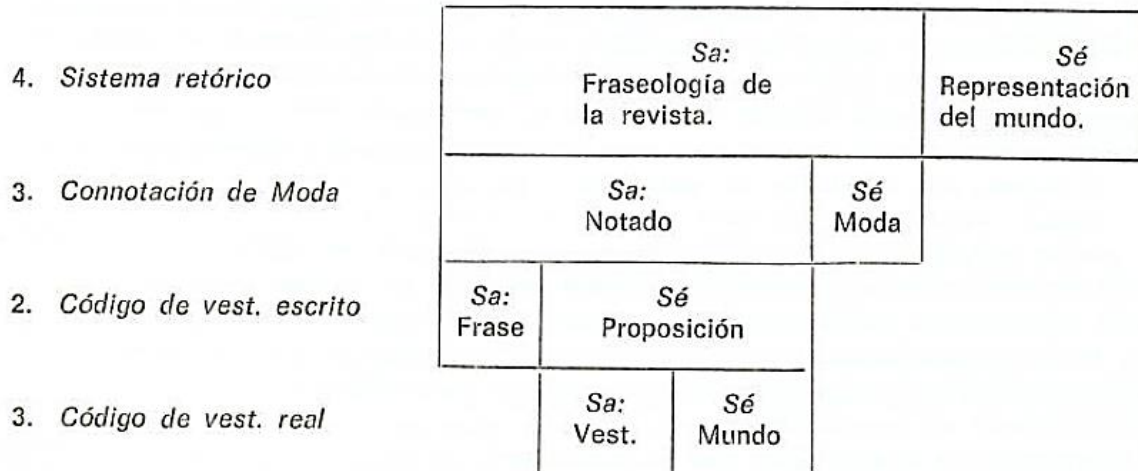


Figura 13. los cuatro sistemas y su acomodo por niveles, tomado de Barthes (1978, p. 44).

Al adaptar principios de este modelo para adecuarlos a nuestro trabajo de investigación se prescinde de los sistemas 2 y 3 (denominados *código de vestido escrito* y *connotación de Moda* respectivamente) del modelo de Barthes ya que no se analizará lenguaje escrito, y se utilizará solamente el sistema retórico, del cual en este caso su componente denominado *fraseología de la revista* será sustituido por los elementos de diseño observables en el traje, ya que no hay palabras.

La retórica del vestuario la podemos observar en las decisiones del diseñador de vestir al personaje de cierta manera, cómo se nos presenta y se nos vende al personaje de determinada forma, ya que “mediante el lenguaje no verbal de la vestimenta se infieren realidades propias del contexto sociohistórico, así como transformaciones de orden psicológico en los personajes” (Carlos, 2016, p. 19).

Por lo que nuestro Modelo de Análisis debe posibilitar la inferencia de los elementos visuales de Wong en conceptos descriptivos de los personajes y de la narración de la historia. Es decir la estructura del Modelo debe disponer los elementos de tal

modo que conecten con las realidades descritas por Carlos y faciliten la interpretación. Esta estructura resulta el cuarto elemento del Modelo de Análisis.

Al ser todo dentro de la escena parte de una representación, es éste un conjunto de signos artificiales, como lo denomina Saussure (1965). Uno de estos signos artificiales que forma parte de lo que el actor utiliza para construir lo que Goffman (1981) nombra la *fachada* es el vestuario.

Goffman define la fachada como “la dotación expresiva de tipo corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante su actuación” y el vestuario es un estímulo de apariencia que forma parte de la construcción que los actantes, tanto el actor como el equipo de rodaje, llevan a cabo para narrar al espectador la escena completa.

El teórico Tadeusz Kowzan, quien habla de la semiótica del espectáculo, concuerda con Saussure en que todo en una representación es un signo artificial, y menciona además que, dentro de la representación teatral, pero de igual manera en la cinematográfica, existen signos equívocos, que pueden ser tanto diferentes signos que tienen el mismo significado o un solo signo que puede tener varios significados superpuestos (1997).

El vestuario es un signo con significados superpuestos que puede indicarnos tanto género, posición social y en algunas ocasiones edad, intenciones o contexto geográfico e histórico. Para Barthes, el vestuario debe unir el sentido de la obra a su exterioridad, y aunque para él, el vestuario no debe cobrar mayor relevancia que el acto teatral (la interpretación de los diálogos por parte del actor), dentro de muchos de los subgéneros o categorías de películas que utilizan vestuario de época, en los *costume dramas* el aspecto estético visual es casi tan importante como el mismo diálogo.

La combinación de los escritos y teorías principalmente provenientes de Barthes y Kowzan sobre el espectáculo y sobre la moda, es lo que nos dará la diferenciación entre moda o vestido y vestuario. Los objetos, incluida la vestimenta tienen dos funciones según la académica colombiana Claudia Fernández Silva:

[...]la primaria es aquella para lo cual fue creado, en el caso del vestido sería cubrir el cuerpo; la secundaria sería aquella comunicativa o simbólica con la cual se puede designar pertenencia a un grupo o estatus dentro de una sociedad determinada (Fernández Silva, 2015, pp. 85–86).

Fernández también sostiene al hablar del vestido de moda que “la función simbólica y estética en el vestido es predominante no solo como función secundaria que se superpone sobre la primaria, sino que en sí misma es sinónimo de utilidad.” (2015) refiriéndose a las funciones del lenguaje de Jakobson.

La vestimenta es diversa porque se ajusta a los gustos y necesidades del usuario, los cuales buscan comunicar aspectos de su personalidad o un sentido de pertenencia o disidencia ya sea de manera consciente o inconsciente. Este mismo tipo de mensajes son los que busca comunicar de manera clara el diseñador de vestuario a través de la manipulación de las variables que componen el vestido (color, textura, material, etc.)

La función primaria del vestido es cubrir, pero la función primaria del vestuario es comunicar, los actores llegan vestidos con su propia ropa al set, por lo cual no hay necesidad de cubrirlos para cumplir la función primaria. Retomando la cuestión artificial de los signos del espectáculo, se viste a los actores de determinada manera para dar una significación específica dentro de la escena.

Umberto Eco menciona en su *Semiótica de la representación teatral* que un objeto, en este caso el vestuario, pierde su calidad de real tan pronto como es puesto en un escenario y mostrado a la audiencia, convirtiéndose así en un vehículo semiótico, en un signo.⁸ (Eco, 1977).

Esto coincide con lo que Pavis en su *Diccionario del teatro dramático*: “Tan pronto como aparece en escena, la vestimenta se transforma en vestuario teatral: es sometida a los efectos de amplificación, simplificación, abstracción y legibilidad.”

⁸ “As soon as [it] has been put on the platform and shown to the audience, [... it] has lost his original nature of "real" body among real bodies. He is no more a world object among world objects-he has become a semiotic device; he is now a sign.”

(Pavis, 1983, p. 536). El vestuario amplifica, ya que da mayor relevancia a ciertos mensajes y los hace más evidentes; simplifica, ya que pone a disposición del espectador mensajes visualmente y de una manera fácil de comprender, por lo que elimina la necesidad de ciertas explicaciones; abstrae, al transmitir ideas a través de un lenguaje no verbal cuyos códigos no están estrictamente definidos; y es legible ya que el espectador puede leer la información que capta de manera visual a través de elementos como el color, la forma o la textura, e interpretarlos para comprender el mensaje que estos conllevan.

Otro autor que contribuye a esta misma idea, ahora aplicada no al vestuario teatral sino al cinematográfico es Sarah Street, quien en su libro *Costume and cinema: dress codes in popular film* habla de las diferentes funciones del vestuario y como éste lleva significados conectados tanto al mundo real como al de la película, ya que el espectador experimenta ambos y ambos contribuyen a la carga significativa del vestuario, por lo tanto, éste debe adaptarse a los dos: “Adaptar algo significa ‘ajustar, ajustar, modificar, adecuar’ y el vestuario cinematográfico hace exactamente eso: se ajusta a las nociones de realismo pero también necesita emplear nociones de espectáculo cinematográfico.” (2001, p. 9) (Traducción del autor).

En el ámbito del vestuario cinematográfico, otra aproximación relevante a esta investigación es la de Nadoolman Landis, quien explora la importancia del vestuario como herramienta narrativa dentro del cine y cómo éste contribuye a la creación y proyección del personaje, además de examinar el proceso creativo del vestuario como parte de la realización de una película. De acuerdo con Nadoolman Landis “El vestuario de cine sirve dos propósitos iguales: apoyar la narrativa creando personajes fidedignos, y proveer balance dentro del encuadre del filme con color, textura y silueta.”⁹ (Landis, 2003, p. i)

Landis también habla del vestuario de época y la veracidad histórica al momento de diseñar para cine en contraste con el diseño como soporte a la narrativa y como

⁹ “Film costume design serves two equal purposes: to support the narrative by creating truthful characters, and to provide balance within the frame of the film with color, texture and silhouette.”

puede afectar el sacrificar uno u otro. Este debate específico al diseño de vestuario de época concierne a esta investigación de manera importante, por lo que también se incluye el trabajo de otros autores sobre el tema.

En el cine, el modo narrativo de los textos audiovisuales, en este caso películas, es mimético, ya que el cine como regla nos muestra los acontecimientos en lugar de contarnos acerca de ellos¹⁰ a través de un narrador externo.

Esta forma de presentar el cine como texto narrativo que imita la realidad hace que se busque cierto grado de verosimilitud en todos los aspectos mostrados en pantalla, sin dejar de lado la contribución creativa del diseñador, pero no existe un punto intermedio o un balance que se considere correcto, cada diseñador y cada producción deciden si se inclinan más por uno o por el otro.

La diseñadora Sarah Jablon en su tesis doctoral habla acerca de la veracidad histórica en el diseño de vestuario de época para obras de Broadway en los últimos años. Hace una definición de lo que ella considera veracidad histórica utilizando el modelo de apariencia de Hillestad en conjunto con entrevistas a varios diseñadores de vestuario para determinar los aspectos más importantes dentro del diseño de un vestuario para que el producto final sea visualmente histórico.

Jablon remarca, lo que ella denomina la primacía de la narrativa¹¹, o la relevancia de la narrativa por encima de cualquier otro aspecto del diseño ya que la función del vestuario es ayudar a contar una historia, cualquier otro aspecto es secundario a esta función primera. Es por esto que Jablon le otorga a este aspecto una de las categorías en el modelo de importancia de la veracidad histórica que ella propone como parte del resultado de su investigación.

En su investigación, Jablon desarrolla un modelo que le permite catalogar las variables que influyen en el grado de veracidad histórica del producto final en contraste con lo que ella llama la *invención* o la parte creativa aportada por el

¹⁰ Conocida en inglés como *show, don't tell*, esta técnica cuyo concepto es atribuido al padre del teatro moderno, el escritor ruso Anton Chéjov, consiste en evitar las explicaciones y comentarios a través de diálogos, mostrando los sucesos a través de imágenes, acciones o consecuencias de manera activa, no narrada.

¹¹ *Primacy of the narrative* en el original. (Jablon, 2016, p. 86)

diseñador, concepto del cual se ocupa de manera muy breve, simplemente para hacer la distinción entre ambos extremos del espectro de decisiones creativas del aspecto visual del vestuario.

Esto lo logra a partir de las observaciones realizadas a 16 obras que utilizaban vestuario de época durante la temporada 2015-2016 de teatro en Broadway utilizando la metodología de la teoría fundamentada. Además, adapta el modelo de comunicación de Jakobson a los mensajes del vestuario como herramienta para la medición de uno de sus factores, la jerarquización de la narrativa sobre la veracidad histórica. Sobre esta cuestión, Landis opina que:

La precisión por sí misma no necesariamente se traduce en buena narrativa o buen diseño de vestuario. De hecho, una recreación históricamente precisa de la vestimenta puede ser tan intrusiva, o sosa para la audiencia que entre en conflicto con o niegue el proceso narrativo. (Landis, 2003)

El trabajo de Jablon se centra en resaltar la importancia de la veracidad histórica, sin embargo, es aquello que plantea como contraparte, el aporte no histórico del diseñador, la invención, lo que es pertinente a la presente investigación. No obstante, es necesario tener en claro las características de uno para entender el concepto contrario, así como los límites de cada uno. Veracidad histórica e invención son, a mi parecer, dos extremos del mismo punto, dos formas de trabajar la misma cuestión: el aspecto visual del vestuario de época.

Esta investigación se llevará a cabo a través de un enfoque interpretativo. La información aquí utilizada se obtendrá a través de la observación y de un análisis retórico y semiótico del vestuario como elemento visual significativo dentro del cine, y será cualitativo ya que no se han contemplado métodos cuantitativos para la obtención de datos útiles a esta investigación.

Se optó por utilizar la retórica de Barthes, los elementos de diseño de Wong y una pequeña parte del modelo cuadrimensional de la semiótica del teatro de Kowzan,

quien, en su libro *El signo y el teatro* menciona varios puntos e interrogantes que son relevantes para esta investigación:

El análisis de un espectáculo desde el punto de vista semiológico presenta dificultades serias. ¿Hay que proceder mediante cortes horizontales o verticales? ¿Se trata ante todo de analizar los signos superpuestas de diferentes sistemas o de dividir el espectáculo en unidades de desarrollo lineal? (Kowzan, 1997)

Capítulo 3: Modelo de análisis. Caso de estudio: *The Favourite* del director Yorgos Lanthimos.

3.1 Explicación del modelo, sus componentes y funcionamiento

Como ya se mencionó en el apartado anterior, los principales teorías y posturas en las cuales se basa este análisis son la retórica de la imagen de Barthes, la narrativa del viaje del héroe de Campbell y sus derivados, los recursos de amplificación, simplificación, abstracción y legibilidad de Pavis, los elementos visuales del diseño de Wong, que, como se explicó anteriormente, fueron modificados y adaptados a las necesidades de este modelo y se definieron como color, medida, textura, material y tipo de prenda, y Carlos nos orienta sobre cómo estructurar el modelo para la interacción de los elementos.

Al tener los elementos significativos claramente definidos es más sencillo hacer una relación clara entre el momento de la trama o del viaje en el que se encuentra el personaje y como se refleja en su atuendo. En primera instancia hay que encontrar y reconocer los elementos de diseño de cada categoría para después expandir acerca de la información que cada uno presenta. cómo fue mencionado en el marco teórico de esta investigación la descripción de los elementos visuales corresponde a la imagen de notada de Barthes, que es de lo que se ocupa esta primera parte del modelo, la descripción de las características observables del vestuario.

<i>Imagen</i>	<i>Categoría</i>	<i>Descripción</i>
	color	Negro con detalle blanco
	medida	Largo al piso, poco ancho
	textura	Geométrica
	material	Tafeta con patrón, vinil
	tipo de prenda	Mantua recogida en la parte posterior, stays, faldilla

Figura 14. Primera parte del modelo de análisis donde se muestran los elementos de diseño y la descripción básica de lo observable cada categoría.

Después, agregando en una columna información sobre el momento de la trama y los acontecimientos que suceden mientras el personaje porta ese vestuario, se intenta hacer una relación con los puntos del modelo del viaje del héroe, indicando en otra columna el punto del viaje en el que la persona que realiza el análisis considera que se encuentra el personaje.

<i>Trama por vestuario</i>	<i>Punto del viaje</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción del personaje de Sarah Churchill, se muestra su relación cercana con la reina y discusión sobre la guerra. • Recibe y le da trabajo a Abigail. • Única persona (hasta este punto) en estar en las partes pública y privada del palacio. 	<p>1. The Illusion of a Perfect World (La ilusión del mundo perfecto). <i>The Feminine Journey</i> (Schmidt)</p> <p>1. Ordinary world (El mundo ordinario). El Viaje del Héroe (Vogler). Es la favorita, todo es perfecto para ella.</p>

Figura 15. Narrativa. Puntos relevantes de la trama y su correspondencia con el viaje del héroe y derivados.

La siguiente parte de la tabla que conforma el modelo de análisis consiste en analizar la información obtenida en las partes anteriores y definir cómo es que a través de ella es que el vestuario comunica o apoya a la transmisión de estos mensajes. El vestuario transforma la función primaria de la vestimenta, la cual deja de ser cubrir y pasa a ser comunicar. El vestuario como elemento narrativo tiene como efecto la amplificación, simplificación, abstracción y legibilidad de la información no verbal de la vestimenta (Pavis, 1983), y de los significados que el director y el diseñador de vestuario ponen dentro de él. Es aquí donde entra la comprensión de significados, la imagen denotada de Barthes.

El diseño, sea de vestuario o de cualquier otro tipo, busca comunicar. Esta comunicación tiene como una de sus posibles herramientas la utilización de las figuras retóricas para decidir la manera en que esos significados se presentan de manera visual, con el fin de resaltar, jerarquizar, o hacer más o menos evidentes ciertos mensajes.

Así el vestuario puede hacer alusión a otros elementos o significados dentro de la trama, hacer uso de la metáfora para evidenciar aspectos de la personalidad del personaje, amplificar algunas de sus características mediante el uso de la hipérbole, plantear de manera disimulada mediante la lítote ciertos elementos de la trama o de la personalidad del personaje que se revelarán más adelante, por dar algunos ejemplos.

En general, lo que hace el diseñador es poner información tanto del personaje como de la trama dentro del vestuario, haciendo uso de los elementos visuales y recursos retóricos a su alcance. Siendo el objetivo de esta sección del modelo la búsqueda, comprensión y categorización del significado y no la identificación de las figuras retóricas utilizadas, sino el efecto que tiene su uso dentro la narrativa, se optó por hablar de como el vestuario presenta y afecta la información relativa al personaje y a la trama que éste contiene.

Amplificación:	Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:
El uso del color evidencia y amplifica su conexión con el palacio.	Con un mínimo de elementos se muestra que es una figura de autoridad perteneciente al palacio.	Se comunica al espectador mediante un lenguaje no verbal.	Alta. Al observarlo con relación a los demás las diferencias son evidentes y significativas.

Figura 16. Tratamiento de la información de acuerdo con los efectos del vestuario en ella.

Por último, existe un espacio para hacer anotaciones sobre información extra que pueda ser relevante o para desarrollar con mayor extensión los resultados del análisis de cada vestuario y así explicar la información que ya no es parte de alguno de los elementos de la tabla sino resultado de la comprensión de cada uno de estos, y por lo tanto una combinación de varias o todas las partes del modelo.

De esta manera, el modelo final queda compuesto de esta manera:

Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de la información
El vestuario que porta el personaje y las situaciones que van sucediendo mientras usa un mismo atuendo.	Momento de la trama según los autores de la tabla sobre narrativa, por ejemplo: La ilusión del mundo perfecto, <i>The Feminine Journey</i> (Schmidt)	color	Descripción de la información correspondiente a cada elemento de diseño, sin interpretar los que pudieran ser los posibles significados, solo la imagen pura, de signos discontinuos.	Primera interpretación de la información obtenida de cada elemento de diseño, de manera individual, aún sin relacionar los significados entre sí.
		medida / proporción		
		textura		
		material		
		tipo de prenda		
Amplificación:	Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:	
Información presente en otros elementos de la escena que se buscan reforzar o evidenciar con el vestuario.	Información que se hace más evidente y fácil de comprender gracias al vestuario.	Significados que se presentan mediante el uso de figuras retóricas menos evidentes, como la alegoría o la metáfora.	La facilidad de comprensión de los significados presentes en el vestuario, ¿se requiere mucho conocimiento externo a la película?	
Información extra que ayude a comprender los mensajes del vestuario en cuestión. Interpretación más extensa de los significados obtenidos.				

Figura 17. Modelo de análisis para vestuario cinematográfico. Se explica en cada celda la información resultado del análisis que ésta debe contener.

De manera general, las películas y su trama se ubican dentro de un periodo de tiempo establecido, con una paleta de color definida, además de otros elementos

estilísticos definidos por el director. En el caso de *The Favourite*, las generalidades de estos elementos de diseño y sus significados como parte de un todo (la película) fueron analizados y se llegó a las conclusiones que se muestran a continuación de acuerdo con cada categoría de elementos del diseño.

Color

La semiótica del color, es decir, la parte de sentido que éste aporta a una imagen o un diseño, es función de dos componentes: el grado de iconicidad cromática (correspondencia relativa entre el color y la forma y con la realidad representada) y la psicología de los colores, o sea, lo que la imagen en su conjunto evoca además de lo que representa (Calvo, 2. En el caso de esta película y en específico sobre los personajes de Sarah Churchill y Abigail Hill, la paleta de colores está limitada a 3: azul, blanco y negro, con el dorado presente en el patrón decorativo de un vestuario.

La combinación blanco y negro está presente en el vestuario de las tres mujeres protagonistas de la historia durante toda la película, es el que se utiliza durante la mayor parte del filme, y con excepción de Abigail al inicio y el traje de caza de Sarah, no utilizan ningún otro color en su vestimenta.

Sandy Powell, la diseñadora de vestuario a cargo de *The Favourite*, menciona que uno de los factores más importantes para la elección de esta paleta de color en el vestuario fue la presencia de estos dos colores en el piso del palacio, más específicamente en el pasillo que conecta la parte pública del palacio con los aposentos privados, lo cual, aplicado al vestuario se convierte en la presencia de la figura retórica de la metáfora, conectando a estas mujeres con las dinámicas de poder dentro del palacio, haciéndolas parte del mismo y convirtiéndolas en la representación humana de este puente entre los asuntos públicos y privados de la reina.



Figura 18. Escena donde se aprecia el detalle en blanco y negro del piso del pasillo. Fotograma 27100/155208.

Los colores blanco y negro tienen diversos significados por sí mismos, tales como la elegancia, el luto y la mala suerte en el caso del negro, y la pureza, la feminidad y el vacío para el color blanco, pero además, en conjunto, ambos generan un contraste que nos da otros mensajes.

El del blanco y el negro es el mayor contraste que existe, en una gran cantidad de culturas representan los opuestos divinos, son la ausencia y el todo, lo masculino y lo femenino, el inicio y el final, la vida y la muerte. Este contraste también está asociado a las piezas de ajedrez y por lo tanto a la estrategia y los movimientos planeados, y dado que ambos personajes están buscando conseguir sus objetivos a través de manipulación, secretos y ardides, esta relación con el juego de ajedrez es probablemente intencional y muy atinada.

Como ya se mencionó anteriormente, esta combinación de colores conecta a ambos personajes con el palacio, haciendo referencia a la decoración del piso del pasillo que conecta la parte pública con los aposentos privados.

En el caso de Abigail el color blanco va aumentando en proporción al negro conforme ella va escalando de posición ya que, dado que la tela blanca era una señal de riqueza (al ser necesario un estilo de vida donde la tela no se ensuciara tanto, además de los medios para poder lavarla y mantenerla blanca), Powell agregó más blanco a sus vestidos en el transcurso de la película (2018).

Medida

Para hablar de la medida del vestuario esta debe ser en relación con el cuerpo humano, pero también al entorno en el que se encuentra la persona. El siglo XVIII vio el surgimiento del rococó, que en la moda se reflejó en vestimentas y peinados extravagantes de anchuras y alturas exageradas.

The Favourite ocurre en el año 1711, unos años antes del auge del rococó, por lo que las proporciones de la vestimenta no han alcanzado los tamaños exagerados que vemos a finales de ese siglo antes de la revolución francesa, pero los elementos característicos como las pelucas blancas, faldas amplias con estructuras rígidas por debajo, volantes y olanes ya están presentes.

La diferencia en tamaño de los vestidos de las tres protagonistas es en proporción a su posición de poder, en esta primera secuencia se observa la diferencia en el tamaño del vestido y manto de la reina en comparación con el vestido de Sarah Churchill y el espacio que ambos ocupan, sin embargo, la reina es despojada de estos grandes accesorios y su cuerpo no ocupa mucho más espacio que el de Sarah al quedarse a solas, reflejando como la reina no tiene tanta superioridad ni poder sobre Churchill en lo privado, a pesar de ser la reina.



Figura 19. Primer cuadro de la película The Favourite. Se puede apreciar la diferencia de tamaño entre el atuendo de la reina y el de las demás mujeres.

Este primer vestuario de Sarah tiene un tamaño con relación a su cuerpo que indica que fue especialmente hecho para ella, además tiene un manto y enaguas amplias, lo que indica una posición económica acomodada.

Textura

La textura de una tela es tanto táctil como visual, pero en el caso del vestuario para cine, el espectador solo tiene la oportunidad de experimentarla como visual. Sin embargo, lo que se aprecia en pantalla remite a quien lo ve a sensaciones físicas que alguna vez se experimentaron al tocar materiales que visualmente se aprecian similares.

En el caso del vestuario de *The Favourite*, las mantuas, así como algunos petticoats (faldas) están hechos de una tela negra que da la apariencia de ser rígida, gruesa y lisa y sedosa al tacto, entretejida con un patrón del mismo color. Este patrón hace que la luz se refleje en diferentes grados sobre la tela, cuya textura es resultado del proceso de entretejido, el Jacquard, así como los materiales usados para tejerla, y no como resultado de un proceso de estampado, teñido o bordado.

Las restricciones de tiempo y presupuesto, así como el deseo del director de establecer un contraste entre las figuras masculinas y femeninas llevó a la diseñadora de vestuario, Sandy Powell, a buscar materiales que fueran económicos y no requirieran de gran trabajo adicional, pero que aun así logran dar la imagen de opulencia requerida para reflejar la posición social de estos personajes a pesar de las limitantes de color y presupuesto.

La selección de telas tiene patrones africanos negro sobre negro que permitieron otorgarles a los atuendos cierta suntuosidad que podría haberse obtenido utilizando colores vivos, pedrería, joyas y otros elementos decorativos más acordes a la época. Incluso el encaje, un elemento tan típico de la época está ausente, se utiliza vinil cortado por láser como sustituto, tanto para economizar como para darle un giro más contemporáneo, de acuerdo a Sandy Powell (2018):

[Los vestuarios de la época] habrían tenido más adornos, bordados y joyas, y telas finas y suntuosas como sedas con colores, y decidí reducir todo eso a telas básicas y asequibles para concentrarme en siluetas y formas y restringir la paleta de colores.



Figura 20. Detalle de las texturas encontradas en el vestido de Sarah Churchill.

Material

“Materials and their combination can highlight or blend the costume and character in the scenic surrounding space and light” [Los materiales y su combinación pueden resaltar o incorporar el vestuario y el personaje en el espacio y la luz escénicos envolventes] (Cabral & Figueiredo, 2019, p. 2).

Como se mencionó anteriormente, las prendas en blanco y negro están hechas de telas fabricadas en tejido tipo Jacquard con patrones de inspiración africana. El material de estas telas muy probablemente sea seda o algún material sintético que busca imitar el aspecto del Jacquard de seda. Otro material que utilizó como un detalle en la decoración de los atuendos fue que el vinil cortado por láser que se usó como sustituto de encaje.

Estos materiales no fueron hechos por pedido especial para la película, sino que fueron adquiridos prefabricados en una tienda de telas africanas y otros lugares de venta de materiales de confección en Londres. Ningún material utilizado en la fabricación de estos vestuarios fue hecho especialmente para esta producción, Powell menciona también que los uniformes de Abigail y los demás empleados de las cocinas fueron hechos con mezclilla de pantalones comprados por el departamento de vestuario en tiendas de segunda mano, agregando desgaste tanto de color como de textura a este material, dándole un carácter a la prenda que no tendría de haberse fabricado con mezclilla nueva.

En esta situación, la decisión de utilizar materiales de segunda mano obedece no solo a la necesidad de comunicar un mensaje de manera visual, sino también a una tendencia cada vez más prevalente en el mundo de la moda la búsqueda de la sustentabilidad.

Al no ser históricamente correctos, los materiales utilizados nos dan una idea de la posición económica de los personajes pero no necesariamente su rango nobiliario, debido a que las leyes suntuarias de principios del siglo XVIII ya no estaban enfocadas en la distinción de clases sociales sino en el proteccionismo económico, por ejemplo, al prohibir la importación de algodón y el uso de encaje flamenco o italiano, aunque era muy común que la nobleza los metiera al país de contrabando

al regresar de sus viajes al continente. Al no utilizar encaje en los vestuarios, no tenemos este indicador.

Tipo de prenda

Antes de la industrialización de los procesos de manufactura de la ropa no había una unificación en la forma, confección y nombres de las prendas de vestir debido en gran parte a la limitada exportación e intercambio de vestimenta de uso común. Por este motivo cada región tenía sus propias modas, prendas, componentes de un atuendo y sus respectivas variantes según la ocasión y uso, así como nombres que variaban no solo por ser prendas diferentes a las de otras regiones sino también en idiomas diferentes.

Es debido a esto que los nombres de los trajes y prendas de las que en este documento se hablen estarán en inglés sin traducción alguna, ya que cualquier equivalencia que se pueda hacer con prendas de la época y sus nombres en español corresponderían a las utilizadas en España o regiones hispanohablantes durante el virreinato, en lugar de corresponder a la vestimenta utilizada en la corte inglesa de principios del siglo XVIII, que es el periodo y lugar donde transcurre la trama de la película analizada en este trabajo de investigación.

Distintas piezas obedecen a distintas funciones, y la ropa funcional que permite el movimiento de quienes hacen labores físicas siempre ha existido, en este caso, podemos ver la diferencia entre el uniforme de las empleadas de las cocinas, un bodice sin mangas y una falda, que permiten el movimiento de cintura y brazos, y el “uniforme” de Sarah durante sus horas de trabajo en la corte, una mantua, cuyo volumen y acomodo obviamente no se presentan para una jornada de trabajo que requiera esfuerzo físico ni mucho rango de movimiento.

3.2 The Favourite

3.2.1 Contexto histórico

La película es una versión ficcionalizada de la vida en la corte de la reina Anne de Inglaterra y la trama, que comienza en 1711, el noveno año de su reinado, se centra en la dinámica entre la reina Anne, su mano derecha Sarah Churchill, duquesa de

Marlborough y la recién llegada Abigail Hill, prima de Churchill cuya familia ha caído en la pobreza, quien llega al palacio utilizado como residencia real, en ese entonces el palacio de Kensington (*Queen Anne | Kensington Palace | Historic Royal Palaces, s/f*). buscando el favor de su pariente en forma de empleo, así como la eventual lucha de poder entre estas dos últimas por la posición de “la favorita” de la reina.

La reina Anne fue la última monarca de la dinastía Estuardo (en inglés *Stuart*), la cual inicia en 1603 cuando James VI, rey de Escocia y único hijo de María Estuardo (*Mary, Queen of Scots*), asciende al trono después de que la reina Elizabeth I muriera sin descendencia, terminando así el reinado de la casa Tudor (Gregg, 2014).

James fue designado como heredero por la misma reina Elizabeth ya que James, como su madre antes que él, eran descendientes de Enrique VII, abuelo de Elizabeth, y por lo tanto tenían un reclamo legítimo al trono (Gregg, 2001, p. 10), además, al designar directamente un heredero se evitaba continuar con las disputas por el poder entre las facciones protestantes y católicas inglesas que llenaron de conflicto el reinado de los descendientes de Enrique VIII: Eduardo VI, María I y Elizabeth I.

En el caso de María Estuardo (o Stuart), este derecho al trono fue utilizado como arma política contra Elizabeth por parte de los católicos partidarios de la anterior reina de Inglaterra y media hermana de Elizabeth, la reina María I¹², católica e hija de Henry VIII con su primera esposa, Catalina de Aragón, por lo que Elizabeth ordenó el encarcelamiento de María Estuardo y eventual ejecución, pero aceptó nombrar a James, su ahijado, como heredero al trono inglés.

¹² N. 1516, m. 1558. No confundir con la reina de Escocia Mary, Queen of Scots (Mary Stuart, María Estuardo en español), quien fue su prima y contemporánea, ambas reinas católicas de países protestantes.

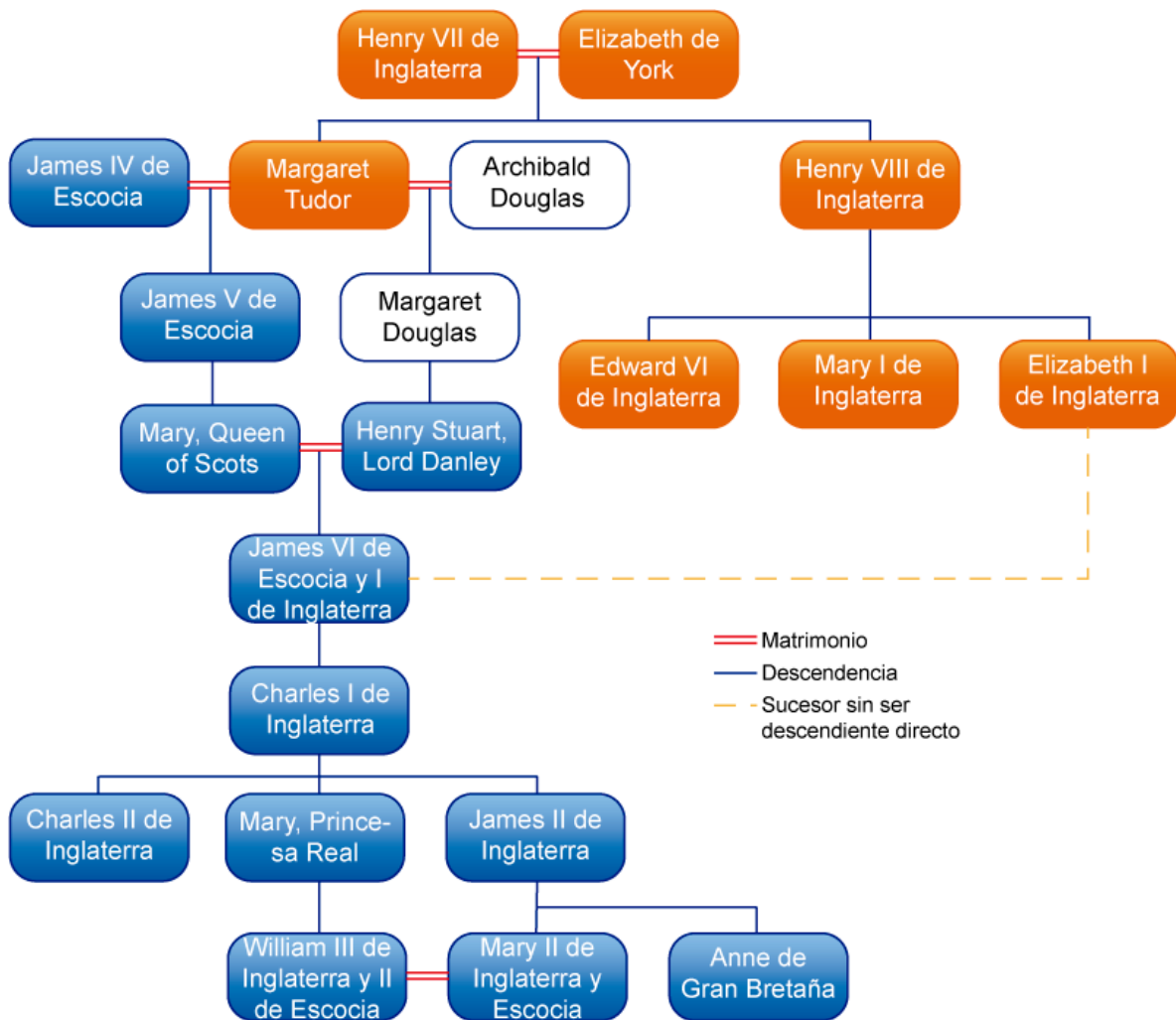


Figura 21. Árbol genealógico de los Tudor y Stuart.

A partir de James VI y I las coronas de Inglaterra y Escocia son llevadas por la misma persona, pero continúan siendo dos naciones independientes con reglas de sucesión distintas hasta el Acto de Unión de 1707, proclamado durante el gobierno de la reina Anne, donde se establece el Reino Unido de la Gran Bretaña, en gran parte para evitar que a la muerte de la reina, que no tenía descendencia, la corona se dividiera y el reino de Escocia pasara a manos de otro miembro de la familia Stuart, mientras que la corona de Inglaterra se había establecido que la heredaría un miembro de la casa Hanover (Gregg, 2014).

3.2.2 The Favourite. Detalles y contexto.

Esta película, una comedia histórica situada en la Inglaterra del siglo XVIII, es un tipo de texto narrativo histórico cuyo modo de texto es narrativo, cuenta con

narradores extradiegéticos homodiegéticos y su modo narrativo es mimético, ya que se imita la realidad y vemos a los personajes realizar las acciones en lugar de que un narrador las relate.

La historia que en esta película se relata está basada en hechos y personas reales. Se desarrolla en la corte de la reina Ana de Inglaterra en 1704, a la cual ha llegado buscando empleo Abigail Hill, quien es pariente de la actual favorita de la reina, quien es su amiga y amante de muchos años, Lady Sarah Churchill, duquesa de Marlborough¹³.

El viaje del héroe de Campbell se ha utilizado para analizar y construir historias por años, incluso en medios modernos como el cine y la televisión, pero, al estar basadas en los mitos clásicos, es una estructura centrada en la masculinidad y los actos heroicos, en los que la mujer figura solamente en el papel de madre, esposa, tentación o recompensa, lo cual no encaja cuando se tiene una protagonista mujer, lo cual ocurre en historias por lo general contemporáneas y muy pocas veces en los mitos y poemas épicos de la antigüedad.

Al hablar de la falta de inclusión de la mujer en un papel activo, el mismo Campbell dijo que: “Women don’t need to make the journey. In the whole mythological tradition the woman is there. All she has to do is to realize that she’s the place that people are trying to get to” [Las mujeres no necesitan hacer el viaje. En toda la tradición mitológica la mujer está ahí. Todo lo que tiene que hacer es darse cuenta que ella es el lugar al que las personas tratan de llegar] (en Murdock, 2013, p. 8).

Como respuesta al modelo de Campbell, Maureen Murdock escribió *El Viaje de la Heroína* en 1990, en el que modifica el modelo original de Campbell para adaptarlo a una perspectiva en la que el personaje femenino es el protagonista y no sólo una pieza en alguna de las etapas, integrando a su modelo la separación y eventual

¹³ Mucho se ha especulado sobre la orientación sexual de la reina Ana y su relación con la duquesa de Marlborough. El historiador Edward Gregg publicó en su libro acerca de la reina parte de la correspondencia entre estas dos mujeres. Es de ahí donde se toman las bases para afirmar, como el mismo Gregg hace, que la reina y Sarah Churchill tuvieron una relación amorosa. Edward Gregg, *Queen Anne*. Yale University Press, 2014 [The English Monarchs Series]

reconciliación con lo femenino, aunque este libro tiene su base mayormente en la psicología.

Otros derivados del trabajo de Campbell que son relevantes para este trabajo de investigación son los escritos por Christopher Vogler, quien hace una adaptación del modelo de Campbell específicamente para su aplicación al cine, simplificando las etapas del viaje del héroe para su uso en la escritura y análisis de guiones cinematográficos.

A pesar de ser menos restrictivo este modelo y trata de ser más inclusivo a la hora de trabajar con historias con protagonistas femeninas, no hace gran distinción entre ambos. Es aquí donde entra el trabajo de Victoria Lynn Schmidt, quien, en su libro *45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters* hace precisamente el trabajo de crear, a partir de Campbell y Vogler principalmente, 2 modelos diferentes según el género del protagonista de la historia con la que se trabaje. Es uno de estos modelos, *The feminine journey*, el que será utilizado aquí, junto con los ya mencionados Campbell, Vogler y Murdock.

Esta película es una comedia, pero el personaje de Sarah Churchill tiene un desarrollo más afín al de un héroe trágico, en especial como lo define el dramaturgo Arthur Miller, quien, en su ensayo *Tragedy and the Common Man*, habla acerca de la tragedia moderna, en la que el héroe no es un rey o un semi dios sino un hombre común, el cual busca mantener su sentido personal de dignidad y su posición, el estatus del que se percibe merecedor y su reticencia a aceptar un cambio en esta posición lo que se considera una falla fatal, no una debilidad mágica ni alguna profecía, simplemente la fuerza de su carácter que le impide permanecer pasivo frente a las circunstancias que desafían su posición.

En este aspecto, Sarah Churchill encaja perfectamente ya que la característica definitiva de su personalidad, la que opera como el principal motivador de los eventos de la trama, no solo de su personaje sino de gran parte de la película, es su necesidad y su forma de ser, algo agresiva e impositiva. Este rasgo es lo que termina causando su ruina, haciéndola perder el favor de la reina, así como provocando el enfado de sus rivales políticos.

El final de Sarah puede explicarse con el concepto griego de *hubris* (también conocido como *hubris* o *hybris*) en el que la soberbia y el creerse superior a los dioses es lo que causa la ruina del personaje. En este caso podemos interpolar la falta de respeto a los dioses con el desacato a la autoridad de la reina Anne y la insistencia de creer que las decisiones de Sarah son las correctas y las que deben ser obedecidas, incluso por la misma reina.

A diferencia de la *hamartía*, que como lo explica Aristóteles en su *Poética*, es una característica positiva llevada al extremo, al grado de perjudicar al héroe en vez de ayudarlo, la *hubris* es siempre una característica negativa propia de un personaje que termina mal, que recibe un castigo por su propia soberbia. (Heródoto, 1989)

La película está dividida en capítulos que se indican mediante cortinillas que indican el número y nombre de cada uno.

Una de las particularidades del vestuario de esta película es que los personajes portan vestidos con decorados en vinil que simulan encaje, en una silueta propia de inicios del siglo XVIII, la cual, según la misma diseñadora no es muy común ver en el cine, por lo que no hubo opciones de renta de vestuario que satisficieran las necesidades de esta producción, por lo que se crearon todos los vestuarios desde cero.

La silueta principal de la mayoría de los trajes femeninos consiste en el vestido de tres piezas, conformado por una mantua por encima, con la falda recogida hacia atrás, dejando al descubierto una *petticoat* exterior, y en la parte superior *stays*, cubierto por un *stomacher* muchas veces decorado y sostenido por alfileres. Este tipo de traje es el precursor de las tres variantes de vestido utilizadas en la mayor parte del siglo XVIII: la *robe a la française*, *robe a l'anglaise* y *robe a la polonaise* (vestido a la francesa, vestido a la inglesa y vestido a la polonesa).



Figura 22. La reina guía a Sarah Churchill hacia la maqueta. En esta imagen se aprecia la parte posterior del vestido de Sarah. Fotograma 3228/155208.

Sarah Churchill utiliza este mismo vestido durante la introducción y el capítulo 1 completos.

Mientras tanto, la prima de Sarah, Abigail Hill (Emma Stone) llega al palacio en carruaje. Dentro de este carruaje Abigail le sonríe a un hombre joven sentado frente a ella quién le devuelve la sonrisa y comienza a masturbarse sentando así el tema constante de la explotación, acoso y abuso sexual en la vida de Abigail. Su padre perdió su fortuna y su título en apuestas, por lo que la familia ha caído en desgracia y Abigail está desesperada por un trabajo.

En la siguiente escena se muestra a Sarah discutiendo con Robert Harley (Nicholas Hoult), vocero de la cámara de los comunes y Secretario de Hacienda. Harley está desesperado por detener la guerra que consume todo el dinero público generado con los impuestos, además de reclamarle a Sarah por su nuevo palacio, el cual también obviamente será pagado con dinero público.

Pero Sidney Godolphin (James Smith), Lord Tesorero del reino y líder de la facción contraria a la de Harley, está de acuerdo con Sarah, quien argumenta que la lucha debe continuar, y le dice a Harley que es un asunto que debe llevarse ante la reina.

Aquí se establece un conflicto externo que motivará las acciones de varios responsables de la caída de la gracia de Sarah y el reemplazo de Abigail como la favorita de la reina.

Además de Harley y Godolphin existe un tercer personaje masculino relevante, Samuel Masham, quien termina casándose con Abigail. Ninguno de los personajes masculinos tiene el mismo nivel de protagonismo que las mujeres de la historia, y el director fue muy claro en su intención de hacer ver a los hombres como “pavorreales ridículos” (Oller, 2018) y a las mujeres como las que realmente llevan las riendas y están en control, tanto de sí mismas como de su situación, e incluso del palacio y el gobierno en el caso de Sarah.

Otro factor importante para el desarrollo de la trama y que detona varios acontecimientos importantes para los personajes es el hecho de que la reina Anne padece de gota y frecuentemente tiene ataques intensos, por lo que algunos empleados del palacio deben pasar la madrugada atendiéndola, entre ellos Abigail.

Otro punto a resaltar es que esta película no tiene un personaje protagónico, sino que fue escrita y estructurada para que las tres mujeres tuvieran la misma relevancia. Las tres tienen una cantidad similar de escenas (la reina Anne tiene un total de 41 scenes, Sarah aparece en 44, y Abigail en 50), y Sarah y Abigail tienen la misma cantidad total de interacciones con la reina.

El balance hace también que el público empatice con el personaje que resuene más en ellos, puesto que la dirección y el guión no llevan al espectador a dar su apoyo más claramente a una que a otra. Ninguno de estos 3 personajes protagónicos termina bien su historia, todas terminan de alguna manera insatisfechas.

Todos estos elementos hacen de esta película una historia poco convencional, en la que la narrativa juega un papel primordial, que invita al espectador a un análisis más profundo, y a los expertos a ver más allá de las estructuras narrativas masculinas convencionales.

Capítulo 4: Resultados

4.1 Análisis del vestuario de la película *The Favourite*

En esta sección se verá el modelo de análisis en funcionamiento, aplicado a la película y, más específicamente, a los vestuarios que conforman este caso de estudio. En el apartado anterior se explicó en qué consistían cada una de las partes que conforman el modelo, así como el tipo de información que se evalúa en cada uno, en este apartado se aplicará esa fórmula a cada uno de los vestuarios para comprobar la información que de ellos se puede obtener.

La muestra que comprende el estudio de caso consiste en una selección de los vestuarios que portan los 2 personajes que compiten por el título de la favorita durante momentos importantes dentro de la trama o de su desarrollo de personaje.

4.1.1 Sarah

El personaje de Sarah Churchill comienza esta historia siendo la favorita de la reina, su amiga, consejera y amante de años, y termina exiliada de la corte y del país habiendo perdido la gracia de la reina en favor de Abigail Hill/Masham. A lo largo de la película podemos observar en su vestuario características que no sólo resaltan su pertenencia y posición en la corte sino también elementos de su personalidad, seria, dominante y en control. A continuación se muestra una selección de vestuarios donde se pueden observar estas características.





Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> • Introducción del personaje de Sarah Churchill, se muestra su relación cercana con la reina y discusión sobre la guerra. • Recibe y le da trabajo a Abigail. • Usa su influencia sobre la reina para ganar la discusión con Harley sobre la guerra. • Única persona (hasta este punto) en estar en las partes 	1. The Illusion of a Perfect World (La ilusión del mundo perfecto). <i>The Feminine Journey</i> (Schmidt) 1. Ordinary world (El mundo ordinario). El Viaje del Héroe (Vogler). Es la favorita, todo es	color	Negro con decorados (revers) de encaje blanco	Blanco y negro: piso del palacio, conexión con la vida de la corte. Negro: seriedad, formalidad.
		Medida / proporción	Cola (train) corta pero presente, manga larga sin encaje colgante de la camisa (smock/chemise)	Importancia. Persona más relevante después de la reina, quien tiene un traje más amplio.
		textura	Tela negra jacquard / damasco con patrón geométrico chico, simulación encaje en vinil corte láser	Conexión con el palacio y la corte. Tela trabajada y costosa.
		material	Jacquard / damasco de seda y vinil.	Posición social alta.
		tipo de prenda	De día / trabajo en la corte. Mantua, petticoat, stays, stomacher, smock,	Trabajo como miembro de la corte. Dama, aristócrata, con

pública y privada del palacio.	perfecto para ella.		collar de encaje de vinil	asistente(s) para vestir.
Amplificación:	Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:	
El uso del color evidencia y amplifica su conexión con el palacio. La autoridad de su figura se resalta no sólo a través de la postura de la actriz sino con la rigidez de la silueta y la gran llave que porta atada a su cintura.	Con un mínimo de elementos se muestra que es una figura de autoridad perteneciente al palacio.	Se comunica al espectador mediante un lenguaje no verbal información sobre clase social a través principalmente del uso del color, los materiales y el tipo de prendas utilizadas.	Alta. Por sí solo puede requerir conocimiento de la vestimenta de la época, pero al observarlo en relación a los demás las diferencias son evidentes y significativas.	
Al iniciar como la favorita, Sarah Churchill está en una posición cómoda y ya habitual para ella (<i>La ilusión del mundo perfecto</i>), porta un atuendo que nos muestra que es de clase social alta, que es parte de la corte, es elegante y costoso sin ser extravagante, ya que ella muestra su poder mediante sus acciones, no su aspecto, y no está afiliada a ninguno de los 2 partidos políticos, por lo que no porta sus colores sino los del palacio y la corona, por los que debe ver y ocuparse de los asuntos de estado.				



Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Conversación con Abigail sobre la guerra con Francia y los sacrificios que ambas han hecho y están dispuestas a hacer para 	2. Identificación con lo Masculino. 3. El despertar - La preparación para el viaje (<i>The Feminine Journey</i> , Schmidt)	color	Riding jacket (el abrigo o chaqueta) azul grisáceo. Waistcoat (chaleco) negro con rayas entrecruzadas. Smock o chemise, guantes, britches (pantaloncillos) y botas negras. Sombrero tricorn negro con encaje y pluma blancos. Cravat blanca	Azul: cielo. Distante, es el color más frío, el color del orgullo ¹⁴ , pero también de la fidelidad. Sarah está demostrando tanto su lealtad hacia la reina como la frialdad en su manera de ser.

¹⁴ Psicología del color, Eva Heller, pág. 28

conseguir o conservar lo que quieren.	medida / proporción	Riding jacket a la rodilla. Waistcoat a medio muslo. Chemise negra con las mangas y el cuello asomándose por fuera del riding jacket. Botas de caza a la rodilla. Tricorn pequeño.	Largo elegante, la gente de clases más bajas utilizaba chaquetas más cortas que les permitieran trabajar con mayor comodidad. Decoración, no hay riesgo de que se ensucien los olanes o el cuello.
	textura	Riding jacket liso con encaje de vinil y botones negros. Waistcoat con patrón de líneas entrecruzadas en cuadros pequeños	Tela totalmente lisa, fina, de buena calidad, al contrario de las telas baratas rugosas o ásperas.
	material	Broadcloth (velarte) de lana, pluma de avestruz, jacquard o damasco de seda, satín de seda, gasa de seda, vinil, piel.	Posición social alta. Riqueza, decoraciones, cierta ostentidad. Practicidad y protección (guantes y chaqueta)
	tipo de prenda	Riding jacket, waistcoat, chemise, cravat, tricorn, breeches, guantes de piel, aretes de perla en forma de gota.	Masculina. De caza. A las mujeres no se les permitía utilizar pantalones en esa época, no obstante Sarah porta un atuendo completo masculino que muestra tanto su temperamento dominante, su rol en la relación con Anne y en la corte y el nivel de poder que tiene al no ser reprendida de ninguna forma por portar estas prendas.

Amplificación:	Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:
<p>Para hacer ver a Sarah como una figura imponente dominante se utiliza ropa de caza. Un cazador es una figura con poder sobre otros.</p>	<p>Dominancia, autoridad, fuerza = ropa de hombre, militar, de caza.</p>	<p>Los conceptos de fuerza y autoritarismo, que este personaje ejerce tanto dentro del gobierno como de manera personal, se visualizan a través de la ropa de caza y el arma.</p>	<p>Alta. Es fácil ver el contraste entre masculino y femenino, claro y oscuro, además de la fuerza o agresividad que transmite la ropa de cacería.</p>
<p>El sombrero con plumas nos da contexto histórico y recuerda a los de los militares ingleses de alto mando como lo es su marido, y dado que en esta escena habla de sus dos relaciones más importantes, poniendo a la corona y por lo tanto a Anne por encima de su esposo, ella está vestida como la figura que está dispuesta a sacrificar. El tono de azul, al ser el mismo que el del cielo, hace que su figura se integre y se funda con el paisaje, pero también porta el color del lugar hacia donde están disparando.</p>			





Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Harley convence a la reina de que el nuevo impuesto de Sarah está mal y la reina accede a no aprobarlo. Sarah y la reina pelean al salir de la fiesta, después tienen relaciones y Abigail las ve al estar escondida en 	6. Pruebas, aliados y enemigos. (Vogler)	color	Negro con decorados también en negro	Negro: autoridad, nobleza (tinte caro), fuerza, elegancia, seriedad, formalidad.
	4. El descenso (Schmidt)	Medida / proporción	Cola (train) larga con drapeado grande tipo bustle, manga larga sin encaje colgante de la camisa (smock / chemise)	Importancia, formalidad de la ocasión, elegancia, ostentosis, marcar distancia.
	textura	Satin de seda negra lisa y brillante, stomacher con relieves circulares decorado con moños de satín, simulación de encaje en vinil corte láser en el cuello y puños	Tela trabajada, teñida y costosa. Brillante, probablemente traída del extranjero ya que en Inglaterra se trabajaba mayormente la lana y el algodón.	
	material	Seda, encaje y vinil.	Posición social alta.	

la antesala de la habitación de la reina.		tipo de prenda	Mantua, petticoat, stays, stomacher con moños de satin, fontange con encaje negro translúcido, aretes "formales"	Dama, aristócrata, con asistente(s) para vestir. Posición más alta que la mayoría de los asistentes al evento.	
Amplificación:		Simplificación:		Abstracción:	Legibilidad:
El material y el color magnifican la diferencia de clases sociales que existe entre Abigail en su antigua posición (la que intenta mostrar al llegar), su nueva posición, las empleadas de las cocinas y Sarah.	Este vestuario nos muestra de manera simple la caída, aún más bajo, de la posición en la que Abigail se encontraba, lo cual es una motivación para continuar su viaje.	Se comunica al espectador mediante un lenguaje no verbal información sobre clase social y estilo de vida a través principalmente del uso de la textura y el color.	Alta. Los códigos utilizados son fáciles de leer por un amplio número de personas. la ropa de trabajo tiene relativamente pocas variaciones.		
Sarah porta trajes completamente negros en solo 2 ocasiones: esta primera donde la reina la contradice en público y "pierde" contra Harley sobre el asunto de los impuestos, y al final, cuando se da cuenta que su relación ha terminado irreparablemente y ha sido mandada encarcelar; el inicio y el final de su relación. La textura sedosa y brillante de su vestido en conjunto con la iluminación baja hace que los reflejos de luz sean más notorios, está reflejando el fuego de la habitación, en más de un sentido.					



Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Sarah recibe una carta de su esposo indicando que las tropas inglesas se encuentran en posición, listas para atacar en cuanto la reina lo indique. Al ir a los aposentos de la reina a comunicarle la noticia, encuentra a Abigail desnuda en la cama junto a Anne. 	7. Acercamiento a la cueva más íntima.	color	Bata negra, smock blanco	Blanco: desprotección, vulnerabilidad, feminidad, pasividad, espectralidad.
	8. El	Medida / proporción	Ambos a la altura del piso, manga larga	Comodidad al no estar ajustada al cuerpo.
	Suplicio (ambos de Vogler)	textura	Lisa, suave	Tela costosa, cuidada, ligera, suave, respirable. Hay quien lave y cuide ese material.
		material	Lino	Posición social alta.
		tipo de prenda	Bata y smock / chemise	Hora: Es una prenda de dormir portada durante la noche, además de una prenda de modestia costosa para cubrirse al salir de sus aposentos.

Amplificación:	Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:
La sensación de intimidad y vulnerabilidad se ve amplificada por el uso de ropa de dormir.	La vulnerabilidad y el haber bajado la guardia se entienden fácilmente a través de la ropa.	Baja. Es fácil inferir que el uso de una prenda delgada y translúcida, que físicamente no la protege representa vulnerabilidad.	Alta. El mensaje es claro y eficiente.
A partir de aquí se le ve en varias ocasiones usando blanco, cosa que no había ocurrido antes. El contraste entre esta figura siempre dura, severa, bien vestida y este atuendo mucho más sencillo, íntimo y vulnerable en un momento en el que ha bajado su guardia y su adversaria ha ganado terreno nos puede indicar visualmente esta debilidad			





Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> • Sarah llega directamente a confrontar a Abigail por haberla envenenado. • Después de esta confrontación va a ver a la reina, quien la expulsa de su habitación porque su 	11. La resurrección (Vogler)	color	Riding jacket (el abrigo o chaqueta) azul grisáceo con manchas de lodo. Waistcoat (chaleco) negro con rayas entrecruzadas. Chemise y botas negras.	Azul: orgullo, frialdad, fidelidad. Café: fealdad, necedad, además de literalmente inmundicia y suciedad.
		Medida / proporción	Riding jacket a la rodilla. Waistcoat a medio muslo. Chemise negra con las mangas y el cuello asomándose por fuera del riding jacket. Botas de caza a la rodilla.	Largo elegante, la gente de clases más bajas utilizaba chaquetas más cortas que les permitieran trabajar con mayor comodidad.

cara lesionada le parece repulsiva.		textura	Riding jacket con manchas de tierra y lodo con encaje de vinil y botones negros. Waistcoat con patrón de líneas entrecruzadas en cuadros pequeños.	Suciedad, desgaste por arrastre, contraste entre la textura original, suave y rica y la que muestra ahora después de haber sufrido la caída
		material	Broadcloth (velarte) de lana, jacquard de seda, satín de seda, gasa de seda, vinil.	Contraste entre la riqueza del material y las condiciones en que se encuentra.
		tipo de prenda	Riding jacket, waistcoat, chemise, breeches, botas	Traje incompleto ya que perdió algunas piezas.
Amplificación:		Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:
El desgaste de la tela y el lodo sirven para acentuar la caída tanto física como social de Sarah.		Mal aspecto = mala situación, mala reputación.	Sucio = malo.	Alta. Es obvio que no se encuentra ni le ha ido bien.
Tal como Abigail llega originalmente al palacio, llena de lodo, en una posición muy baja, buscando una oportunidad de trabajo, ahora Sarah, después de haber perdido su posición como la favorita, llega, en la posición social más baja de su vida en el palacio, a buscar recuperar lo que le han ganado.				



Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Gracias a la intervención de 	Libertad para vivir. (Campbell)	color	Negro con patrón dorado	Negro: sobriedad, seriedad, luto, lujo. Dorado: Riqueza

<p>Godolphin, consigue el permiso de la reina de enviarle una carta para reestablecer comunicación y tratar de enmendar su relación, pero Abigail impide que la reina reciba esa carta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sarah le propone a su marido irse de Inglaterra al ver que militares vienen por ellos debido a las mentiras de Abigail. 	<p>9. Encontrando al hombre interior con corazón, y 10. Más allá de la dualidad. (Murdock)</p>	<p>Medida / proporción</p>	<p>Falda al piso sin cola y sin recoger por detrás, manga larga, delgada y sin volumen por debajo de una manga $\frac{3}{4}$ ligeramente amplia, aretes pequeños, cinto muy delgado</p>	<p>Ocupa menos espacio, es visualmente más pequeña que con sus atuendos de la corte. Sobriedad, comodidad.</p>			
		<p>textura</p>	<p>Tela negra jacquard con patrón geométrico en color dorado, cinto de piel</p>	<p>Lujo de una manera más sobria que los vestidos de la corte, seriedad</p>			
		<p>material</p>	<p>Jacquard / damasco de seda, vinil como encaje.</p>	<p>Aún fino, pero diferente al que utilizaba en la corte</p>			
		<p>tipo de prenda</p>	<p>Vestido cerrado (closed robe), posible bodice de manga larga por debajo o alternativamente stays, stomacher y chemise de material grueso. Aretes negros en forma de gota.</p>	<p>Diferente al “uniforme” de dama de la corte, menos decorado, más sobrio y compuesto de menos piezas, más fácil de poner</p>			
<p>Amplificación:</p>		<p>Simplificación:</p>		<p>Abstracción:</p>		<p>Legibilidad:</p>	
<p>El color, al ser de las pocas ocasiones en que Sarah utiliza negro (casi) por completo, aunado a una silueta más sobria y sencilla, contribuyen a la sensación de soledad, alejamiento, luto.</p>		<p>Este vestuario, gracias a la diferencia en su silueta y color, nos muestra que ya no pertenece la vida de la corte y al palacio.</p>		<p>Silueta del traje más parecida al primer uniforme de dama de Abigail que a todos los suyos anteriores, tal vez para mostrarnos que han cambiado de lugar y ella ha bajado de categoría social.</p>		<p>Media. El espectador debe recordar los vestuarios anteriores para darse cuenta de las diferencias en estilo y color, pero puede inferir luto y derrota sin necesidad de comparaciones.</p>	

Traje totalmente negro compuesto por piezas diferentes a las que usaba habitualmente, más sobrias y con menos volumen. Luto, derrota. Dorado para recordarnos la posición privilegiada a la que aún pertenece, ya que a pesar de todo conserva su título nobiliario.

4.1.2 Abigail

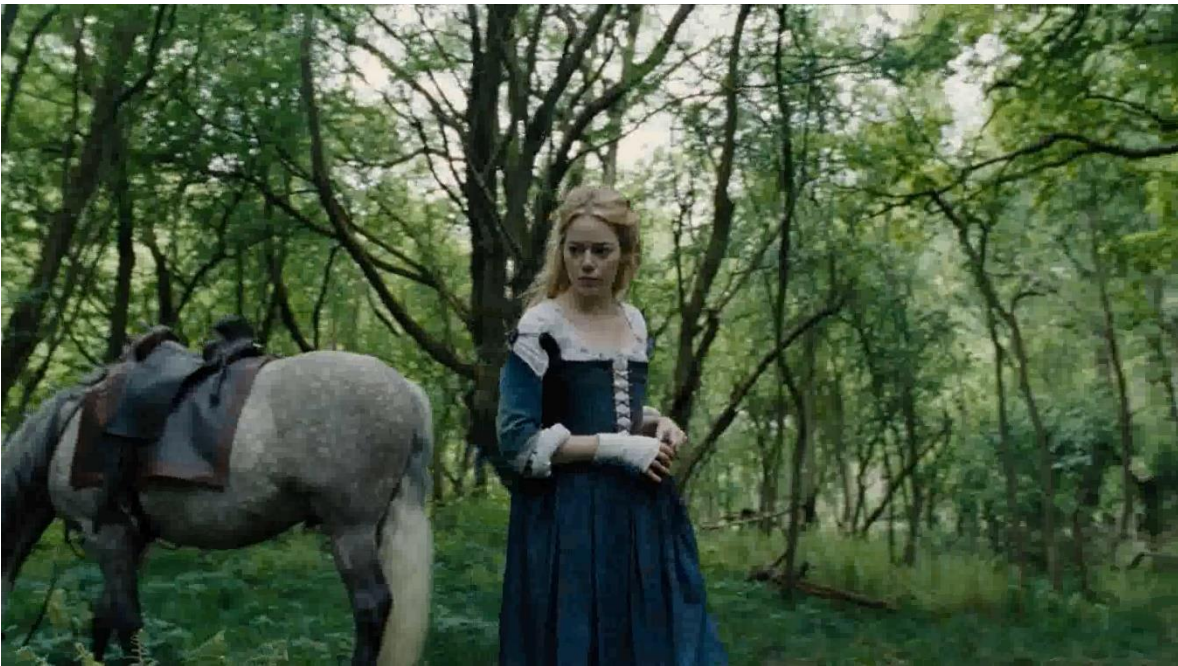
Este personaje comienza desde la posición más baja posible y escala hasta llegar a la cima, a convertirse en la favorita de la reina. A través de manipulación y otras tácticas logra engañar a la reina, y en un principio ganar la simpatía del espectador, quien ve en ella a una persona que ha caído en desgracia y ahora tiene una oportunidad para salir de ella. El vestuario de Abigail refleja más claramente que ningún otro en la película un ascenso de posición social y económica, atravesando por todas las etapas posibles. También se puede ver que, a diferencia de Sarah, no es una persona que creció con riquezas y cuando comienza a tenerlas busca claramente reflejarlo en su aspecto. Toda esta información es posible observarla a través del vestuario, y a continuación se muestra una selección de los atuendos donde estos significados se muestran más claramente.





Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Abigail llega al palacio a pedir trabajo con una carta de parte de una tía de ambas (ella y Sarah) Las empleadas la engañan para que crea que va a una habitación a limpiarse antes de presentarse con Sarah, 	La llamada de la aventura (Campbell y Vogler)	color	Azul grisáceo y blanco, con color café del lodo después de la caída.	Azul para generar simpatía. Azul y marrón (del lodo) son contrarios psicológicos, el cielo y la tierra, sus deseos de llegar alto vs. la realidad
		Medida / proporción	Mantua con overskirt corta sin recoger y drapear atrás, cae recta hacia el suelo (poca tela), chemise con mangas de campana $\frac{3}{4}$, sombrero bergère pequeño.	Practicidad, está viajando y debe caminar, porta una falda que se lo permite.

<p>pero la mandan directamente con ella</p> <ul style="list-style-type: none"> Le dan empleo como criada en las cocinas. 		<p>textura</p>	<p>Brillo satinado casi metálico, pierde todo su brillo por el lodo, chemise sin encaje, no tan suave o translúcida como las de Sarah.</p>	<p>Brillo, novedad, inocencia, ilusiones (satinado); vuelta a la realidad (lodo)</p>
		<p>material</p>	<p>Satín de seda, lino, paja.</p>	<p>Materiales que muestran el poder adquisitivo que su familia alguna vez tuvo.</p>
		<p>tipo de prenda</p>	<p>Mantua, petticoat, stays, stomacher, chemise, sombrero bergère de paja.</p>	<p>Estilo sencillo y un poco pasado de moda.</p>
<p>Amplificación:</p>	<p>Simplificación:</p>	<p>Abstracción:</p>	<p>Legibilidad:</p>	
<p>Se hace evidente que es una persona externa al palacio, el sombrero y los colores la conectan con el campo.</p>	<p>Los elementos de diseño comunican que Abigail es una persona que no pertenece a ese lugar que es alguien nuevo y que alguna vez tuvo recursos económicos que ahora no tiene.</p>	<p>Se comunica al espectador mediante un lenguaje no verbal información sobre clase social a través del uso de ciertas prendas, materiales y el color.</p>	<p>Media. Los significados puestos en el sombrero son fáciles de leer pero es necesario cierto conocimiento de la moda de finales del siglo XVII para saber que su ropa es anticuada.</p>	
<p>El azul claro representa inocencia y a la vez frialdad, al momento de la introducción de este personaje el espectador asume que se trata del primer significado y la percibe cómo alguien inocente en busca de ayuda. No hay que ignorar el paralelismo de los colores azul claro con lodo entre esta escena y aquella más adelante cuando Sarah regresa al castillo después de haber sido envenenada por Abigail, ambas en su momento más bajo.</p>				



Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
	4. El cruce del primer	color	Azul mezclilla (índigo) y blanco	

<ul style="list-style-type: none"> • Le provocan una quemadura en las cocinas. • Primer encuentro con Masham • Cura con hierbas a la reina de su ataque de gota y la azotan por eso. • Las hierbas funcionan y Sarah la toma como asistente (maid) 	umbral. (Campbell) 4. Encuentro con el mentor. (Vogler) Hasta este punto aún no sabemos de la futura duplicidad y egoísmo de Abigail y aun genera simpatía.	Medida / proporción	Falda al tobillo, mangas ¾ separadas del bodice	Utilitarismo, practicidad, facilidad de movimiento			
		textura	Tela gruesa, de uso rudo, se percibe áspera y pesada	Aspereza, vida dura, trabajo pesado, clase baja			
		material	Bodice y falda de mezclilla, shift, delantal y cofia de lino	Trabajo pesado, durabilidad, costo reducido			
		tipo de prenda	Bodice, petticoat y mangas de uso rudo y tela resistente, sin decoraciones o puños invertidos, shift de lino	Piezas que no tenían función decorativa, sino meramente práctica para poder trabajar haciendo labores pesadas			
Amplificación:		Simplificación:		Abstracción:		Legibilidad:	
El material y el color magnifican la diferencia de clases sociales que existe entre Abigail en su antigua posición (la que intenta mostrar al llegar), su nueva posición, las empleadas de las cocinas y Sarah.		Este vestuario nos muestra de manera simple la caída, aún más bajo, de la posición en la que Abigail se encontraba, lo cual es una motivación para continuar su viaje.		Se comunica al espectador mediante un lenguaje no verbal información sobre clase social y estilo de vida a través principalmente del uso de la textura y el color.		Alta. Los códigos utilizados son fáciles de leer por un amplio número de personas. la ropa de trabajo tiene relativamente pocas variaciones.	
Notas: La mezclilla ha estado históricamente ligada a la clase trabajadora desde sus orígenes y popularización en el Viejo Oeste estadounidense por su durabilidad y resistencia. El color azul también está ligado a la clase trabajadora, sobre todo gracias a expresiones en inglés como <i>blue collar</i> .							



Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Segundo encuentro con Masham. 	El camino de las pruebas (Campbell y Murdock)	color	Exterior negro con chemise blanca	Negro como las empleadas de mediano y alto rango del palacio, ya no como criada

<ul style="list-style-type: none"> • Presencia una junta de Sarah con Godolphin y Harley • Le dice a la reina que ella fue la de las hierbas. • Primera escena de tiro, no sabe disparar, a diferencia de Sarah, quien le da consejos y le funcionan. • Oculta, se da cuenta de que la reina y Sarah tienen relaciones sexuales. • Harley la encuentra y le propone que espíe a Sarah por él. • Le cuenta a Sarah sobre Harley y le deja saber que sabe sobre ella y la reina, Sarah la amenaza con un disparo. 	<p>6. Pruebas, aliados y enemigos. (Vogler)</p> <p>7. Acercamiento a la cueva más íntima.</p>	<p>Medida / proporción</p>	<p>Casaquin a la cadera de mangas campana con puños invertidos, petticoat al piso, guantes al codo, aretes chicos</p>	<p>Prendas menos suntuosas y que requieren menos tela que las de Sarah o la reina, sin amplitud hacia los lados o hacia atrás</p>
		<p>textura</p>	<p>Casaquin negro con patrón quatrefoil, hecho en Jacquard, petticoat del mismo tipo de tela, con patrón ogee horizontal, guantes de piel delgada</p>	<p>Patrón quatrefoil: buena suerte, versatilidad. Patrón ogee: fluidez. Negro sobre negro en Jacquard: elegancia, tela costosa.</p>
		<p>material</p>	<p>Jacquard de seda, gasa de seda, aretes de perla, vinil.</p>	
		<p>tipo de prenda</p>	<p>Casaquin con mangas $\frac{3}{4}$, petticoat, stomacher, guantes largos de piel, smock simple sin encaje, girdle (cinto con hebilla metálica), gorro round-eared</p>	<p>Prendas sencillas pero elegantes, fáciles de poner por sí misma</p>
<p>Amplificación:</p>	<p>Simplificación:</p>	<p>Abstracción:</p>	<p>Legibilidad:</p>	
<p>La utilización de los mismos colores entre sí y que se observan en el en el piso del palacio dan un sentido de pertenencia a un</p>	<p>Los trajes tanto de Sarah como de Abigail parecen uniformes con algunas diferencias como ornamentación</p>	<p>Los colores blanco y negro por sí mismos no indican pertenencia, pero al hacer la conexión con el palacio y la diferenciación con</p>	<p>Alta. Es evidente que ahora ha subido de categoría y pertenece a los empleados de alto rango del palacio. La similitud entre</p>	

grupo específico, la corte de la reina Anne.	que indican diferencia de rango.	los colores utilizados por otras personas se obtiene este significado.	trajes da la apariencia de uniforme que a su vez da un sentido de pertenencia.
--	----------------------------------	--	--

Notas: El patrón quatrefoil existe desde la antigüedad, se piensa que connota buena suerte. También puede significar versatilidad, ya que en Asia antigua se le relacionaba con la fruta caqui (persimmon), la cual era valorada por su fácil manejo y almacenaje durante tiempos de hambruna. (la buena suerte de un trébol de cuatro hojas, la fertilidad masculina, una fruta duradera, el renacimiento, la protección, el paso a otro mundo, las cuatro direcciones)(Coffee, 2022). El patrón ogee tiene su origen en Medio Oriente, asemeja el flujo del agua y la facilidad para fluir o adaptarse.





Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Sarah y la reina comienzan a reconciliarse, por lo que Abigail envenena a Sarah en un esfuerzo por separarlas el tiempo suficiente para llevar a cabo sus planes. 	5. El Ojo de la Tormenta (Schmidt) 4. La ilusoria bonanza del éxito	color	Mantua negra con decorados de encaje de vinil blanco, chemise y aretes blancos, petticoat beige con encaje de vinil negro	Mayor presencia del blanco a comparación de su "uniforme" anterior.
		Medida / proporción	Este nuevo traje sí tiene cola y tela suficiente en el overskirt de la mantua para hacer el recogido drapeado hacia atrás, manga $\frac{3}{4}$ al mismo largo de las de la chemise	Mayor anchura, suficiente para poder utilizar el recogido lateral de la mantua como bolsillos. Silueta más moderna, cadera ancha, encuadres más cerrados para resaltar esta amplitud.

<ul style="list-style-type: none"> Abigail manipula a la reina con su “historia de amor” con Masham para conseguir de ella un título y una dote para poder casarse con él. Con la autorización y el dinero otorgados por la reina, Abigail y Masham se casan en una ceremonia exprés con Anne como testigo. 		textura	Mantua con patrón ogee horizontal, hecho en Jacquard, del mismo tipo de tela de su falda anterior, petticoat blanca con franjas negras y aplicaciones de simulación encaje en vinil corte láser en puños, cuello y decoración en V en las orillas del stomacher	Petticoat con más encaje de vinil que cualquier otro traje. Muy ornamentado, patrón del encaje en forma de red.
		material	Jacquard de seda, vinil como encaje, gasa de seda, perlas.	Mucha más ornamentación con vinil
		tipo de prenda	Mantua, petticoat, stays, stomacher, chemise, gargantilla de vinil-encaje que cambia a un collar de perlas en algunas escenas según el día.	Más ostentosa y a la moda que su vestuario anterior. La mantua era una prenda más elegante, costosa y menos práctica.
Amplificación:	Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:	
Lujo nada sutil, ornamentación derivada del nuevo dinero y categoría que se esfuerza por mostrar.	El crecimiento en la altura de la silueta y su similitud con la de Sarah facilitan entender que está tomando su lugar.	Se comunica al espectador mediante un lenguaje no verbal información sobre clase social y estilo de vida a través principalmente del uso de la textura y el color.	Alta. El cambio de silueta por una más ostentosa y la similitud con la de Sarah es evidente.	
<p>Nota: A pesar de que su vestuario sea similar al de Sarah y esté compuesto por las mismas prendas el de Abigail es mucho más ornamentado dando así a entender la no el mal gusto típico de los nuevos ricos que se verá claramente reflejado más adelante. "Quería darle esa vulgaridad de los nuevos ricos, y sus vestidos se vuelven un poco más audaces y llamativos. Hay más patrones involucrados y hay rayas blancas y negras. Quería que se destacara de todos los demás por esforzarse demasiado (Powell, 2018).</p>				



Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Sarah regresa después de 	8. El momento de la verdad (Schmidt)	color	Negro con blanco. Mantua y fontange negros con blanco, chemise y petticoat	La cantidad de blanco en su vestimenta va aumentando progresivamente.

su envenenamiento y accidente y confronta a Abigail frente a varios miembros de la corte.			blancos, aretes y collar beige (perla).				
		Medida / proporción	Mantua con drapeado al frente y atrás, manga $\frac{3}{4}$ dobladas un poco arriba del codo, que queda cubierto por el olán de la chemise. Fontange mediano	El fontange, el peinado alto y las capas de tela recogidas a los lados amplían su tamaño a lo alto y ancho.			
		textura	Mantua negra de Jacquard con patrón de cuadros concéntricos, petticoat blanca con poca textura, aplicaciones de simulación encaje en vinil corte láser en puños, cuello y en el fontange. Líneas negras en V sobre el stomacher liso.	Mantua con patrón de cuadros concéntricos, encaje de vinil decorando todos los dobleces visibles de la mantua, así como el fontange. Telas blancas aparentemente suaves.			
		material	Jacquard de seda, vinil como encaje, gasa de seda, perlas.	Pertenencia al palacio y la corte. Tela trabajada y costosa. Adorno formal.			
		tipo de prenda	Mantua, petticoat, stays, stomacher, chemise, fontange, collar de perlas.	El uso del fontange indica ocasión formal y posición socioeconómica alta.			
Amplificación:		Simplificación:		Abstracción:		Legibilidad:	
Al verla vestida de manera tan similar al resto de las mujeres de la corte nos hace pensar inmediatamente en encajar si es que ya		El crecimiento en la altura de la silueta y su similitud con la de Sarah facilitan entender que está tomando su lugar.		Sentido de pertenencia mostrado a través de los colores. Superioridad y altanería mostrado a		Alta. La diferencia entre la ropa de diario como la de Sarah o la anterior de Abigail y este atuendo hace que éste parezca incluso	

lo logró o sólo eso parece.	Ahora que no porta “uniforme” destaca su necesidad por encajar.	través del tocado, elevando la altura de su cabello.	ridículo por la cantidad de detalles ornamentales.
Evidentemente está copiando el estilo de las otras damas de la corte para poder encajar, y mostrando a través de su apariencia su nueva posición como baronesa, esposa del barón Masham.			



Trama por vestuario	Punto del viaje	Elementos de diseño		Resumen de información
<ul style="list-style-type: none"> Anne se encuentra en cama muy enferma, Abigail lee mientras ella duerme. Un conejo se acerca a su silla y ella lo pisa. Anne ve todo, se enoja, intenta levantarse y cuando Abigail se acerca a ayudarla le grita que la deje. La reina obliga a Abigail a darle un masaje en su pierna lesionada, obligándola a permanecer en el suelo, en una posición subyugada en la que entendemos que a pesar de lograr su objetivo no dejó de estar sometida por alguien. 	<p>De una manera triste y un tanto irónica, 9. Full Circle, The Feminine Journey (Schmidt), ya que regresó, con todo lo que ganó en su viaje, a su punto de partida, su posición inicial bajo el yugo de alguien, para satisfacer, principalmente de manera sexual, a esa persona.</p>	color	Blanco con detalles negros. Mantua blanca forrada de rayas blanco y negro. Petticoat blanca, chemise negra.	Su vestimenta es casi totalmente blanca en este punto, pero con el interior negro.
		Medida / proporción	Mantua con drapeado hacia atrás y volumen a los lados, manga $\frac{3}{4}$ dobladas un poco arriba del codo.	Más amplio, drapeado y voluminoso que sus vestuarios anteriores, silueta a la moda.
		textura	Ligeramente rugosa, acolchonada. Rayas horizontales y verticales según la orientación de la tela.	Telas blancas suaves y gruesas. La rayas producen un efecto cómico (Giannetti, 2013, p. 315)
		material	Satin o raso en la parte interior (rayas). Tela de tapicería, posiblemente Jacquard sintético.	Perteneencia al palacio y la corte. Tela trabajada y costosa. Adorno formal.
tipo de prenda	Mantua, petticoat, stays, stomacher, chemise, gargantilla de vinil-encaje que cambia a un collar de perlas en algunas escenas.	El uso del fontange indica ocasión formal y posición socioeconómica alta.		
Amplificación:	Simplificación:	Abstracción:	Legibilidad:	

<p>Las rayas son un patrón que, a diferencia de los negro sobre negro y blanco sobre blanco que hay en el resto de los vestuarios, es mucho más vistoso, chocante, para dar el efecto de ostentación exagerada y mal gusto.</p>	<p>La diferencia de silueta color y mayor ornamentación hacen evidente a la vista tanto su posición social más elevada como su mal gusto.</p>	<p>Exageración y mal gusto mostrado en los patrones. Posición social alta representada por el color blanco.</p>	<p>Alta. La diferencia entre las 3 etapas de su vestuario (pobre, dama de baja categoría, Favorita) es bastante notoria.</p>
<p>A pesar de haber logrado su objetivo de escalar hasta la mayor posición social posible para ella, no logró salir de la situación en la que se ha encontrado toda su vida. No hay que ignorar el hecho significativo de los colores invertidos en su ropa con relación a su primer uniforme de dama, y el que el negro, a pesar del exterior blanco, se encuentra en el interior.</p>			

Conclusiones

El objetivo que se planteó para esta investigación fue crear un modelo de análisis que sirviera para vestuario cinematográfico de época. El resultado no solamente se logró, sino que fue un modelo que se puede aplicar para cualquier tipo de vestuario, ya que, en su nivel más elemental el vestuario para cualquier tipo de representación tiene la misma función primaria, la de ser un objeto diseñado que comunica y refuerza los mensajes que quienes están a cargo de esta producción buscan comunicar y realzar.

Este modelo está enfocado en encontrar esos significados que constituyen la función primaria del vestuario. Es así como el modelo de análisis aquí creado se convierte en una herramienta menos específica de lo planeado, pero, a su vez, de mayor alcance y por lo tanto una contribución más práctica y posiblemente más útil a las áreas del diseño y análisis del vestuario.

Estos resultados, este logro no estuvo exento de tropiezos. Las dificultades que supuso el realizar una investigación durante la pandemia, además del problema de haber tenido 2 cambios de director durante mi proceso de investigación y cierto tiempo sin guía hicieron que el proyecto tardará mucho tiempo en tomar forma y que se dificultara el encontrar el giro adecuado para esta investigación, y, como consecuencia, que tuviera menos tiempo para desarrollar de manera adecuada el modelo y encontrar más autores que sirvieran como base para que esta investigación tuviera un sustento más fuerte.

Hubiera deseado poder profundizar utilizando más autores, Latinoamérica en especial tiene muchos más autores en el área de vestuario cuyos interesantes y en su mayoría recientes escritos hubieran podido ser de utilidad a esta investigación. A pesar de esto, los resultados fueron los deseados, y se logró un trabajo satisfactorio que funcionó durante las pruebas del estudio de caso y que puede utilizarse para prácticamente cualquier diseño en el área.

Existen más escritos acerca del vestuario de lo que se pudiera imaginar, conociendo la insistencia de varios autores en decir que existen muy pocos escritos al respecto. Esto no quiere decir que haya muchos ni que sean suficientes, pero es grato saber

que existe gente trabajando en este campo para lograr que su nivel académico sea tan alto como el de cualquier otra área.

Y es precisamente en el ámbito académico que esta investigación puede tener su mayor impacto, ya que se cumplió con el objetivo planteado al inicio de la investigación y ahora existe un modelo de análisis para vestuario que puede ser utilizado tanto como herramienta de análisis como herramienta educativa, ya sea para observar y comprender el vestuario, realizado como el que está en proceso de desarrollo, y que los diseñadores de vestuario, tanto durante su educación como en su vida profesional, puedan realizar un ejercicio de observación y análisis que resulte en el aprendizaje y la aplicación de la retórica y la narrativa en el vestuario de manera clara y efectiva a través de las características de los elementos de diseño.

No sólo puede ser utilizado como una herramienta para que el diseñador de vestuario tenga plena conciencia de su trabajo, sino como un auxiliar en la enseñanza y aprendizaje de los objetivos del vestuario cinematográfico, el tratamiento de la información que éste posee y los recursos de los que el diseñador se puede valer para hacer de su trabajo un diseño más profundo y completo.

Otra de las reflexiones generadas a partir de esta investigación es el uso de las diferentes teorías acerca de la narrativa y como estas reflejan las tendencias en cuanto a qué tipo de historias se producen en los medios masivos. Las historias de estructura clásica siempre tendrán un lugar predilecto entre la gran mayoría del público, pero las historias que no siguen este tipo de estructuras requieren de un análisis narrativo que tampoco esté basado en las estructuras clásicas.

Como ejemplo basta esta película, *The Favourite* tiene 3 protagonistas y ninguna termina bien, por lo que el viaje del héroe, además de que, como ya sabemos, no funciona realmente con historias femeninas puesto que no fue creado para ellas, tampoco sirve para las historias que no tienen un final feliz. Para historias poco convencionales, de una escritura más moderna, el uso del viaje del héroe de Campbell y cualquiera de los otros 3 derivados aquí propuestos para su análisis es meramente opcional, y la comprensión de la narrativa se deja a criterio del lector.

Como parte de los ejercicios para darle forma a este trabajo de investigación pero que no se incluyeron en la versión final, se hizo un análisis narrativo de la película utilizando a otros autores relevantes dentro del campo de la narrativa, tales como Propp o Bal, probando así que es posible realizar más de un tipo de análisis narrativo que tenga sentido y sirva para entender la progresión y coherencia de la historia, así como también la compaginación que existe entre guión y el vestuario.

Como resultado de estas pruebas se concluyó que el apartado sobre narrativa en el modelo de análisis es muy importante pero no debe estar necesariamente ligado a las teorías de Campbell, y quien utilice este modelo puede sustituir esta parte con la estructura narrativa que mejor domine o que más se apegue a la historia con la que se está trabajando.

Aunque esto ya se sabía y había sido discutido por otros teóricos, quedó comprobado que el vestuario contiene información visual concerniente a la trama y al personaje, y fue evidente que una herramienta creada para ayudar a clasificar dividir y entender estos significados sí puede ser un buen auxiliar en la comprensión y análisis del vestuario cinematográfico.

Como es sabido, el vestuario es un elemento diseñado dentro del cine, y como tal tiene un objetivo y un mensaje, el cual se facilita comprender si el observador tiene conciencia de los recursos retóricos, estilísticos y visuales de los que está haciendo uso el diseñador.

Mediante el uso de la retórica de la imagen aplicada al vestuario, aunada a la adaptación al vestuario de los elementos visuales de diseño, se puede crear vestuario que cumpla tanto con la función primaria de comunicar como con la de ser un complemento visual que forma parte de la escena cuya estética corresponda a la del resto de la mise-en-scene, y a través de un modelo de análisis que facilite la observación y entendimiento de estos elementos se puede lograr no sólo la comprensión de un vestuario individual sino la comprensión, apreciación y avance del diseño de vestuario como disciplina.

Bibliografía

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (2005). *Estética Del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje*.

Barthes, R. (1963). *Ensayos Críticos*. Seix Barral.

Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. traducción de Carles Roche, Barcelona: Paidós.

Barthes, R. (1986). *Lo Obvio y Lo Obtuso*. Barcelona: Paidós.

Bellantoni, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die*. Oxford: Focal Press.

Campbell, Joseph. (1959). *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Croft, J. P. (2003). *King James*. Londres: Palgrave Macmillan.

Cunningham, R. (2019). *The Magic Garment: Principles of Costume Design, Third Edition*. Long Grove, Illinois: Waveland Press.

Curtin, T., Horbury, A., & Quinlan, K. (2017). *The Costume Designer: Edith Head and Hollywood*. Bendigo, Victoria: Bendigo Art Gallery.

Davies, G., & Clark, G. N. (1959). *The Early Stuarts, 1603-1660*. Oxford: Clarendon Press.

Genette, G., & Manzano, C. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Editorial Lumen.

Giannetti, L. (2013). *Understanding Movies* (13a ed.). Pearson.

Gregg, E. (2001). *Queen Anne* (1st ed.). New Haven: Yale University Press.

Gregg, E. (2014). *Queen Anne*. Yale University Press.

Gutner, H. (2001). *Gowns by Adrian: The MGM Years 1928 - 1941*. New York: H. N. Abrams.

Heródoto. (1989). *Historia, Libro VIII Urania*. Editorial Gredos, Madrid.

Kowzan, T. (1997) *El Signo y el teatro*. Madrid: Arco/Libros.

- Landis, D. N. (2012). *Hollywood Costume*. Londres: Victoria & Albert Museum.
- Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio*. Madrid, España: Akal.
- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos* (1st ed.). Barcelona: Paidós.
- Murdock, M. (2013). *The Heroine's Journey*. Shambhala.
- Nadoolman Landis, D. (2003). *Costume Design*. Massachussets: Focal Press.
- Pavis, P. (1983). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*.
- Pizzato, M. (2019). *Mapping Global Theatre Histories*. Charlotte, EEUU: MacMillan.
- Pulecio Mariño, E. (2008). *El Cine: Análisis y Estética*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Cultura.
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Barcelona: Paidós
- Saussure, F. de. (1965). *Curso de lingüística general*. Editorial Losada.
- Serrano, G. P. (1994). *Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. Madrid: La Muralla.
- Stanislavski, K. (2013). *El Trabajo del actor sobre sí mismo*. México D.F.: Editorial Tomo.
- Street, S. (2001). *Costume and cinema: Dress codes in popular film*. Wallflower.
- Wong, W. (1997). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Referencias

- Armstrong, E. M. (2010). Revered and Reviled: D.W. Griffith's 'The Birth of a Nation' | *The Moving Arts Film Journal*. Recuperado el 23 de julio, 2020, de: <https://web.archive.org/web/20100529224316/http://themovingarts.com/revered-and-reviled-d-w-griffiths-the-birth-of-a-nation/>

- Barbieri, D., & Pantouvaki, S. (2016). Towards a philosophy of costume. *Studies in Costume & Performance*, 1(1), 3–7. https://doi.org/10.1386/scp.1.1.3_2
- Cabral, A., & Figueiredo, C. (2019). *Performative Approaches in Designing Costumes: Ergonomics in Immersion and Storytelling* (pp. 337–349). https://doi.org/10.1007/978-3-030-20444-0_33
- Carlos, M. (2016). Moda en cine: signos y simbolismos. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación. Ensayos*, (58), 1–10.
- Carrasquero González, Á., & Finol, J. E. (2007). Semiótica del espectáculo: contribución a una clasificación de los elementos no lingüísticos del teatro. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 18 de mayo, 281–309.
- Coffee, K. (2022, abril 20). Quatrefoil: A Historically Persistent Icon. *Shutterstock*.
- COSTUME DEPARTMENT IATSE 856. (s.f.). Documento sin datos recibido por correo electrónico.
- Costume Designers Guild. (2020). *Awards Submission*. Recuperado November 4, 2020, from <https://costumedesignersguild.com/awards/submit/>
- Eco, U. (1977). Semiotics of Theatrical Performance. *The Drama Review: TDR*, 21(1), 107. <https://doi.org/10.2307/1145112>
- Fernández Silva, C. (2015). El vestido dentro del pensamiento del diseño ¿requiere un estudio diferenciado? *Iconofacto*, 11(17), 82–98. <https://doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a05>
- Fortmueller, K. (2018). Gendered labour, gender politics: How Edith Head designed her career and styled women's lives. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 38(3), 474–494. <https://doi.org/10.1080/01439685.2017.1357253>
- Hillestad, R. (1980). The Underlying Structure of Appearance. *Dress*, 6(1), 117–125. <https://doi.org/10.1179/036121180805298691>

Gómez Restrepo, A. (2018). *Vestuario cinematográfico: Estudio de caso de la construcción de identidades juveniles en las películas Rodrigo D No futuro y Los Nadie*. [Tesis de licenciatura, Universidad Universidad Pontificia Bolivariana.]

Jablon, S. (2016). *Historical accuracy in costume design: experiences and perceptions of Broadway costume designers*. [Tesis de doctorado, Iowa State University] <http://lib.dr.iastate.edu/etd%0Ahttp://lib.dr.iastate.edu/etd>

Landis, D. (2003). *Scene and not heard: the role of costume in the cinematic storytelling process*. [Tesis de doctorado, Royal College of Art]

Martínez Carazo, P. (2006). El método de estudio de caso: Estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y Gestión: Revista de La División de Ciencias Administrativas de La Universidad Del Norte*, (20), 165–193.

Nolfi, J. (2018, noviembre 9). How The Favourite costumes added renegade “punk” edge to Queen Anne’s court [*Entertainment Weekly*]. Recuperado de <https://ew.com/movies/the-favourite-costumes-sandy-powell-interview/?slide=6114203#6114203>

Queen Anne | Kensington Palace | *Historic Royal Palaces*. (s/f). Recuperado el 10 de noviembre de 2020, de <https://www.hrp.org.uk/kensington-palace/history-and-stories/queen-anne/#gs.l322lr>

Resha, D. (2015). *Designing for Black-and-White: Edith Head and the Craft of the Costume Designer*. Recuperado Julio 17, 2020, de Screening the past: <http://www.screeningthepast.com/2015/06/designing-for-black-and-white-edith-head-and-the-craft-of-the-costume-designer/>

Rojas, L. y Zambrano, L. (2009). *El vestuario como símbolo en cine. Caso: The Fifth Element*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Andrés Bello]

Sheard, L. (n.d.). LIZ SHEARD. Recuperado el 27 de septiembre, 2020, de Marat/Sade LIPA: <http://www.lizsheard.co.uk/work-2#/marat-sade/>

Simonton, D. K. (2002). Collaborative Aesthetics in the Feature Film: Cinematic Components Predicting the Differential Impact of 2,323 Oscar-Nominated Movies.

Empirical Studies of the Arts, 20(2), 115–125. <https://doi.org/10.2190/rhq2-9uc3-6t32-hr66>

Simonton, D. K. (2004). Film awards as indicators of cinematic creativity and achievement: A quantitative comparison of the Oscars and six alternatives. *Creativity Research Journal*, 16(2–3), 163–172. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1602&3_2

Structure of the IATSE | *IATSE Labor Union*. (s/f). Recuperado el 12 de octubre de 2020, de <https://www.iatse.net/about-iatse/structure-iatse>

Taratuto, P. (2018). Diseño de Vestuario: Creacion de Personaje. *Reflexión Académica En Diseño y Comunicación*, (33), 131–135.

Yao, Y. (2010). *The Undressing Women*. [Tesis de maestría, Universidad de Copenhague].