UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIONES: ARTES AUDIOVISUALES
Y COMUNICACIONES PUBLICITARIAS

EL VESTUARIO COMO SÍMBOLO EN CINE
CASO: THE FIFTH ELEMENT

TESISTAS:
Rojas, Lily
Zambrano, Leslyka

TUTOR:
Ezenarro, Jorge

Caracas, 15 de abril de 2009

“Para Zarina, Omar, Fabio y mi papa frita:
para esos que todavía creen en la magia”

Lily Rojas.

Las sombras ciegan y ensordecen.
Colorean la armonía o se arrastran con los ojos cerrados,
desconfiados.

El saco del ropavejero palpita.
El estruendo me hace pensar que son los últimos latidos.
La fatiga de estar vivo es espesa tiniebla que enmudece el llanto.
Encandece la niebla y vuelvo a temer.
Caliento mis alas al sol como los que soñaron y te espero,
crisálida.

Para la otra mitad de mi alma, Amanda.
Para mis hermanos.

Leslyka.

Agradecimientos

A Ezenarro por sus palabras, por sus silencios, por sus consultas, por sus consejos, por las apuestas… porque nada le pasó a su dedo.

A Susana Camero y a Shirley de Ramos por la dirección, el cariño y la confianza en este proyecto.

A María Jóse Rodríguez, a Joaquin Restrepo y a Dany Satine por hacer posible que estas páginas estén adornadas con trazos y figuras multicolores, y por esperar a cambio sólo una sonrisa agradecida.

A nuestros entrevistados que nos regalaron respuestas precisas y sus mejores deseos.

A Zarina y a Omar, que con mucho esfuerzo apostaron por una vocación y ahora reclaman mi título.

A todos los amigos que personalmente y a través de la tecnología nos dieron sus palabras de aliento, a esos que creyeron que lograrlo era posible.

A Amanda, que siempre entendió que hacíamos la tarea.

A los abuelos.

A los que se marchan y nos dejan un tesoro que hay que aprender a amar y a compartir. Me dejaron la sensación de que nunca voy a estar sola.

A la fraternidad El pez que fuma:

La mitad de nosotros decidió estar acá y la otra mitad se lo merecía, estamos hechos los unos para los otros.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Introducción……..10

Capítulo I. El problema…… 14

1.1 Formulación del Problema…….. 14

1.2 Objetivos de la investigación…..…… 14

1.2.1 Objetivo General……14

1.2.2 Objetivos específicos……..…….. 14

1.3 Justificación……... 15

1.4 Delimitación…….. 17

Capítulo II. Marco Teórico……... 18

2.1 La semiótica y su contexto histórico…….. 18

2.1.1 Despertando a un monstruo……. 19

2.1.2 De la religión a la ciencia……. 21

2.1.3 El signo contemporáneo…….. 23

2.1.4 Haciendo significante lo insignificante……... 24

2.1.5 El hábito hace al monje…… 27

Capítulo III. Marco Conceptual…… 32

3.1 Vestuario en cine……... 32

3.1.1 Propuesta de arte, un trabajo en equipo…… 32

3.1.2 No se viste a un actor, se viste a un personaje…….. 34

3.1.3 El diseño, una suma de principios y elementos…….. 40

3.1.4 El color, un círculo de reglas y simbolismos…….. 43

3.1.5 Cuestión de estilo…….. 48
3.1.6 Integrantes de orquesta visual……. 51
Capítulo IV. Marco Referencial…….…… 55
4.1 El cine y el género de la ficción como ciencia……..…… 55
4.2 El vestuario, un interlocutor del género de ciencia- ficción……. 56
4.3 The Fifth Element……... 57
4.4 La rebeldía del diseño: el creador de un sexto elemento…….. 59
Capítulo V. El Método……..…. 61
5.1 Modalidad de la investigación…… .. 61
5.2 Tipo y diseño de investigación……... 61
5.3 Variables de la investigación……..… 62
5.4 Población y muestra…….. 66
5.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos……... 67
5.6 Matriz de análisis……..…. 69
Capítulo VI. Resultados……... 71
6.1 Análisis de resultados……... 71
6.2 Discusión de resultados……..…. 98
6.2.1 Leelo. La perfección al desnudo……..…. 98
6.2.2 Korben Dallas. El héroe y sus músculos……..….. 99
6.2.3 Padre Vito Cornelius. Una prueba de Fe……..… 102
6.2.4 Diva Plavalaguna. Lírica de esperanza…….103
6.2.5 Ruby Rhod ¡Estoy aquí, mírenme!.....104
6.2.6 Jean-Baptiste Emanuel Zorg. Un villano demente….. 106

Capítulo VII. Conclusiones y Recomendaciones……..108

7.1 Conclusiones…… 108

7.2 Limitaciones…….. 110

7.3 Recomendaciones…….. 111

Bibliografía…… 112

Índice de Tablas

Tabla Nº 1. Matriz de Análisis Leeloo: cambio 1…….. 73
Tabla Nº 2. Matriz de Análisis Leeloo: cambio 2…….. 75
Tabla Nº 3. Matriz de Análisis Korben Dallas: cambio 1……..... 77
Tabla Nº 4. Matriz de Análisis Korben Dallas: cambio 2……..... 79
Tabla Nº 5. Matriz de Análisis Korben Dallas: cambio 3…….. 81
Tabla Nº 6. Matriz de Análisis Padre Vito Cornelius: cambio 1…….. 83
Tabla Nº 7. Matriz de Análisis Padre Vito Cornelius: cambio 2…….. 85
Tabla Nº 8. Matriz de Análisis Diva Plavalaguna: cambio 1…… 87
Tabla Nº 9. Matriz de Análisis Diva Plavalaguna: cambio 2…… 89
Tabla Nº 10. Matriz de Análisis Ruby Rhod: cambio 1……. 91
Tabla Nº 11. Martiz de Análisis Ruby Rhod: cambio 2……. 93
Tabla Nº 12. Matriz de Análisis Jean-Baptiste Zorg: cambio 1…… 95
Tabla Nº 13. Matriz de Análisis Jean-Baptiste Zorg: cambio 2…… 97

Índice de Figuras

Figura Nº 1. Boceto de Vestuario de Leeloo: cambio 1…… 72
Figura Nº 2. Boceto de Vestuario de Leeloo: cambio 2……. 74
Figura Nº 3. Boceto de Vestuario de Korben Dallas: cambio 1……... 76
FiguraNº 4. Boceto de Vestuario de Korben Dallas: cambio 2……. 78
Figura Nº 5. Boceto de Vestuario de Korben Dallas: cambio 3……... 80
Figura Nº 6. Boceto de Vestuario del Padre Vito Cornelius: cambio 1..... 82
Figura Nº 7. Boceto de Vestuario del Padre Vito Cornelius: cambio 2..... 84
Figura Nº 8. Boceto de Vestuario de la Diva Plavalaguna: cambio 1……. 86
Figura Nº 9. Boceto de Vestuario de la Diva Plavalaguna: cambio 2……. 88
Figura Nº 10.Boceto de Vestuario de Ruby Rhod: cambio 1……..... 90
Figura Nº 11.Boceto de Vestuaro de Ruby Rhod: cambio 2……. 92
Figura Nº 12.Boceto de Vestuario de Jean-Baptiste Zorg: cambio 1…… 94
Figura Nº 13.Boceto de Vestuario de Jean-Baptiste Zorg: cambio 2…… 96

Introducción

El arte cinematográfico articula un lenguaje propio para generar una representación de la realidad, con el fin de entretener a una audiencia que, por cierto espacio de tiempo, está decodificando una serie de signos que se presentan como combinaciones de imágenes, textos y sonidos a través de los significados y convencionalismos asociados a éstos. Todos estos actores y elementos son responsables del fenómeno comunicacional conocido como el cine.

El director, que es considerado el creador y el visionario detrás de toda pieza audiovisual, suele otorgar mayor peso a la composición de la imagen en cuanto a la significación. Soro (2004) explica que, en la estructuración del cuadro, el director formula una retórica visual que refuerza el estilo estético del film, para obtener como resultado que cada elemento presente en el set aporte una información que favorezca el sentido narrativo y estético de la historia. Estos elementos son la iluminación, el decorado, la actuación y el vestuario.

Complementando lo anterior, Mitry (1976, citado por Javaloyes 2001), señala que:

> El proceso estético de las imágenes está vinculado a una realidad psicológica, a una concepción psicoestética. El cine alcanza su nivel de expresividad para mostrar el proceso de transformación del mundo y no sólo el resultado final de la transformación como hacen otras formas de expresión(www.realidadliteral.net/1paginaI-3.htm, recuperado 03/03/09).

El proceso de decodificación y entendimiento del mensaje cinematográfico se realiza en la mente del espectador sin que éste tenga plena conciencia

del proceso semiótico en el que está involucrado y que se vale de sus conocimientos, cultura, ideología y experiencias para concretarse. Aunque esto se cumpla en la mayoría de los casos, no todos los individuos asisten a estos eventos cargados de simbolismos inconscientes o por casualidad.

Algunos espectadores son en realidad aquellos que se propusieron entender el porqué y el cómo de los fenómenos semióticos en general. Como en todas las áreas del conocimiento esta inquietud se abarcó a través de diferentes corrientes de estudio, dando como resultado, a principios del siglo pasado, la semiótica peirceana con un enfoque científico del estudio de los signos y la semiología, que nació en la escuela estructuralista con Saussure, que estudió las funciones del signo en su contexto social.

Luego de mucha polémica, tras momentos de auge y de penumbra, algunos estudiosos voltearon la mirada al arte y reconocieron su valor sémico. A mediados del siglo XX, Roland Barthes se propuso formular una teoría que aplicada a cualquier ámbito semiológico, incluyendo el artístico, ayudase a establecer un patrón de análisis de los signos lingüísticos y visuales intervinientes en determinados procesos comunicacionales.

El problema particular que planteaban las artes escénicas lo abarcó Tadeuz Kowzan, quien formuló una herramienta de análisis que desglosa este ámbito en trece sistemas de significación en el que agrupó todos los elementos, lingüísticos, visuales y auditivos, presentes en la obra de teatro o a su equivalente en cine, el montaje escénico del film.

Anualmente se realiza una cantidad insondable de producciones teatrales y cinematográficas en el mundo, que se valen de los recursos sémicos del lenguaje audiovisual para transmitir su mensaje. Esta inclinación a la creación y al manejo de códigos en la puesta en escena estimula el estudio y

el análisis de estos medios y de sus herramientas comunicacionales, proceso que se convierte en el círculo que alimenta al monstruo semiológico.

Un ejemplo muy acertado para darle sustento a la idea anterior es la película de ciencia ficciónThe Fith Element, traducida al español como El Quinto Elemento, que fue dirigida por Luc Besson en 1997. Este ambicioso proyecto cinematográfico dispuso de la ayuda del guonista Robert Mark Kamen, el músico Eric Serra, el director de fotografía Thieny Arbogast y un elenco conformado por los actores: Bruce Willis, Gary Oldman, Milla Jovovich, Luke Perry, Tony Lister, Ian Holm, Chris Tucker y Brion James. Este film utiliza multiplicidad de códigos y signos para transportar a los espectadores a una realidad futurista. Plagada de las inquietudes y motivaciones tradicionales de la existencia se vale de la épica como forma de narración, por lo que encontramos el respectivo héroe salvador del mundo, con sus proezas y dificultades, el amor entre seres de distinta naturaleza finalmente consumado, y el eminente peligro de exterminio de una forma de vida encarnado en una contrafigura maléfica.

De todos los sistemas de significación articulados en este film, el vestuario recibió una dimensión especial al ser delegado a las manos creadoras del vanguardista diseñador de modas francés Jean Paul Gaultier, quien convirtió a la gran pantalla en su pasarela y diseñó una magnífica propuesta, valiéndose de todos los artilugios de significación posibles para recrear un ambiente futurista con el cual atavió a todo el elenco y que le hizo merecedor de las nominaciones a mejor vestuario de los premios César, que otorga la Academia del Cine Francés, y del Saturn, de la Academia de Ciencia Ficción, Fantasía y Terror, en 1998.

La importancia del vestuario en este film, como en tantos otros, está ampliamente ligada al rol que desempeña en la vida real. Desde el inicio de los tiempos no sólo ha funcionado como elemento imprescindible para proteger el cuerpo de las inclemencias del medio ambiente, sino también como indicador social y cultural, fungiendo como herramienta de expresión y como elemento indispensable del cine.

Todo esto se traduce en motivo de inquietudes para las autoras del presente trabajo de grado, por lo cual se les plantea la necesidad de realizar un análisis de la semiología del vestuario de la película The Fifth Element; que llevarán a cabo valiéndose de los estudios previos y de las teorías formuladas por Roland Barthes y Tadeuz Kowzan para desarticular los sistemas de significación inherentes al vestuario, con el fin de unificar criterios en una matriz de análisis que pueda ser aplicada a este film de ciencia-ficción.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Formulación del Problema

¿Cuál es el significado del vestuario como elemento simbólico en la película *The Fifth Element*?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

Analizar la simbología del vestuario en la película The Fifth Element, a través de elementos de las teorías semiológicas de Roland Barthes y Tadeuz Kowzan.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar qué aspectos de las teorías propuestas por cada autor son aplicables al análisis del vestuario en un film de ciencia ficción.

- Crear una matriz de análisis que interprete los aspectos de las teorías propuestas por cada autor, aplicable al análisis del vestuario en un film de ciencia-ficción.

- Identificar los códigos de vestuario presentes en la muestra.

- Analizar las características del vestuario, según la propuesta de análisis semiótico de la puesta en escena de Kowzan.

- Analizar los aspectos denotativos y connotativos de los vestuarios de la muestra.

1.3 Justificación

Resolver el problema de la simbología del vestuario en cualquier película, como recurso que dota de significado a la historia, a sus personajes y a la época en la que habitan, es una necesidad para entender los mensajes, en este caso, gráficos y visuales, que soportan la esencia del film y que sirven como apoyo al hilo narrativo.

Como consecuencia de que la propuesta artística se rige por la concepción del director, con respecto a los personajes, sus acciones y el contexto en el que cohabitan, existe una relación simbiótica que se establece entre el vestuario, la dirección de arte y la dirección de fotografía. Éstas, en conjunto, conforman la imagen que llega al espectador.

En tal sentido, no se puede clasificar un vestuario como bueno o malo fuera del contexto de la película, sino según su relación con el hilo narrativo de la historia y del punto de vista del realizador.

Es así como los actores, la escenografía, la música y el vestuario construyen el significado de la obra. Por lo tanto, el diseñador debe alinearse con el director y con el sentido del film, para así recrearlo a través de su arte y lograr comunicar un mensaje al espectador.

En consecuencia, el análisis propuesto de la simbología del vestuario en la película The Fifth Element, para el cual se generará una matriz, se considera relevante al estar basado en las teorías semióticas de Roland Barthes y Tadeuz Kowzan. Y, en esta medida, se realizará un aporte teórico a la semiótica y a los interesados en continuar la labor de interpretación de mensajes en medios de comunicación de masas (cine, televisión, radio, impresos, etc.). Además, en la medida en que se entiendan mejor los sub-elementos del vestuario se podrá apreciar mejor su significación dentro de ésta y otras obras cinematográficas con el fin último de lograr una mayor aproximación al mensaje real que se pretendió transmitir.

Este estudio también servirá de aporte al campo de la comunicación social, especialmente para el área audiovisual, por abarcar los aspectos semióticos en función de los elementos denotativos y connotativos dentro de la puesta en escena.

Por otra parte, esta investigación podrá ser tomada como antecedente por futuros estudiantes para aplicar la matriz de análisis a otros productos audiovisuales de cualquier índole que involucren dentro de su sistema de significación al vestuario.

Finalmente, este trabajo se considera relevante para las autoras, quienes se desempeñan en el medio y que por sus estudios requieren conocer a fondo el análisis de medios y mensajes, aplicado a diversas situaciones o ámbitos inherentes a la comunicación social.

1.4 Delimitación

El estudio se restringe a la película The fifth element, (El quinto elemento), dirigida por Luc Besson y estrenada en pantalla en 1997; que tiene una duración de 127 minutos. Abarca el tema del vestuario de los personajes: Korben Dallas (Bruce Willis), Jean-Baptiste Emanuel Zorg (Gary Oldman), Leelo (Milla Jovovich), Padre Vito Cornelius (Ian Hom), Ruby Rohd (Chris Tucker) y Diva Plavalaguna (Maiween Le Besco), y su significación a partir de las teorías semióticas de Barthes y Kowzan.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 La Semiótica y su contexto histórico

Llamada por la escuela europea semiología y por la americana semiótica, ambos términos derivados de la palabra griega semeion 'signo', es, según Ferdinand de Saussure (Saussure, 1945, p. 60), "(…) el estudio de la vida de los signos en el seno de la vida social… en qué consisten y cuáles son las leyes que los gobiernan". Saussure también considera a la lingüística como parte de la semiótica, "(…) y es así como la lingüística se encontrará ligada a un dominio bien definido en el conjunto de los hechos humanos".

Los estudios de Saussure se basan en la función que desempeña el signo en la sociedad y los de Charles Sanders Peirce en su función lógica. Este último la describe como una doctrina formal de los signos, basada en la observación de sus caracteres que "(…) por un proceso de abstracción, somos llevados a aseveraciones falibles e innecesarias, concernientes a lo que deben ser los caracteres de todos los signos usados por una inteligencia científica, capaz de aprender a través de la experiencia" (Peirce, 1897, en Peirce, 1974, p.21).

El objetivo de la semiología es el conocimiento "(…) no la belleza estética o la pura especulación (…)" (Todorov, 1981, p.9); estudia los sistemas de signos de especies diferentes "(…) cualesquiera que sean su sustancia y límites: imágenes, gestos, sonidos melódicos u otros conjuntos de objetos" (Barthes, en Beuchot, 2004, p.164).

2.1.1 Despertando a un monstruo

En la historia de la rama del conocimiento que estudia los signos como fenómeno comunicativo, el hito más conmemorativo está ubicado en la época de San Agustín.

A este personaje de la Edad Media se le atribuye el aporte de combinar ideas y nociones provenientes de otras ramas del saber que dejaron un legado al estudio del signo: la semántica, la retórica, la lógica y la hermenéutica.

En su teoría del Lenguaje o semántica, Aristóteles define a las palabras como una relación entre tres términos: los sonidos, las cosas y los estados del alma. Diferenciando dos relaciones específicas, una de los estados del alma con los sonidos y la otra de los estados del alma con las cosas. Las cosas y los estados del alma existen independientes de los individuos y se encuentran enlazadas por una relación motivada, uno es la imagen del otro. En cambio, los sonidos dependen del individuo y de sus características culturales, geográficas, climáticas y físicas, por lo que su relación con los estados del alma es inmotivada, una convención o símbolo, uno significa el otro sin ser su imagen.

Aristóteles va más allá del estudio de las palabras dichas y supera la semántica netamente lingüística al aplicar el análisis anteriormente descrito a las letras como símbolos en sí mismos y a la palabra escrita. Subdivide los símbolos en nombres, como entidades convencionales, y signos, como entidades naturales (Todorov, 1981, p. 21).

Los términos significante y significado aparecen con los estóicos, aunque no conserven el mismo sentido para Saussure. Según Todorov (1981), éstos

coinciden con la necesidad de un objeto, que definieron como entidades que pueden ser tanto físicas como psíquicas, y con la figura del *lekton* que está situado en el lenguaje mismo. Distinguen entre los *lekta* completos o incompletos, con lo que se refieren a la naturaleza y sentido del mensaje, si transmite una idea completa o no. Con estos estudios se abre el camino a la teoría gramatical de las partes del discurso.

Para este autor, la lógica aristotélica hace uso de los signos como referencias o indicios para adquirir conocimientos, una proposición conlleva a otra. No contempla una articulación del signo lógico con el lingüístico, por lo que los denota de maneras diferentes, signo el primero y símbolo el segundo.

Los estóicos consideran que el signo también es demostrativo, en donde lo más importante es la naturaleza del conocimiento extraído de ellos. Todorov (1981) explica que a pesar de que éstos practicaban la lógica proposicional y no la de clases –filosofía de la sustancia y esencia proposicional– manipulan los hechos como generadores de signos, por lo que se le empieza a conceder especial atención a los signos no lingüísticos. Dividen el signo en dos clases: conmemorativo o de llamado, producto de una convención, y revelador o de indicación, producto de relaciones naturales.

Por su parte, la retórica y la hermenéutica no plantean una teoría específicamente aplicada al signo. La primera estudia los sentidos indirectos, lo que quiere decir que la transposición o metáfora no es una estructura simbólica con manifestación lingüística sino una especie de palabra con significado distinto del cotidiano, “Metáfora es el sentido impropio de una palabra o la expresión impropia para evocar un sentido” (Aristóteles citado por Todorov, 1981, p.18). La segunda establece

estrategias de interpretación que, por la característica multiforme y profusa de esta rama, suelen variar de una escuela a otra.

El estudio de los símbolos y el establecimiento formal del ámbito simbólico lo plantea Clemente de Alejandría, quien estudia la simbología romana utilizada en el área jurídica, como las balanzas y las monedas para evocar la justicia o un toque de las orejas para invitar a servir al mediador. El autor de *Teorías del símbolo* (1981) muestra claramente que para ese estudioso egipcio este lenguaje se clasifica de dos maneras: indirecto, como los jeroglíficos egipcios y los símbolos romanos de los ejemplos anteriores, que plantean indicios que se asimilan luego de la interpretación; y directo, el que se establece mediante la alegoría, que es una convención cuyo modo de recepción es a través de la comprensión.

Clemente concluye, luego de estudiar el método jeroglífico de la escritura egipcia, que una especie de símbolos se basa en la imitación, como el círculo para la palabra Sol, mientras que la otra es alegórica, como el bajo relieve para designar alabanza a los reyes, y enigmática, como las serpientes que representan a los astros por la forma sinuosa de sus órbitas (Todorov, 1981).

2.1.2 De la religión a la ciencia

De vuelta a San Agustín, en el libro Teorías del símbolo, se afirma que este sabio clérigo, en la búsqueda de descifrar el sentido verdadero de las enseñanzas bíblicas y de asentar las bases de la retórica y el discurso de la Iglesia, estudia a los filósofos antiguos para encontrar en su legado conceptos y teorías que mantuvieran vigencia y que explicaran ciertas

estructuras, comportamientos y reacciones de la audiencia frente a determinados estímulos simbólicos. Basado en los autores clásicos desarrolló una base terminológica y conceptual, pero no llegó a proponer un término oficial para esta rama del saber que muchos años después se convertiría en la semiótica actual (Todorov, 1981).

A pesar de que el objetivo principal de este estudioso era netamente religioso se muestra muy interesado en la semiótica. “Un signo es lo que demuestra por sí mismo el sentido y lo que más allá de sí mismo muestra también alguna otra cosa al espíritu. Hablar es transmitir un signo con ayuda de un sonido articulado” (San Agustín, De la dialéctica, 387d.c, citado por Todorov, 1981, p.41). Deja al descubierto la no identidad del signo consigo mismo, que es doble, sensible e inteligible.

Contempla también el ámbito comunicacional, “(…) La palabra es el signo de una cosa y el oyente puede comprenderla cuando el hablante la emite (…)” (San Agustín, De la dialéctica, 387d.c, citado por Todorov, 1981, p.42). Son éstas las dos tendencias de la semiótica agustiniana su eclecticismo y su psicologismo; “(…) existen estas cuatro cosas que deben distinguirse: la palabra, lo expresable o dicible –equivalente al mensaje, algo vivido por el hablante y por el oyente–, la expresión o dictio –equivalente al sonido organizado y articulado con el fin de significar algo, es lo que la palabra significa independientemente de los individuos– y la cosa (…)” (San Agustín, De la dialéctica, 387d.c, citado por Todorov, 1981, p.43).

A modo de conclusión este autor contemporáneo afirma que un proyecto en principio hermenéutico consagrado a la interpretación y la expresión de textos cristianos, base de la retórica cristiana, es la primera obra propiamente semiótica. San Agustín desarrolló una teoría general del signo a

partir de los estudios de los filósofos clásicos, sintetizando y eliminando las incoherencias. No considera que la cosa sea referente del signo sino que la cosa participa del signo, “El signo es una cosa que nos hace pensar en algo más allá de la impresión que la cosa misma produce en nuestros sentidos” (San Agustín, De la dialéctica, 387d.c, citado por Todorov, 1981, p.45).

2.1.3 El signo contemporáneo

Existen dos enfoques principales que abordan el problema semiótico, uno planteado por la escuela estructuralista y otro por los analistas científicos.

Con mucho auge en la Europa de los sesenta, el principal exponente de la escuela estructuralista, Ferdinand de Saussure, estudió y propuso su teoría semiológica aplicada a la lingüística. Fue superado por Barthes quien, ampliando los conceptos precedentes, aplica la teoría de Saussure a otros tipos de signos. El análisis estructuralista del signo consiste en desarticular los elementos del mensaje y descubrir cuál es la función de cada uno con respecto a los otros y, a su vez, la de estas relaciones dentro de la estructura completa. Otros autores identificados con esta rama han sido Hjelmslev, Jakobson, Lévi-Strauss, Derrida y Greimas (Pérez, 1982).

Peirce se encuentra al otro lado de la balanza, y del mundo, cuando estructura una matriz de análisis semiótico basándose en el método científico. Estudia y clasifica la complejidad de las relaciones entre tres elementos básicos e inherentes al signo: el representamen –el signo en sí mismo–, su objeto y el interpretante; y, según éstas, establece diez tipos principales de signos. Para Julia Kristeva, en *Le semiotique, science critique et/ut critique de la science* (1968), el objetivo de la semiótica es comprender

científicamente los modos de producción de la significación social, de qué manera se manifiesta y qué efectos genera (Peirce, 1974).

A los fines del problema que plantea encontrar un basamento semiótico al vestuario del film El quinto elemento, se desarrollará sólo la teoría, proveniente de la escuela estructuralista, del autor Roland Barthes, ya que satisface las necesidades inherentes al análisis que se pretende hacer a continuación. Este modelo será aplicado para establecer los elementos distintivos del vestuario y descubrir sus funciones dentro de la línea discursiva y estética del film.

2.1.4 Haciendo significante lo insignificante

Roland Barthes es un semiólogo estructuralista que estudia el signo en todos sus ámbitos, más allá de la lingüística. Plantea dos sistemas de significación dentro del análisis semiológico, uno denotativo y otro connotativo, en donde el primero es el plano de expresión del segundo y éste a su vez es la imagen del primero.

El sistema de connotación, es de carácter general, global y difuso; es, Según Barthes, un fragmento de ideología que se relaciona directamente con la cultura, el saber, la historia, entre otros. Está comprendido por significantes –siempre material, el significante es un mediador que remite al significado–, significados –imagen psíquica de la cosa– y significación –unión de significante y significado cuyo resultado es el signo–. Los significantes de connotación también son llamados connotadores, están constituidos por los signos del sistema denotativo que encuentran su asedio en la retórica. El sistema denotativo es el primer nivel de lectura que establece las bases de

un sistema más complejo, en donde es el individuo el protagonista y su cultura y experiencia las variables directamente proporcionales al entendimiento del mensaje. “(…) El conjunto de los connotadores conforman la retórica de la imagen, la cual aparece como la cara significante de la ideología” (Barthes en Colección Comunicaciones, 1976, p.45).

> La retórica es la facultad de discernir en cada circunstancia lo admisiblemente creíble (…) parece ser capaz de considerar los medios de persuasión acerca de cualquier cosa dada, por lo cual también decimos que ella no tiene su artificio en ningún género específico determinado (Aristóteles en traducción de Samaranch, 1968, p. 13).

> Se entiende por ideología, en la sociología contemporánea, un sistema de ideas y juicios, explícito y generalmente estructurado, que sirve para describir, explicar, interpretar o justificar la situación de un grupo o de una colectividad, y que, inspirándose ampliamente en unos valores, propone una orientación precisa a la acción histórica de ese grupo o colectividad (Rocher, 1979, p.128).

Barthes estableció una diferencia entre los tres tipos de mensaje que intervienen en el proceso de comunicación. Consideró que existen niveles diferentes de denotación y connotación en cada una de las tres clasificaciones, que se unifican en el espectador para transmitir un mensaje completo y coherente (Barthes en Colección Comunicaciones, 1976).

El mensaje lingüístico es el primero que contempla Barthes para el análisis semiótico. El texto se analiza en ambos aspectos, denotativo y connotativo. En cuanto a los elementos denotativos se encuentra tanto la palabra y su significado formal, como la forma en que está escrita, tamaño, grosor, inclinación, color y estilo. En lo que respecta al ámbito connotativo del signo, según lo expuesto anteriormente, la palabra remite a un concepto, que va

articulado en alguna medida con los otros connotadores, para construir un significado que depende de la ideología y experiencia del receptor.

El segundo tipo de mensaje es el icónico no-codificado, que es aquel que surge luego de la primera mirada, lo obvio del mensaje; está comprendido por signos que son elementos en sí mismos y por aquellos cuya significación se encuentra en la composición de la imagen, es decir, la forma en que los elementos están dispuestos en el espacio.

Y, el mensaje icónico codificado o simbólico, que es el tercer y último bloque de análisis, comprende los connotadores, que son los resultados de los niveles anteriores, en sí mismos o combinados, que corresponden a lo que Barthes denomina la retórica de la imagen, y las respectivas connotaciones que se efectúan a través de experiencias y conocimientos del individuo que establecen el plano ideológico del mensaje (Barthes en Colección Comunicaciones, 1976).

Este modelo es útil para efectuar cualquier tipo de análisis semiológico y es especialmente pertinente para aquellos de tipo artístico, por ser el arte un compendio de elementos sémicos que comparten un espacio con el objeto de articular un mensaje que es la ideología (Kowzan, en Adorno 1979).

> Barthes hace realidad el sueño de Saussure, una semiología que fuera el estudio del signo en general, más allá de la lingüística (…) estudia el significado. Y, además, estudia cómo hacemos inteligible o significativo lo cotidiano. Cómo hacemos significante lo insignificante. Por eso analiza sobre todo lo no dicho, o lo que queda implícito o atemático (Beuchot, 2004, p.163).

2.1.6 El hábito hace al monje

La semiología del arte no ha tenido las mismas consideraciones de estudio que la lingüística. El estudio del signo tiene la particularidad de haber sido relegado en diferentes momentos históricos, luego de que Saussure retomara el interés en el problema semiológico y con él otra tanda de estudiosos, en los últimos decenios, las investigaciones semiológicas han progresado mucho, sobre todo en los campos de la lingüística y el de la psicología social.

> (…) Se intentó introducir los métodos de análisis semiológicos en algunos terrenos que constituyen índices de signos sociales: el código de la ruta, la moda, los alimentos, los gestos, las marcas. En cambio ha habido poca preocupación por la semiología del arte, salvo el arte literario, el más cercano a la lingüística (Kowzan en Adorno, 1979, p. 26).

Jan Mukarovsky fue uno de los primeros en plantear el estudio del arte como hecho semiológico de la comunicación en 1934. “La obra de arte es al mismo tiempo signo, estructura y valor (…) mientras el carácter semiológico del arte no sea suficientemente reconocido, el estudio de la estructura de la obra de arte necesariamente seguirá siendo incompleto (…)” (Mukarovsky citado por Kowzan en Adorno, 1979, p.27).

A pesar de los avances, este estudioso ruso no propone ningún método de análisis, y considera el arte como una unidad semiológica. Es seguido por Erick Buyssens en 1943 quien establece que el arte tiene un carácter poco sémico, siendo los signos un medio para valorizar los elementos con cargas emocionales. A la vez, Roman Jakobson reconoce el valor del lenguaje no lingüístico de la pintura y el cine.

En cuanto al arte escénico, más inclinado hacia la significación del teatro, Tadeuz Kowzan propone un método de análisis de la semiología de los elementos artísticos y los medios de expresión teatral. “Entre todas las artes, y quizás entre todos los campos de la actividad humana, el arte del espectáculo es donde el signo se manifiesta con mayor riqueza, variedad y densidad (…)” (Kowzan en Adorno, 1979, p.30).

Este método de análisis se puede aplicar también de manera efectiva al ámbito del cine, ya que el arte cinematográfico encontró sus cimientos en la misma simbología del teatro. El arte del espectáculo en general, emplea tanto la palabra como sistemas de significación no lingüísticos, hace uso tanto de signos auditivos como visuales y se vale de los signos que toma de la naturaleza, de la vida social y de cualquier terreno artístico, los articula y los conjuga de forma tal que en materia de escena “(…) pocas veces se manifiestan los signos en estado puro” (Kowzan en Adorno, 1979, p.31).

Estos signos compuestos, a su vez, interactúan en el montaje: los lingüísticos, los de entonación, el signo mímico, los de movimiento y cualquier otro medio de expresión escénica como el decorado, los trajes, el maquillaje, los sonidos, la iluminación, etc; se combinan, se complementan, se refuerzan o se contradicen en la psiquis del espectador.

Los signos presentes en toda obra escénica son de carácter artificial, están emitidos voluntariamente y son perfectamente funcionales, ya que provienen de un proceso voluntario y premeditado, y están dispuestos para comunicar inmediatamente un mensaje a un público.

Kowzan, atendiendo a éstas, sus propias reflexiones, propone un modelo de análisis que contempla trece sistemas de signos, con el fin de conciliar los fines teóricos y prácticos para facilitar el estudio científico del espectáculo.

Estos sistemas de signos son: la palabra, el tono, la mímica del rostro, el gesto, el movimiento escénico del actor, el maquillaje, el peinado, el traje, el accesorio, el decorado, la iluminación, la música y el sonido. A su vez éstos son clasificados contemplando cuatro características principales: a qué pertenecen, puede ser al texto pronunciado, a la expresión corporal, a las apariencias exteriores del actor, al espacio escénico o a las propuestas de sonido; si son signos que provienen o se sitúan en el ámbito del actor o de fuera de éste; si son de tipo auditivo o visual; y según como se sitúan en tiempo o en espacio (Kowzan en Adorno, 1979).

Retomando el tema principal de competencia de este Trabajo de Grado, se desarrollarán sólo tres aspectos de la propuesta de estudio de Kowzan, que según su clasificación se visualizan como inherentes al desempeño del departamento de arte, en cuanto respecta a las apariencias exteriores del actor; son signos que provienen o son concernientes al ámbito del actor, son de tipo visual y se sitúan en el espacio escénico.

El maquillaje contribuye a dar la fisionomía del personaje, resalta el valor del rostro y la gestualidad del actor, tomando en cuenta las condiciones de luz del momento de la acción. Suele emplearse en otras partes del cuerpo, dependiendo de las necesidades del guión, y es imprescindible para crear formas de signos del carácter y la psicología del personaje, relativos a la raza, la edad, el estado de salud o el temperamento; a través de éste se logran conjugar diferentes signos para constituir un personaje tipo, como vampiros, monstruos, hechiceros, extraterrestres, borrachos, etc.

El peinado pertenece al dominio del creador del vestuario. Sugiere pertenencia a determinada área geográfica o cultural, época, clase social, generación, tendencia sexual o ideología. El signo se encuentra en el signo y

en el estado de cuidado en el que se encuentre. Pertenecen a esta clasificación barba y bigotes.

En lo que respecta al traje, es una frase conocida en el ámbito escénico que “el hábito hace al monje”. Inclusive en la vida real, la vestimenta es un signo cargado de información acerca de quien lo use. En la escena es el medio más externo y convencional para definir al individuo, humano o no.

> (…) señala el sexo, la edad, la clase social, la profesión, una clase social o jerarquía particular, la nacionalidad, la religión y determina a veces la personalidad histórica o contemporánea (…) así como toda suerte de matices, como la situación material del personaje, sus gustos y ciertos rasgos de su carácter (Kowzan en Adorno 1979, p.44).

El vestuario no sólo transmite información de quién lo usa sino también del contexto ambiental, clima, estación o estado del tiempo, época histórica, ocasión, formal o casual, y lugar; casi siempre está relacionado con otros sistemas de signos que comparten el mismo espacio. También es oportuno acotar que así como el vestuario ayuda a visualizar ciertas características del actor y del personaje puede, si es necesidad del guión, ocultarlas o confundir acerca de su verdadera naturaleza, a través de la figura del disfraz.

El accesorio, se sitúa en la frontera del traje y del decorado. Todo elemento perteneciente al vestuario puede convertirse en accesorio dependiendo del papel que desempeñe, puede ser que en sí mismo mantenga una fuerte carga semiológica “(…) así, por ejemplo, el bastón es un elemento indispensable del vestuario de un dandy en las comedias de Musset. Pero olvidado en el boudoir de la mujer cortejada, se convierte en un accesorio cargado de consecuencias” (Kowzan en Adorno 1979, p.44).

Los accesorios comparten una delgada línea con el decorado y pueden pasar a ser elementos de utilería y viceversa dependiendo del papel que jueguen en la escena, por ejemplo, el hacha del leñador, los guantes del asesino, entre otros.

CAPÍTULO III
MARCO CONCEPTUAL

3.1 Vestuario en cine

3.1.1 Propuesta de arte, un trabajo en equipo

El departamento de arte de una producción cinematográfica se encarga de la visualización y la elaboración de escenografía y ambientación, vestuario, maquillaje y peluquería. Aunque no siempre se cumple en esta medida, debido a que la cantidad de personal es directamente proporcional al presupuesto disponible para la realización del film, lo más recomendable es contar con un equipo de diseñadores especializados en cada área, que trabajen bajo la supervisión del director de arte que dicta los lineamientos básicos a seguir (Stephenson, 1973).

En lo que respecta al caso específico del vestuario, el diseñador está muy alineado con la propuesta del director y con el sentido del film, para recrearla a través de su arte. Un buen desempeño en esta área depende de un amplio conocimiento en cuanto a los tipos de telas, las caídas, el peso, los volúmenes, cortes, colores y el comportamiento de las mismas. Como todos los elementos del discurso cinematográfico, los efectos del vestuario deben ser creíbles, por lo cual el vestuarista debe trabajar en equipo junto al maquillador, el peluquero y el efectista, ya que la conjugación de los elementos en escena debe responder a la propuesta original y así determinar el código visual en el que se basa el hilo narrativo de las imágenes (Martin, 1962).

El procedimiento de trabajo en la industria cinematográfica a nivel internacional concibe el vestuario como una unidad más de todas las que integran la producción de una película. El cine es un arte que se hace en equipo. Los directores de arte, los directores de fotografía, los directores artísticos y los diseñadores de vestuario llenan ese espacio con la misma minuciosidad. Se trata de herramientas que utiliza el director para contar la historia de la película (Nadoolman, 2003).

El director de Arte y su equipo son los encargados de darle vida al sueño del director y lo llevan plásticamente a la realidad. Son los que definen todo lo que va entrar en cuadro: color, texturas, mobiliario, vestuario y utilería (Stephenson, 1973). Eva Ivanyi asegura, a tal respecto, que todos los elementos deben estar bien conjugados "(…) porque si se sienta a alguien vestido de cuadros sobre una silla de flores, el resto de la ambientación en rojo y verde, y además la iluminación es muy fuerte, el riesgo que se está corriendo es muy grave". El encargado de homogeneizar un concepto creíble y armónico es el director de arte (en González y Munarriz, 1991, p.138).

El vestuarista, además de ser subordinado de la guía del director de arte debe trabajar también tomando en cuenta las especificaciones de fotografía. En un caso dado en que ciertos colores o texturas encajen perfectamente con la propuesta de arte pero no con los requerimientos de fotografía el director en el área notifica al vestuarista, quien tiene que realizar un nuevo diseño que satisfaga a ambas direcciones. Por ejemplo una pieza de ropa elaborada en terciopelo azul puede hablar mucho de la personalidad y contexto del personaje, puede armonizar muy bien con los demás elementos de la escena, pero si el ambiente no tiene suficiente iluminación no va a comunicar eficazmente. El director de fotografía suele pedir ciertos tonos

para lograr efectos visuales como contrastes o mimetizaciones según como convenga al desarrollo de la historia.

La función del director es trasladar los textos dramáticos al lenguaje de la escena; esto es, hacer que la obra como está escrita sea clara, interesante y disfrutable a través de los actores, sonidos, colores y movimientos. El campo específico del diseñador de vestuario, abarca todos estos medios, exceptuando el sonido. Ningún texto dramático funciona solo en la representación, la caracterización mejor descrita puede ser vista falsa y hasta ininteligible por el espectador cuando es impropiamente representada por un actor erróneamente seleccionado. En pocas palabras, los actores, la escenografía, la música y el vestuario, tienen que, en relación de uno con el otro, construir el significado de la obra (Castro, 1994).

3.1.2 No se viste a un actor, se viste a un personaje

La realidad poco aporta al vestuario en comparación con el hecho imperante de comunicar a través de cada elemento que lo conforma. Por lo tanto la suprema del mismo, sea en cine, en televisión o en teatro, en el mejor de los casos, no es ataviar a un actor en consonancia con lo que mejor le siente a su contextura y a su carrera artística (Squicciarno, 1990).

Alineada a este principio Sandy Powell precisa que “(…) No se trata aquí de lo fascinante, seductor o maravilloso que parezca alguien (…) lo más importante, y también lo más emocionante, del diseño de vestuario es ayudar a crear un personaje y contribuir a la narración de una historia.” (Nadoolman, 2003, p.8).

La vestuarista venezolana de teatro y cine, Kapé Grillé, declaraba en 1991 a tal respecto que vestir en cine no es cuestión de modas, explicaba que para escoger correctamente el vestuario de cada personaje lo más recomendable es romper con todas las influencias que se puedan tener, para evitar la contaminación del estilo con los preceptos personales del creador, y así poder ubicar sin contradicciones o elementos disonantes la imagen del personaje correspondiente con su contexto histórico y social (González y Munarriz, 1991).

La importancia del diseño de vestuario radica en servir como apoyo al hilo narrativo y aportar la mayor cantidad de información posible e imprescindible para la comprensión de la historia, siempre basado en la concepción artística del director con respecto a sus personajes y al contexto en que se desarrolla la historia. Con el guión como base primordial, tomando en cuenta los criterios y lineamientos del guionista y del director, se realiza la descripción de cada personaje. Se establece en este paso importante de la producción la psicología del mismo, su posición socioeconómica y el contexto temporal, económico y político en que se desenvuelve (Stephenson, 1986).

En muchas ocasiones se utiliza el estudio cuadrimensional de Tadeuz Kowzan (en Adorno, 1979), o variaciones de este, para realizar el perfil del personaje antes de la caracterización y del diseño de su atuendo, que se basa en el siguiente análisis:

Estudio cuadrimensional del personaje	
Aspecto físico	Raza, edad, sexo, altura, peso, contextura, color de cabello, color de piel, color de ojos, forma de los ojos, rasgos fisionómicos, ¿Cómo es su voz (intensidad, timbre, tono y altura)? ¿Quién es? ¿Qué es lo que quiere, porqué y qué se le opone? ¿Cuál es su estado de salud? ¿Cómo se viste usualmente? ¿Cómo camina? ¿Cuál es su postura? Gestos característicos

Aspecto socioeconómico	Nacionalidad, País de residencia, año o época, lugar dentro de la sociedad, estrato social al que pertenece, sociabilidad, ocupación, profesión, condiciones de trabajo, aptitudes y vocación.
Vida familiar	¿Quiénes son su padres? ¿Viven? ¿Cómo es la relación entre ellos y el personaje? ¿Conoce algo de sus antepasadoa? Estado civil ¿Cómo es su relación con su cónyuge e hijos? ¿Tiene ahorros, sueldo o salario? ¿cuál es su religión y cómo la practica? Viajes y lugares a los que ha ido, ideas políticas, pasatiempos, ubicación espacial, aspecto de su vivienda.
Aspectos psicológicos	Vida sexual, moral, filosofía de vida, ambiciones, contratiempos, desengaños, temperamento, complejos, mecanismos de defensa ¿Tiene alguna anomalía psicopática?
Aspecto escénico	¿En qué momento de la pieza aparece el personaje y cuál es su rol? ¿Qué siente hacia los demás y qué sienten los demás hacia el personaje? ¿Qué objetivo tiene, qué se le opone y si lo logra, cómo lo hace? ¿Hay evolución del personaje dentro de la pieza, cómo se establece?

José Salas opina que el vestuario es fundamental, tanto como el espacio y la ambientación, por ser lo primero que perciben los espectadores. El vestuario, específicamente, forma parte del actor, le ayuda a delimitar la naturaleza de su personaje, su aspecto psicológico y su aspecto exterior. También asegura que el vestuario tiene como fin último situar en la época, el clima y todo lo que la obra encierra, porque luego de apagadas las luces de la sala, el espectador ve a los actores como componentes de un esquema, situados dentro de un espacio (Salas, 1998; cp. Daza y Thielen; 1998).

Bajo el mismo respecto el licenciado en letras, catedrático y cineasta venezolano, Iván Feo, comenta en una entrevista realizada a su persona en 1991 que, “(…) el vestuario se deriva de lo que la película tiene que significar, en su parte más general y en su parte más particular” (González y Munarriz, 1991, p.83). Explica que el vestido es parte integrante de los elementos que se articulan para conformar el lenguaje cinematográfico y que todo elemento presente en una pieza de este estilo tiene que significar, si no significan no forman parte del lenguaje. Insiste en que no se puede clasificar un vestuario como bueno o malo fuera del contexto de la película, sino

según la relación con el sentido de la historia y del punto de vista del realizador (González y Munarriz, 1991).

Es tan determinante el vestido para darle forma, apoyo y situación a un personaje que es muy común que el elenco cuente con acceso al mismo durante los ensayos, con la finalidad de adaptarse y utilizarlo como ayuda para conseguir la esencia del personaje y para establecer un patrón de postura, gestualidad y actitudes en general, que son inspirados o determinados por el atuendo (Squicciarno, 1990).

Andrés Agusti, cineasta y director de fotografía venezolano, aclara en una entrevista realizada en 1991, que el diseño de vestuario en el cine, televisión o teatro trasciende al diseño de fotografía y asegura que obedece a una necesidad de expresión, que se plantea conforme a las necesidades del film, del mensaje. De allí la importancia en la decisión de las texturas y colores que servirán de atavío a un personaje que comunicará con la calidad de la tela un contexto socioeconómico, con los colores rasgos de su personalidad, con los cortes expondrá edad, religión, ideología, ocupación o sexualidad.

Estos elementos, junto a otras características, están contemplados en las planillas de desglose correspondientes a la descripción de un personaje y a su rol dentro del hilo narrativo de la pieza. Para Agusti “(…) el vestido implica una forma de vivir, una economía, una política, una filosofía y de hecho, la gente no se viste de una determinada manera por casualidad (…)” (González y Munarriz, 1991, p.94).

Corroborando lo anterior y basado en su larga trayectoria en cine, Hernán Toro afirma que el personaje determina y justifica su atuendo. Explica a través de un ejemplo que se pueden contrastar las personalidades opuestas de dos mujeres con el hecho simple de ataviar a una con un vestido rojo,

ceñido y satinado y a otra con colores claros y sutiles, cortes holgados y telas con texturas, poco brillantes. Según su experiencia es más fácil situar a alguien en una clase social con un poder adquisitivo determinado a través de la calidad de las telas y los cortes utilizados, así como en un clima y latitud geográfica, época, personalidad, tipología, raza, actividad que realiza en el momento de la acción y cualquier otro aspecto inherente al individuo. Explica que no se utiliza el mismo atuendo para un cocktail que para un día de campo, y en caso de que se presentara así, tal disonancia es en sí misma un elemento comunicativo, demuestra una personalidad rebelde y asocial o, tal vez, el individuo sólo sea despistado (en González y Munarriz, 1991).

Los diseñadores de vestuario son apasionados narradores, historiadores, analistas sociales, humoristas, psicólogos y magos que saben codificar el glamour y conjugar íconos. Son gestores flexibles y astutos que tienen que hacer malabarismos con presupuestos y calendarios cada vez más menguados, y enfrentarse a la cruda realidad económica de la producción cinematográfica en todo el mundo (Nadoolman, 2003).

Una propuesta de vestido para un proyecto cinematográfico es una gran responsabilidad. El diseñador tiene que realizarla de forma tal que sea convincente, que esté acorde con las necesidades de la pieza y con la visión del director. Para tales fines es imprescindible que conozca y manipule ampliamente el lenguaje cinematográfico y, como requisito indispensable, debe poseer un bagaje cultural muy amplio y versátil, que le permita ubicarse en determinado tiempo y espacio, para recrear un contexto histórico, antropológico, psicológico, artístico y hasta literario. Lo que se traducirá, finalmente, en un personaje ataviado coherentemente con el contexto en el que se desarrolla la historia (Poloniato, 1990). No está de más hacer notar que todo en el cine está diseñado para que se vea bien en la

pantalla, es decir, para causar una impresión de realismo en un formato bidimensional que inevitablemente aplana y distorsiona la imagen (Nadoolman, 2003).

Alicia Polloniato, 1990, explica que cuando una película es histórica o se ambienta en lugares exóticos o fantasiosos, el encargado de vestuario debería ser una persona con un bagaje cultural alto que le permita aprovechar referencias históricas y antropológicas para poner en contexto a la audiencia y cumplir con la función del vestuario como recurso dentro del cine (González y Munarriz, 1991).

Para Mariadelina Vera, diseñadora de arte y de vestuario en el cine venezolano, el proceso de diseño de los atuendos es un trabajo de creación del personaje, explica que jugando con la mezcla de colores, texturas y cortes es posible atribuir características físicas: hacerlo feo o bonito, gordo o flaco, darle fuerza o restarle. También asegura que se puede crear armonía o incomodidad y utilizar las reacciones del actor, que pueden ser de agrado o no, ante determinadas conjugaciones de los elementos del vestuario, lo que le da mayor realismo y profundidad a un personaje (González y Munarriz, 1991).

Complementa lo anterior al afirmar que existe una relación simbiótica que se establece entre el vestuario, el resto de las competencias de la dirección de arte y la dirección de fotografía, ya que en conjunto serán la imagen que llegará al espectador, aconseja manejar el color como herramienta para crear un ambiente, adaptando luego la forma al personaje. Por ejemplo, la iluminación está íntimamente ligada a la creación del vestuario, debe hacerse en conjunto el estudio del color y la escogencia de la gama cromática, ya que con la temperatura y los matices de luz se pueden lograr

efectos visuales que desvirtúan el color y las texturas de los materiales utilizados. Si se trabaja en conjunto, una buena iluminación puede enaltecer e intensificar el vestuario y otorgar profundidad y calidez al color (González y Munarriz, 1991).

Para Iván Feo, “el lenguaje cinematográfico está constituido por una serie de articulaciones significativas” (González y Munarriz, 1991, p. 131). La luz y el color, el vestuario, el maquillaje, la gestual de los actores, la palabra verbalizada y el montaje son articulaciones del lenguaje cinematográfico, es decir, son vehículos para decir cosas son elementos para comunicar y debe haber coherencia entre las articulaciones, para no correr el riesgo de perder la contundencia de la historia o, peor aún, transmitir un mensaje equivocado.

En el caso del vestuario, Omar Borges, en una entrevista realizada en febrero de 2009, explica que este elemento genera códigos visuales en el cine y el teatro que permiten a los actores caracterizar a un personaje. Alineado a la estética de la obra, y apoyado en elementos como el maquillaje y el peinado, el vestuario transmite la psicología del personaje a la audiencia. Agrega que el vestuario es una máscara que sirve para colorear y dibujar a un caracter.

3.1.3 El diseño, una suma de principios y elementos

Daza y Thielen, en su trabajo de investigación *Un traje, un mensaje. Una aproximación a la historia del vestuario en el teatro venezolano*, 1998, explican que el diseño puede ser entendido como el arreglo de las líneas, las formas, los colores y las texturas con el fin de obtener una imagen visual. Aunque la estética del diseño es muy difícil de definir por los constantes

cambios a los que es sometida, existen principios que se adaptan a las características de la figura y el rol de un personaje para establecer normas al momento de combinar elementos en una pieza.

Entre los principios del diseño se encuentran los siguientes: en primer lugar, la simetría como resultado de las posiciones de las líneas, estilos, tamaños y posiciones de los adornos para conseguir un efecto de equilibrio en torno al eje central. En segundo lugar, el ritmo, como uso repetido de las líneas para crear un patrón o modelo; dividiéndose en una modalidad uniforme que consiste en la repetición de un mismo espacio, otra progresiva en donde los espacios crecen o decrecen a medida que se replican las líneas o formas y otra desigual que es cuando el espacio se divide de manera irregular. Y, por último, la unidad en torno al estilo como combinación de elementos que generan un buen efecto visual, considerando la temática empleada, el consenso en cuanto a la utilización de formas, costuras y el respeto a la línea horizontal del cuerpo.

Por otro lado, los elementos del diseño de vestuario comprenden el énfasis en el foco hacia donde el diseñador quiere dirigir la atención del espectador; el estilo de las líneas que dividen el espacio del mismo; la silueta o forma como contorno del traje, sin tomar en cuenta los detalles del mismo, que serán vistos como complementos; el color como elemento indispensable y de gran importancia dentro del diseño de moda; la luminosidad del color que aumenta en la medida que se agrega el blanco o disminuye con la utilización del negro, creando una gama de claros y oscuros; y, por último, la textura del tejido como percepción táctil y visual. En el caso del mundo del espectáculo la textura es de carácter visual, ya que de ella dependerá la ilusión óptica deseada (Daza y Thielen, 1998).

Al respecto, Castro en su libro *El arte del vestuario en la escena* (1994), conceptualiza algunos de los elementos del vestuario:

La línea posee la facultad de evocar emociones. Las líneas verticales sugieren dignidad y fuerza por su semejanza con los árboles y las columnas; las horizontales sugieren placidez y reposo como el horizonte y el mar, y las diagonales son dramáticas y dinámicas por parecerse a los picos de las montañas. Y las telas en los pliegues del traje son la esencia de las líneas. Las telas pesadas como el terciopelo y el algodón se plegarán en largos dobleces verticales. En cambio, el chifón o el organdí flotarán afuera del cuerpo con la más leve corriente de aire; desarrolla Castro (1994).

Por otro lado, el claroscuro contempla el contraste cromático y la valorización de grises. El valor es entonces una parte integral del color, todos los colores tienen un valor. Los colores claros son denominados altos en tono y los oscuros como bajos en tono. Se habla de un mayor contraste cuando más lejanos sean los valores que coexisten en una pieza. En el caso de que se quiera expresar sofisticación los valores deberán ser más cercanos porque transmiten sobriedad.

Castro (1994), asegura que el color, por su parte, es un elmento que resalta y distingue al actor principal de los demás actores del reparto, otorgándole una carga psicológica y emocional especial y protagónica.

Complementando lo expuesto, Andrea Torres, diseñadora de modas venezolana, opina en una entrevista realizada en enero de 2009, que más que crear un esquema sobre el diseño de la pieza, es necesario crear un esquema de interpretación que permita lograr la intención deseada en la historia. Ya sea algo futurista o una historia de época, es necesario saber cómo se va a recrear. Y posteriormente a este proceso se toman en cuenta

elementos como: el color, el corte, la tela o textura, el estilo y el volumen para diseñar los trajes que utilizarán los personajes. Considera, además, que las texturas son códigos que manejan los diseñadores para transmitir características psicológicas de los personajes. Se pueden transmitir mensajes como la libertad a través de telas vaporosas y con mucha caída o por el contrario otorgar rigidez a un personaje con telas pesadas y de gran volúmen. En el caso de la película El quinto elemento, resalta la presencia de materiales plásticos y sintéticos para transportar al espectador a una realidad futurista.

3.1.4 El color, un círculo de reglas y simbolismos

Es de las características más obvias y resaltantes que se puede captar a través de la vista. Dependiendo del color, la luminosidad y el tono del mismo se pueden asociar muchos significados y simbologías, que son utilizados como herramientas de comunicación bien sea para inducir un estado anímico o un determinado comportamiento. Por ejemplo los colores muy luminosos de tonos altos y contrastantes son utilizados por los diseñadores de interiores de restaurantes de comida rápida, en primer lugar porque son llamativos, ya que la frecuencia de onda de estos colores es más alta, fácilmente reconocible y permite una asociación directa con la marca, y por otro lado se les atribuye un efecto psicológico sobre el cliente, una sensación abrumadora que le incita a levantarse inmediatamente después de comer (Andrada y Boneto, 2000).

En el ámbito artístico estos significados asociados al color son utilizados con la finalidad de complementar la retórica visual, como un elemento más

cargado de simbolismos que facilita el proceso de comunicación de la obra, sea plástica, escénica, o de otra índole.

En el caso específico del vestuario existen criterios cromáticos a considerar: como por ejemplo que los colores neutros (blanco y negro) cuando se usan juntos suelen ser seguros, pero tienden a la monotonía. Además, la palidez refleja mejor la luz que los colores muy saturados y adquieren una encantadora cualidad opalina. Varios valores del mismo color producen interesantes claroscuros sin peligro de que desarmonicen. El negro siempre puede ser utilizado de manera segura con cualquier otro color y el blanco es dramático y asegura su constraste, atrae mucho la atención y debe evitarse su uso extensivo en caracteres menores. Por otro lado, los colores análogos como por ejemplo el verde para el azul y el rojo para naranja, funcionan muy bien juntos. Y los colores complementarios como el verde, el naranja y el violeta son armónicos entre sí y producen la máxima brillantez y contraste posibles (Castro, 1994).

El vestuario no sólo debe ser armónico en la pieza, sino con el set que utiliza de fondo. En el caso de que éste tenga muchas fracturas de línea y croma, el vestuario tiene que ser de un solo color para que pueda ser visto contra ellas. El vestuario podría dominar siendo la parte más brillate del escenario y esta dominación se obtiene a través del contraste. Se debe considerar la armonía del color, entendiéndola desde un sentido social y no simplemente como la clasificación de los colores primarios, secundarios o terciarios, es decir tener criterio para prever que lo que es armónico para una cultura y su clima podría resultar como una burla para la sensibilidad de otras (Castro, 1994).

Es pertinente resaltar que la psicología del personaje condiciona el código de color de su ropa. Por esto, es importante leer detalladamente la obra y consultar con el director para estar seguros de no vestir a un peronsaje con colores que no le sean propios. No es el color que posee un carácter específicio para decsribir un carácter o situación, es la manera de colocarlo en escena lo que le da las características especiales que de le dan su significación en la obra (Castro, 1994).

No existe una teoría que unifique todos los criterios en cuanto a los significados asociados a los colores, son muchos los autores que intentan aclarar las tendencias más comunes tomando en cuenta que el campo se dificulta dadas las diferencias culturales entre grupos sociales, étnicos y religiosos del mundo. A tales efectos se extrajo de la *Guía de Apuntes de Artes Audiovisuales* (2004) y de *Psicosociología de la moda* (1986) de Marc-Alain Descamps una serie de significados y acepciones que se pueden manejar como convenciones dentro de la cultura occidental, a la cual pertenecen las autoras de este análisis así como los creadores del film que será objeto del mismo.

Entre los colores cálidos se encuentran el rojo y el anaranjado como los máximos exponentes. El primero es el que atrae mejor la atención del espectador ya que es dominante en relación con los otros colores; es el color de la sangre y se asocia con las emociones que ella evoca: pasión, asesinato, destrucción, vergüenza, estímulo, tragedia y odio; también es el color del fuego por lo que puede sugerir calor, poder, vigor, energía, valor o prisa; en cuanto a las connotaciones otorgadas por su uso dentro de la cultura, se le asocia con la realeza, con la religión, por el hábito de los cardenales, y con las prácticas políticas de ideología comunista. Al segundo se le atribuyen cualidades hipnóticas, en cuanto a las proporciones de rojo

que contenga el tono, de menor a mayor intensidad, puede sugerir desde sentimientos placenteros, como valor heroico, inquietud y pasión, hasta muy violentos; por ser el tono asociado al otoño y a las cosechas se le atribuyen sensaciones de calor, abundancia, y alegría.

El amarillo connota una gama de sentimientos dependiendo de su saturación. Mientras más fuerte y luminoso más transmite ánimo de espíritu; por ser el color del sol se le asocia con cosechas y verano por lo que sugiere sentimientos de alegría, júbilo, abundancia, sabiduría y amor; por ser el color del oro sugiere pompa y poder. Cuando es menos saturado o empañado sugiere sentimientos de cobardía y debilidad, como celos, inconstancia, decepción, indecencia, enfermedad, infidelidad y traición.

El verde se va alejado de la calidez y en la misma proporción de los sentimientos vibrantes, y se le asocia con la calma y el reposo. Es el color de la primavera y como tal sugiere vida, esperanza, inspiración, vitalidad, juventud, vigor, inmadurez y victoria. Por su inmensidad en la naturaleza, por encontrarse en los bosques y en el mar, transmite soledad, paz y eternidad.

El azul es la representación de la dulzura y la inocencia por contraste con los colores cálidos. Es el color de los cielos y el agua, simboliza verdad, quietud, paz, esperanza, espiritualidad, romance, estabilidad y fidelidad en el amor.

El morado está asociado a la realeza, el poder y la majestuosidad, por ser el color utilizado por predilección por césares y altos mandos de la iglesia católica. También se asocia a sentimientos de sufrimiento, seriedad, pasión, templanza y verdad martirizada. También se asocia a la riqueza y el esplendor material como los colores oro y plata.

El marrón contrarresta a los colores más activos, por lo que es un color de fondo ideal. Es serio, neutro, severo, otoñal y masculino. Es símbolo del pasado cuando se utiliza en tonalidades sepia.

El gris es el centro entre los colores límites de la gama cromática, logrando armonía entre los opuestos. Sugiere gravedad, pobreza, neutralidad, armonía y tristeza.

El blanco y el negro son los colores límites opuestos de la gama cromática, por lo cual si el blanco es la presencia de todos los colores el negro es lo contrario, la ausencia de ellos. Juntos en un mismo espacio ofrecen el máximo contraste.

El blanco por ser el más brillante, cuando se usa de fondo, hace perder brillo y dualidad a cualquier color. Es el color predilecto para transmitir paz, timidez y pureza pasiva, estéril y neutra. En la naturaleza se le encuentra en el invierno como nieve y escarcha por lo que evoca sentimientos de pureza, santidad, inocencia, fe, delicadeza y castidad. Por su utilización en la sociedad se le asocia con divinidad, ángeles, santos, vírgenes, entereza, humildad, modestia, feminidad y verdad.

El negro, por el contrario, como fondo destaca los colores más intensos y sobre un fondo de color genera un vivo resplandor. Es el color de la muerte, evoca ausencia, dolor, horror, desesperación, depresión, tristeza y luto. En el ámbito religioso se relaciona con el hábito de los monjes, monjas y con la penitencia. Sugiere misterio, magia y brujería, maldad, crimen y vergüenza. También es sinónimo de sobriedad y elegancia.

Es importante hacer notar que con el uso de combinaciones de formas y colores se pueden lograr patrones, que se convierten en convencionalismos

dependiendo de la regularidad y el uso que se les dé en la sociedad. Por ejemplo el patrón de cuadros escoceses determina pertenencia a esta área geográfica, o también, que el personaje que lo viste posee características de personalidad o de estado asociadas a esta cultura.

Según los testimonios de la vestuarista venezolana Andrea Torres, emitidos en una entrevista realizada en enero de 2009, los colores tornasolados se usan para transmitir una psicología muy temperamental, en las telas para vestir a aquellos personajes de personalidad cambiante y bipolar. Estos patrones se obtienen al combinar en los tejidos de las telas colores que contrastan entre sí, por lo general se encuentran en la misma proporción de saturación.

Otro tipo de patrón muy utilizado en moda o en vestuario para cine, teatro o cualquier representación escénica, es el animal print. Son combinaciones de colores y formas que imitan pieles de animales exóticos. Según Torres, este tipo de patrones se utilizan con mucha sutileza por lo determinado de su significación en la escena y en la vida en general. Ella lo emplea sobre actores que representan personajes de artistas excéntricos y egocéntricos, denotan cierto poder en el ámbito del espectáculo o la sociedad, pero siempre hacia lo ridículo.

3.1.5 Cuestión de estilo

El diseño tiene implícitas ciertas necesidades de composición que se aplican a cualquier área, una de las más determinantes es la incorporación de un estilo. Con respecto a las artes escénicas, este precepto es de los primeros a considerar antes de realizar una propuesta. Una vez analizadas las

características físicas y psicológicas de un personaje el siguiente paso es situarlo geográfica y temporalmente, para establecer una línea de diseño que apoye y articule un mensaje coherente con las características dadas. De igual manera, se incorporará al vestuario una línea discursiva que integre en su estética las características propias del ambiente que el director quiere recrear para la pieza (Stephenson, 1986).

Omar Borges (2009), explica que los criterios para situar una pieza dentro del marco estético de un estilo determinado vienen dados según la tendencia, visible a grandes rasgos, de los elementos a considerar al diseñar el vestuario. Es así que se compara cada elemento o la composición de los mismos con las características iconográficas que definen una época, un tema, un área geográfica o un ambiente.

Innumerables estilos se encuentran por doquiera que se mire en el ambiente artístico, escénico y del diseño de modas, en lo que atañe al presente análisis los estilos más identificables, tomando en cuenta la tendencia estética del film en general, son los siguientes.

El futurismo nace en enero de 1909 una vez es publicado el Manifiesto de Fundación del Futurismo por el poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti, quien rechazaba frontalmente el pasado y la tradición y defendía la creación de un nuevo orden moderno, que estuviese dominado por la novedosa sensación de velocidad que trajo consigo la incorporación de la máquina al ámbito urbano (www.arte historia.jcyl.es, recuperado el 15/02/2009).

La noción de futurismo no pasa de moda, por ser inherente al ser humano la necesidad de respuestas acerca de cómo será, o cómo se verá, la humanidad en un espacio temporal lejano. En el vestido este efecto de futuro se logra a través de la incorporación al diseño de materiales poco comunes,

generalmente novedosos y vinculados a la los avances de la tecnología, en muchas ocasiones se usan texturas y colores que facilita el juego de luces, contrastes entre brillos y opacos, como los que brindan los colores metálicos (www.hipermoda.com, recuperado el 15/02/2009).

El estilo *Kitsh* nace aproximadamente en 1860 en Alemania, en esta clasificación estaban los bocetos baratos, asociados con un gusto vulgar, pero fácilmente comercializable. Este estilo se caracteriza por combinar -de manera discordante y exagerada- formas poco funcionales, colores brillantes, texturas complicadas y materiales, por lo general, pieles, plástico, vidrio, cristal o papel. Priva la necesidad de ornamentar, de manera exagerada y anárquica, sobre la funcionalidad de la pieza (es.wordpress.com recuperado el 15/02/2009).

El minimalismo nace en 1958, en el taller del pintor Franck Stella, en contraposición del pop-art. Stella desarrolla un estilo que utiliza las líneas para alejarse de la pasión y para diseñar construcciones visibles y altamente significantes. Este estilo estético se caracteriza por poseer un alto contenido intelectual que contrasta, proporcionalmente, con su bajo contenido formal y de manufactura. Una pieza minimalista se caracteriza por el reduccionismo y por la desnudez. Se vale del uso de elementos básicos y esenciales entre los que destacan formas geométricas, colores planos y tejidos naturales para obtener la mayor funcionalidad y sencillez en el diseño (www.artehistoria.jcyl.es, recuperado el 15/02/2009).

3.1.6 Integrantes de una orquesta visual

Existen otros complementos implícitos e importantes dentro de la concepción del vestuario en cine, que cumplen una función ornamental para el actor y que también le dan contexto a su personaje.

La finalidad básica de los accesorios es de carácter estético, a menos que el guión los convierta en elementos influyentes dentro de la historia. Al igual que el vestido, son portadores de mensajes, son símbolos cargados de información acerca del contexto del individuo, clase social, religión, época, entre otros. Se pueden diseñar paralelamente junto con el vestido o se escogen una vez terminado éste, cuando ya se haya realizado la composición del personaje. Por lo tanto se puede afirmar que el diseño y la selección de los accesorios es un paso esencial para la realización de un vestuario completo y profesional (Castro, 1994).

Antes de seleccionar un accesorio se deben tener ciertas consideraciones, con respecto a la pieza y al lugar donde esté colocada. En la cabeza la utilización de sombreros, mantos, tocados, coronas y pelucas, deben proporcionar la suficiente seguridad al actor sin resultarle incómodo. Debe ser correctamente ajustado para evitar su caída o desacomodo. En el cuello, los broches, el largo del collar y el ajuste de la bufanda deben brindar al actor completa seguridad y no impedir ningún movimiento, y deben evitar la posibilidad de que el actor se enganche a su traje o al traje de otro actor. Los hombros pueden ser cubiertos con chales, capas, charreteras, mantillas y otros elementos apropiados según el carácter. En el caso de capas y chales, el actor que va a llevarlos debe saber lucirlos con elegancia y soltura.

En los brazos el uso de pulseras debe ser muy estudiado. Estas prendas por lo general suelen ser realizadas con materiales muy llamativos, lo que provoca la desviación de la atención del espectador hacia esa zona. Debe ajustarse bien para evitar que no se enganche con otro objeto. En las manos los guantes y los mitones son agregados al vestuario sin mucha dificultad. En este caso se recomienda, como en los anteriores, ajustarlos al carácter y a la época.

En el torso se utilizan petos, fajones, cinturones, lazos, entre otros. Deben brindarle comodidad al actor, su ajuste debe resultar exacto y el material utilizado debe adecuarse al carácter del personaje. Para los pies se deben seleccionar correctamente los zapatos, correspondiendo con la talla del actor por comodidad, pero también con la época y el ambiente para que haya coherencia. Las hebillas, cintas o elementos decorativos del calzado deben ser bien fijados para evitar su desprendimiento.

En iguales proporciones, el maquillaje cobra gran relevancia dentro de la narrativa visual de la pieza, ya que va unido a la gestualidad del actor, es parte de la propuesta artística y complementa la información que emana del vestuario ya que posee importantes propiedades comunicacionales. A través del maquillaje el espectador comprende de inmediato sentimientos del personaje como alegría, tristeza, llanto o enfermedad. También permite dar vida a seres de fantasía o de terror. Una buena caracterización facial es imprescindible para recrear características falsas en un actor, como vejez, depresión, angustia o para modificar las facciones subrayando o atenuando determinados rasgos (Poloniato, 1990).

En este sentido la maquilladora profesional en cine y teatro Christina Polli asegura, en una entrevista realizada en febrero de 2009, que el maquillaje y

el peinado complementan no sólo el traje, sino las características físicas y gestuales del personaje que desea recrear el director. Y en esta medida, se modifica la fisonomía del actor acentuando rasgos y simulando otros como altura, edad, entre otros. Aclara además, que los principios básicos del maquillaje son la base que corrige imperfecciones y otorga un tono uniforme al rostro; el claroscuro logrado a través de la combinación de sombras, iluminadores y modeladores que acentúan los rasgos deseados; y el estilo que se pretende lograr, ya sea natural, recargado o de fantasía. Y, a su vez, esboza que el peinado abarca: el color de cabello; la manera en que está recogido; estilo y también, en el caso de los hombres, el corte del bigote o de la barba.

Complementando lo anterior, la maquilladora María Fernanda Sécola, en una entrevista realizada en enero de 2009, agrega que la personalidad del personaje se define también por el tratamiento que se le de al rostro. Ejemplifica diciendo que en el caso de una película de aventura como Piratas del Caribe, los rostros deben tener un aspecto sudado y sucio porque forma parte de sus acciones y de sus roles en el film. De esta manera, "(…) el maquillaje crea lo imaginativo" y se adapta a la imagen que tiene el director en mente.

Por su parte, Scarlet Bandrez, maquilladora del salón Camerino´s Maquillaje, expuso en una tertulia en marzo de 2009 que al momento de maquillar se evalúa la armonía con respecto al vestuario y al medio en el cual se desenvuelve el personaje, ya sea televisión, teatro o cine, para así adaptar las técnicas para restarle o agregarle brillo en el caso de que sea requerido.

Según las palabras de Eva Ivanyi la tendencia en el pasado era sobremaquillar, en los años veinte se maquillaban los ojos con una rayita

negra para dar profundidad a la mirada. En el cine en blanco y negro era necesario exagerar el maquillaje porque era el contraste el que determinaba las facciones. Con la película a color y las nuevas tecnologías asociadas a la iluminación y a la captura de la imagen cambiaron también las necesidades de maquillaje y la tendencia actual es más suave y natural, trata de disimular las imperfecciones y resalta los pómulos, los ojos y la boca en las mujeres (González y Munarriz, 1991).

Ivanyi, diseñadora de modas, recomienda que al igual que para el atuendo, cuando la idea es recrear una situación determinada, sea histórica, geográfica o social, hay que efectuar una investigación para emular las características reales. Por ejemplo, a principios de siglo la tez era muy pálida, el maquillaje tenue, con un poco de color muy disimulado en los ojos y la boca de las mujeres (González y Munarriz, 1991, p.128).

CAPÍTULO IV
MARCO REFERENCIAL

4.1 El cine y el género de la ficción como ciencia

Gallegos y Sánchez (2003) opinan que en la ciencia ficción el protagonismo lo tienen las ideas en lugar de las personas. Es una literatura especulativa que se fundamenta en la exploración de una nueva idea o de una situación prodigiosa, que no tiene cabida dentro de la realidad y, por lo tanto, de la literatura empírica o naturalista. Debido a esto la ciencia ficción se caracteriza porque en ella la idea o prodigio adquiere tal peso que determina la formulación de la urdimbre narrativa. No es que los protagonistas carezcan de importancia, lo que ocurre es que en la ciencia ficción son protagonistas debido a que giran alrededor de la idea que los sustenta. El planteamiento consiste en la presentación de la nueva idea, el nudo narrativo es una especulación destinada a desarrollarla, o bien, a explicar el conflicto que produce la misma en la sociedad o en el individuo (www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm, recuperado 02/04/09).

Como consecuencia de la naturaleza del género del cine de ciencia-ficción es necesario recurrir a recursos como la escenografía, el vestuario y el maquillaje para situar al espectador en el contexto en el cual se desenvuelve la historia. Otorgándole además la majestuosidad que caracteriza un film de este género en cuanto a diseño de producción.

Al respecto, el director de arte Carlos Eduardo Ponce expone, en una entrevista realizada en 2009, que los géneros más exigentes con respecto a

vestuario y escenografía son: los de época, los de terror y los de ciencia ficción, ya que se debe ser muy preciso con los detalles y se debe acompañar la simbología del film y de los personajes. Además, expone que la función principal del vestuario y la escenografía en un film de ciencia-ficción es "(…) crear un ambiente visual-sensorial que ubique y prepare a la audiencia a lo que está a punto de presenciar". Entonces, "(…) es allí donde a través del vestuario y la puesta en escena nos valemos de recursos para engatusar, en el mejor sentido de la palabra, al espectador (…)". Cierra con la premisa de que la propuesta de vestuario, la escenografía y el maquillaje y peinado deben "(…) exponer, desarrollar y explicar la historia mientras acompañan al público hasta el final de la película".

4.2 El vestuario, un interlocutor del género de ciencia-ficción

Existen numerosas referencias cinematográficas del género de ciencia ficción en las cuales el vestuario desempeña un papel protagónico, mientras contribuye al desarrollo del hilo narrativo de la historia. En el caso de la película Barbarella, del director Roger Valdim, 1968, la heroína tiene la misión de salvar la tierra y es torturada a través de una herramienta sexual, específicamente un órgano musical. Un vestuario minimalista no sólo resalta la figura de la actriz Jane Fonda, sino también sus dotes femeninos que son el arma para destruir el mal.

Asimismo, en la película del director Mike Hodges, 1980, Flash Gordon, es un jugador de fútbol americano que junto a su pareja, Dale Arden, son pasajeros involuntarios de la nave espacial de un científico ruso llamado Dr. Hans Zarkov, que tiene como destino el planeta Mongo. Una vez allí se

enfrenta al emperador Ming y forma un ejército para luchar contras sus ataques. En este film, el vestuario fue diseñado de manera tal que conjuga y resalta los elementos y valores característicos del uniforme de fútbol americano con algunas variantes que demuestran su naturaleza guerrera y épica.

Por otro lado, en la película El día que la tierra se detuvo, del director Robert Wise, 1951, se aprecia cómo el personaje principal busca mimetizarse a través del vestuario con el resto de los humanos y que, acompañado de un robot llamado Gort, trae un mensaje a la tierra para mantener la paz de la galaxia. El vestuario está alineado con la época, posterior a la segunda guerra mundial y además se juega con las texturas, los contrastes y los volúmenes por ser un film en blanco y negro.

4.3 The Fifth Element

Traducida al español como El Quinto Elemento, es una película del género de ciencia ficción realizada en el año 1997. El director Luc Besson llevó a cabo este ambicioso proyecto cinematográfico con la ayuda del guonista Robert Mark Kamen, el músico Eric Serra, el director de fotografía Thieny Arbogast y un elenco conformado por los actores: Bruce Willis, Gary Oldman, Milla Jovovich, Luke Perry, Tony Lister, Ian Holm, Chris Tucker y Brion James (www.imdb.com, recuperado 22/09/08).

Colombia Pictures produce una historia, enmarcada en el año 2251 d.C., en donde la dimensión de la vida conocida por los seres que habitan el universo se ve en peligro de extinción porque una nueva presencia los acompaña sigilosamente, la dimensión del mal. En el desarrollo de la trama estas dos

figuras antagónicas se valen de diferentes recursos para hacerse frente. Finalmente, con una mística ceremonia, para la que recolectaron ciertas claves de diversos rincones del universo, logra completar el balance de los cuatro elementos a través de un ser puro y diferente, el componente más importante de la lucha contra el mal, el quinto elemento (www.imdb.com, recuperado 22/09/08).

Esta película logra transportar a los espectadores a una realidad futurista, por 126 minutos. Está plagada de las tradicionales inquietudes y motivaciones de la existencia. Se vale de la épica como forma de narración por lo que encontramos dentro del film los elementos inherentes a este género narrativo, el respectivo héroe salvador del mundo, sus proezas y dificultades, y el amor entre seres de distinta naturaleza que una vez vencido el mal es consumado.

Cada cinco mil años, justo en el momento en el que tres planetas completan un eclipse, se abre un portal entre dimensiones paralelas. El mal absoluto puede encarnarse, convertir la luz en oscuridad y la vida en la muerte. Los “Mondoshawan”, una antigua y misteriosa raza extraterrestre, aprendieron a combatirlo e incluso a vencerlo; este conocimiento pasó de generación en generación por una línea humana de sacerdotes; ellos ocultaron en un templo el arma definitiva, convencidos de que el mal regresaría. Esta arma se activa al reunir los cinco elementos del universo: agua, aire, fuego, tierra, que son representados con pequeñas piedras con jeroglíficos, con el quinto elemento, el amor, encarnado en un ser perfecto.

Los guardianes de “Mondoshawan” intentan traer de vuelta a la tierra los cuatro elementos. Jean-Baptiste Emmanuel Zorg (Gary Oldman), poderoso fabricante de armas, ordena a los guerreros Mangalors destruir la nave

espacial y a pesar de que toda la tripulación muere, logran resucitar al ser perfecto en un laboratorio de la Tierra. Este ser es una mujer inteligente, fuerte y bella (Leeloo, interpretada por la actriz Milla Jovovich).

Leeloo, escapa y aterriza en el taxi conducido por Korben Dallas (Bruce Willis), un ex mayor de la Unidad de Elite de las Fuerzas Especiales de la Armada Federada, le cuenta a Vito Cornelius (Ian Holm) que el primero de los cuatro elementos no se encontraba en la nave y que los “Mondoshawan” para resguardarlo lo entregaron a la cantante de ópera Diva Plavalaguna (Maïwenn Le Besco). Entonces el gobierno de la Tierra, reactiva el estatus militar de Korben y le confía la misión de encontrar las piedras y salvar a la humanidad.

La preproducción de esta película se llevó a cabo en Francia. Posteriormente se trabajó durante 18 meses en Londres, y también se rodó una locación en África. Finalmente llegó a Malibú (Estados Unidos) en donde se realizó el montaje final. Este film contó con un equipo total de 560 personas, contando con dos colaboración de excepción: Jean Giraud (Moebius, la estrella del cómic francés), colaborador en el diseño de vestuario de "Alien", y que en esta ocasión fue uno de los asesores consultados para concebir el aspecto del mundo de El quinto elemento, y Jean-Paul Gaultier como diseñador de vestuario de los personajes del film (www.imdb.com, recuperado 22/09/08).

4.4 La rebeldía del diseño: el creador de un sexto elemento

El 24 de abril de 1952 nace el futuro “chico rebelde” e ícono de la moda francesa Jean-Paul Gaultier. Es considerado el ícono de la moda francesa,

y aunque en sus inicios nunca tuvo una educación formal como diseñador, su talento innato lo hace destacar y es contratado por Pierre Cardin, un diseñador italiano, en el año de 1970 como su asistente. Antes de lanzar su primera colección individual en 1976, trabajó con otras personalidades del mundo de la moda como Jacques Esterel y Michel Gómez, entre otros.

Su característico estilo irreverente se remonta al año 1981. Muchas de sus colecciones futuras fueron basadas en ropa callejera, inspirándose en la cultura popular, mientras otras, como las de alta costura fueron muy formales sin desligarse de la excentricidad que caracteriza sus diseños (www.jeanpaul-gaultier.com, recuperado 25/02/2009).

Su experiencia como diseñador de vestuario en cine incluye también las películas: *The Cook the Thief His Wife & Her Lover* (1989), la cual le hizo merecedor de una nominación como mejor diseñador de producción en los European Film awards en 1990; *Ma vie est un enfer* (1991); *La cité des enfants perdus* (1995), donde también fue nominado como mejor diseñador de vestuario en los premios César de Francia y mejor vestuario en los premios *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films* de USA en el año de 1996 y *The fifth element* (1997), por la cual fue nominado por segunda vez en las mismas categorías en los premios del año 1998 (www.imdb.com, recuperado 15/01/2009).

CAPÍTULO V

EL MÉTODO

5.1 Modalidad de investigación

De acuerdo a los parámetros establecidos por la Universidad Católica Andrés Bello (2008), en el Manual del Tesista para la Escuela de Comunicación Social, la presente investigación se enmarca dentro de la modalidad de análisis de medios y mensajes.

> Esta modalidad consiste en la aplicación de las diferentes concepciones metodológicas propias de la comunicación social al estudio de distintos tipos de mensaje (desde el análisis de contenido hasta las diferentes corrientes que se han desprendido de la semiótica o la semiología) o a los medios más adecuados para transmitirlos (p.77).

En tal sentido, se seleccionaron los vestuarios de los protagonistas del film “El quinto elemento”, para analizarlos en atención a las teorías semióticas de Barthes y Kowzan.

5.2 Tipo y diseño de investigación

Este estudio se considera de tipo exploratorio, pues el objeto de estudio ha sido poco estudiado o no ha sido abordado antes. En la investigación se pretende dar una visión general, de tipo aproximativo, respecto a una determinada realidad (Sabino, 2002).

A su vez, Caiceo y Mardones (2003), definen a la investigación exploratoria como aquella que es considerada como el primer acercamiento científico a un problema cuando las condiciones existentes no son aún determinantes.

Estos estudios exploratorios por lo general determinan tendencias, identifican relaciones potenciales entre variables y establecen el tono de investigaciones posteriores más rigurosas, explica Dankhe (1986) y en vista de que la simbología del vestuario en la película *The fifth element* no ha sido estudiada y de que se procederá a describir y contextualizar dichos símbolos, esta investigación tiene un carácter exploratorio.

Por otro lado, el diseño de investigación corresponde a la categoría no experimental, debido a que ninguna variable independiente será manipulada.

En la investigación no experimental el control directo de las variables no es posible y la manipulación experimental y/o la asignación aleatoria tampoco tiene cabida (Kerlinger, 1998), y en esta investigación se analizará la simbología del vestuario y los resultados obtenidos no serán producto de la manipulación de las variables involucradas.

5.3 Variables de la investigación

Las variables de una investigación según Tamayo (1999), son “un aspecto o dimensión de un fenómeno que tiene como característica la capacidad de asumir distintos valores, ya sea cuantitativa o cualitativamente” (p.109).

Para los fines del cumplimiento de los objetivos de este trabajo, las variables serán obtenidas de las teorías propuestas por Kowzan y Barthes, que sean

pertinentes para el análisis del vestuario del film de ciencia ficción: *The fifth element,* El quinto elemento.

De la teoría semiótica de Tadeuz Kowzan se extrajeron cuatro ítems.

- Maquillaje: Comprende el conjunto de manipulaciones operadas sobre el rostro de una persona para manifestar un proceso de metamorfosis en el cual el actor se convierte en un personaje determinado. Destaca rasgos psicológicos y recrea signos de edad, de raza y de salud, entre otros. Su interpretación está sujeta a convenciones culturales y su uso está codificado. (Álvarez, 2008, p.55). Se toman en cuenta principios como la base, el claroscuro y la iluminación, el color de los labios y el estilo.

- Peinado: Indica la pertenencia a un grupo social determinado o a una época concreta. Abarca elementos como el color de cabello, el tipo de recogido, el estilo, el estado de cuidado y en el caso de los hombres el corte y de la barba y bigote.

- Vestuario: Interpreta la realidad y genera multitud de significados. Es capaz de situar la acción en una época y tiempo determinado, señalar, edad, sexo, clase social o profesión de los personajes, incluso, puede definir su carácter.

- Accesorios: Incluyen todos los elementos que informan de un lugar escénico. Se sitúan entre el elemento decorativo y la indumentaria (Álvarez, ob.cit., ibídem).

Por su parte, la teoría semiológica estructurada por Roland Barthes contempla en el proceso de comunicación de los signos tres grandes rasgos:

el mensaje lingüístico, el mensaje icónico no-codificado y el mensaje icónico codificado o simbólico. Respecto del presente análisis se utilizarán sólo los dos últimos mencionados, ya que en el vestuario del film El quinto elemento no hay presencia de mensajes lingüísticos. Es importante acotar al lector que para los fines del análisis de un vestuario que contenga este tipo de presencia debe agregarse a la matriz planteada el apartado correspondiente a mensajes lingüísticos contemplado por Barthes.

Icónico no-codificado

Elementos:

- Foco de atención: es el lugar o pieza del vestuario al cual el diseñador ha asignado un valor especial de interés, por lo que es el punto más llamativo para el espectador. Lo logra otorgándole mayor espacio, mayor contraste o colocándolo en un lugar llamativo por lo general en la parte superior del cuerpo. El foco de atención, usualmente, aporta o refuerza una característica, sea física o psicológica, del personaje.

- Color: es un elemento muy relevante del vestuario ya que es la cualidad más obvia de la pieza. Connota múltiples significados asociados a la personalidad del actor y a su rol dentro de la historia, que se pueden consultar en el marco conceptual del presente tomo.

- Textura: depende de las telas y de los diversos materiales utilizados para la elaboración de la pieza. Se observa la uniformidad o contraste de la apariencia del vestuario en cuanto a la diferencia de texturas.

Composición:

- Corte: hace referencia al equilibrio que presentan los elementos del vestido en cuanto al eje central del cuerpo, la simetría en la composición de las líneas, las formas y la posición de los accesorios.

- Ritmo: es el uso de las líneas de manera tal que forman un modelo o patrón. Puede ser uniforme, repetición del mismo espacio; progresiva, los espacios crecen o decrecen a medida a medida que se replican las líneas o formas; y desigual, el espacio se divide de forma irregular.

- Estilo: tendencia, ideología, ambiente o visión que contextualiza al film y que inspira a la propuesta de vestuario.

- Claroscuro: comprende el contraste cromático y la valoración de grises. En donde, los colores claros serán denominados altos y los oscuros bajos en tono. Hay mayor contraste mientras más alejados estén los valores que coexisten en la pieza.

Icónico codificado o simbolismos

- Connotadores: descripción de la apariencia obvia de la pieza, características que pretendan una significación.

- Connotaciones: ideología o argumento que se concluye de los connotadores. El mensaje sugerido.

5.4 Población y Muestra

Latorre, Rincón y Arnal (en García, 2005, p.22), definen la población como “el conjunto de todos los individuos en los que se desea estudiar el fenómeno”.

Al mismo tiempo, Arias, F. (1999), argumenta que la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) involucradas en la investigación. (p.57). y según Pérez (2005), “es el conjunto finito o infinito de unidades de análisis, individuos, objetos o elementos que se someten a estudio; pertenecen a la investigación y son la base fundamental para obtener la información”. (p.75).

En este orden, en el presente trabajo se considera como población objeto de estudio a los vestuarios de los personajes de la película El quinto elemento, que suman una cantidad aproximada de ciento dos personajes, incluyendo personajes principales, secundarios y extras.

En atención a esto, se seleccionó como muestra a los personajes principales caracterizados por: Bruce Willis(Korben Dallas), Gary Oldman(Jean-Baptiste Emanuel Zorg), Milla Jovovich(Leeloo), Ian Holm(Padre Vito Cornelius), Chris Tucker(Ruby Rohd) y Maiwenn Le Besco(Diva Plavalaguna).

El tipo de muestreo utilizado fue intencional u opinático. Arias (1999), explica que “en este caso los elementos son escogidos con base en criterios o juicios preestablecidos por el investigador” (p.81).

Se estudió el vestuario de estos seis personajes y sus respectivos cambios de traje, bajo los criterios de las autoras en cuanto a riqueza simbólica,

trascendencia en el hilo narrativo del film y la capacidad de generalizar, a partir de la muestra, la simbología del vestuario en el film.

5.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recabar los datos en la presente investigación, se realizó una revisión sistemática y profunda de textos especializados, documentos, Internet, folletos, entrevistas a expertos y trabajos de grado, obteniendo la información pertinente con la temática planteada, realizando lecturas exploratorias, que según Alfonzo (1999), “es el reconocimiento de los materiales impresos contenidos en bibliotecas, archivos y hemerotecas, a fin de escoger aquellos de que se hará uso.” (p. 36).

Luego de escoger la literatura pertinente, se prosiguió con la lectura evaluativa, definida por el autor precedente, como:

> (…) una de las actividades más complejas de la investigación bibliográfica(…) se trata de una lectura lenta y compleja de las fuentes o de parte de ellas, con el objeto de tomar los datos que servirán de argumento válido para el desarrollo y demostración de las ideas enunciadas en el esquema del trabajo (p. 31).

De aquí que se realizó la misma detalladamente, y paralelo a ello, se utilizó la técnica del subrayado, que según Usaca (citado por Hurtado, 2000), “puede ser de mucha utilidad en una primera selección antes de pasar a la elaboración de unidades informativas.” (p. 106); en la cual la información seleccionada se agrupa en fichas o unidades informativas.

De esta forma se ejecutó la técnica del fichaje, considerada por Palella y Martins (2004), como “técnica de gran importancia en la investigación

científica, consiste en registrar los datos que se van obteniendo en la revisión bibliográfica.” (p. 111), agregando que la misma “constituye un factor de claridad, pues permite recoger con autonomía los diferentes aspectos a estudiar, posibilita la estructuración ordenada y lógica de las ideas, permite cotejar fácilmente las citas de las referencias consultadas y ahorra tiempo”.

Por otra parte, se utilizó la observación directa de la película El quinto elemento, para la ubicación en tiempo y espacio de la misma, conocer el hilo narrativo y seleccionar los vestuarios, objeto de estudio, se editaron escenas de la misma y se copiaron los diseños para analizarlos.

Finalmente, se realizaron entrevistas a especialistas en diseño de moda y vestuario, peinado y maquillaje, con experiencia en el área escénica, cine, teatro y televisión, con el fin de validar las matrices de análisis elaboradas en atención a los elementos de las teorías semióticas de Roland Barthes y Tadeuz Kowzan.

Entre las personas entrevistadas para profundizar en los tecnicismos del vestuario en escena se encuentran: Omar Borges, diseñador de vestuario cuya última participación fue presenciada en la obra teatral “Penitentes” del director Elio Palencia; Scarlet Bandrez, maquilladora profesional del estudio Camerino´s Maquillaje, quien participó en la producción dramática “Mi prima Ciela”; Chistina Pilo, maquilladora profesional de cine y teatro, egresada del Instituto Cromo Make-Up en Buenos Aires, Argentina y quien se destacó recientemente en la obra “Los Residentes de Babel” del grupo teatral “Nueva Era”; Carlos Eduardo Ponce, quien actualmente propone al Centro Nacional de la Cultura(CENAC) un guión original para la realización de una película de ciencia-ficción venezolana y que se desempeña como director de proyectos de la productora “Ponce de León Producciones C.A.”; María

Fernanda Sécola, maquilladora profesional egresada del Insituto Técnico del Maquillaje en París, Francia, quien recientemente colabora con el grupo teatral Skena; y, por último, Andrea Torres, egresada del Instituo de Diseño de Modas Brivil en Venezuela, quien ha participado en el diseño de vestuario en numerosas obras del grupo teatral “Nueva Era”.

5.6 Matriz de análisis

Para analizar los datos, se procesó la información seleccionada, referida a las teorías semióticas de Barthes y Kowzan, mediante la aplicación del método deductivo, que según Palella y Martins (2004), está “basado en la descomposición del todo en sus partes. Va de lo general a lo particular. Parte de generalizaciones ya establecidas de reglas, leyes o principios destinados a resolver problemas particulares o a efectuar demostraciones con algunos ejemplos.” (p. 74) y el método inductivo, señalado igualmente por Palella y Martins (ob. cit.), como el que:

> Consiste en la recopilación de varios datos y la observación de suficientes (…) analizarlos para descubrir sus analogías y diferencias, compararlos y tomar nota de sus características comunes para formular la regla que explica el comportamiento de esa clase de datos (p. 74).

De los supuestos anteriores se generó una matriz de análisis de vestuario en cine, acorde a la naturaleza del signo y a sus estadios de interpretación, tal como se observa a continuación:

PIEZA		
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		
Peinado		
Vestuario		
Accesorios		
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	
	Color	
	Textura	
COMPOSICIÓN	Corte	
	Ritmo	
	Estilo	
	Claroscuro	
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		
CONNOTACIONES		

Este instrumento fue validado por el profesor Jorge Ezenarro, especialista en el área de metodología, el profesor José Rafael Briceño y el profesor Markel Méndez que dictan la cátedra de Artes Escénicas, en la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello.

CAPÍTULO VI

RESULTADOS

6.1 Análisis de Resultados

Se procedió a realizar el vaciado de los datos provenientes del análisis exhaustivo de las piezas de la muestra en la matriz generada, de manera tal que se cumpliera la conceptualización de las variables. Los datos se obtuvieron a través de la observación de las fotografías de cada pieza, tal y como se presentaban en el film, y se tomaron en cuenta los parámetros de diseño de vestuario, maquillaje, peinado y colocación de accesorios abordados en el marco conceptual.

Figura Nº 1. Leeloo: Cambio 1

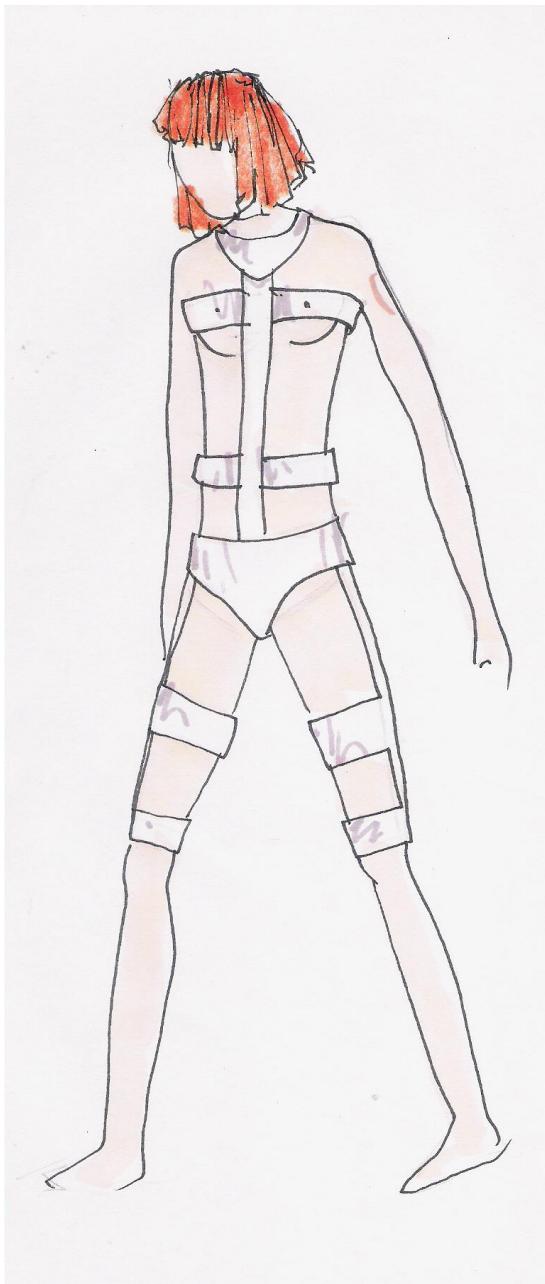

Tabla Nº 1 Minuto de entrada: 00:28:06 Duración: 16 min .

PIEZA		Leeloo. Cambio 1.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base translúcida, de acuerdo a la tez de su piel. Las sombras iluminan sus ojos. Cejas muy delgadas y delineadas. Labios de color natural. Brillo en la zona de la frente y las mejillas que dan un aspecto de sudor. El estilo es natural.
Peinado		Cabello teñido de naranja, a la altura del cuello. Aspecto mojado. Suelto y desordenado.
Vestuario		Franjas de tela blanca horizontales, dos en la parte superior del traje, unidas por una vertical. Pantaleta del mismo color y dos franjas horizontales en la zona inferior. Tela y piel desnuda alternadas.
Accesorios		No aplica
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Cuerpo semidesnudo
	Color	Blanco
	Textura	Lisa. Fibra sintética y elástica de apariencia resistente.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico. Sin volumen. Las líneas de la silueta acompañan a las del contorno del cuerpo.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Futurista. Minimalista
	Claroscuro	No aplica
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje hecho a base de tiras horizontales unidas por una vertical que dibuja el eje central del cuerpo, que alternan espacios de tela y de piel desnuda.
CONNOTACIONES		Paz, pureza, inocencia, virginidad. Las líneas evocan perfección y sublimidad.

Figura Nº 2. Leeloo: cambio 2.

Tabla Nº 2 Minuto de entrada:00:50:50 Duración: 28 min

PIEZA		Leeloo. Cambio 2.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base translúcida, de acuerdo a la tez de su piel. Las sombras iluminan sus ojos. Cejas muy delgadas y delineadas. Labios de color natural. Brillo en la zona de la frente y las mejillas que dan un aspecto de sudor. El estilo es natural.
Peinado		Cabello teñido de naranja, a la altura del cuello. Suelto y descuidado.
Vestuario		Franela blanca que deja descubierto el abdomen de la actriz. Pantalón de lycra dorado con líneas negras. Botas negras.
Accesorios		Tirantes de goma anaranjado brillante con perforaciones a modo de detalles que van de los hombros a la entrepierna.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Está en la parte frontal del traje, deja enmarcado el abdomen de la actriz.
	Color	Blanco, dorado, negro y anaranjado muy saturado, plano y brillante.
	Textura	Suave del algodón que contrasta con la superficie lisa de la goma y con la lycra gruesa.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico, de líneas curvas y armónicas. La silueta va cónsona con las líneas del contorno del cuerpo.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Futurista
	Claroscuro	Contraste entre la neutralidad del blanco y la luminosidad del anaranjado y entre el negro y el dorado.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje que combina colores de distintos tonos e intensidades, materiales de diversas texturas.
CONNOTACIONES		Valor heroico, violencia, Fe, verdad, feminidad. Traje para caracterizar un personaje fuerte, saludable y atlético. Las líneas evocan perfección.

Figura Nº 3. Korben Dallas: cambio 1.

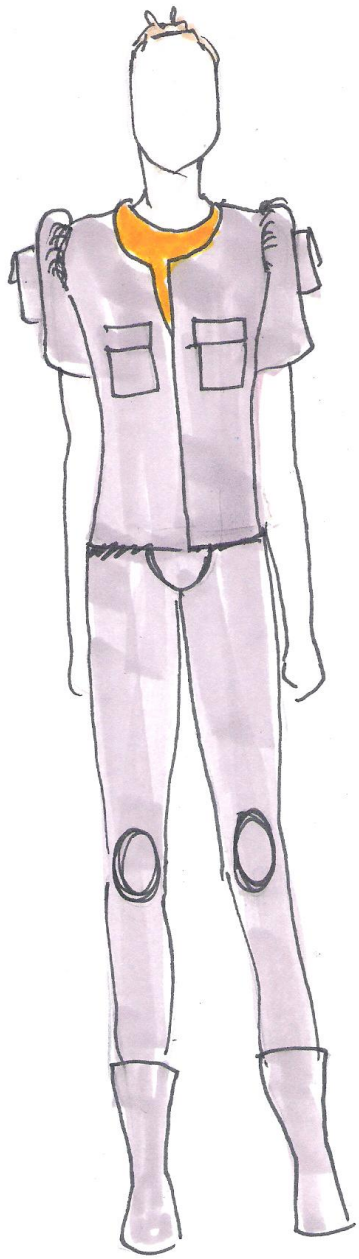

Tabla Nº 3 Minuto de entrada: 00:19:32 Duración total: 32 min.

PIEZA		Korben Dallas. Cambio 1.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base traslúcida. Cejas gruesas y desordenadas. Labios de color natural. Sombras que iluminan los ojos, el entrecejo y la frente. Mucho brillo en e la frente para generar efecto de sudor.
Peinado		Cabello rubio, corto y descuidado. Grandes entradas en la frente.
Vestuario		Camisa sin mangas y sin cuello pegada al torso, a modo de peto hecho de goma de color plano anaranjado brillante. En la parte posterior posee franjas abiertas que exponen la piel de la espalda. Pantalón marrón ajustado y hasta la cintura con especie de rodilleras que hace juego con chaqueta de mangas cortas, con el hombro izquierdo alto y esponjado y pequeños bolsillos frontales y espacios para colgar objetos. Botas marrón muy oscuro.
Accesorios		No aplica
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Está en la parte superior del cuerpo, rostro, pecho y espalda.
	Color	Anaranjado muy saturado, plano y brillante. Marrón oscuro degradado con verde oscuro.
	Textura	Lisa y brillante proporcionada por la goma y por el material sintético de la chaqueta. Lisa y opaca en el pantalón de dril.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico, con preponderancia de líneas curvas y armónicas. La silueta va cónsona con las proporciones del cuerpo del actor.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Futurista, militar.
	Claroscuro	Alto contraste entre el tono alto del anaranjado y el bajo del marrón.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje que combina materiales inusuales de colores altamente contrastantes de línea militar.
CONNOTACIONES		Masculinidad, autoridad, valor heroico, violencia. Traje para caracterizar un personaje fuerte, saludable y atlético.

Figura Nº 4. Korben Dallas: cambio 2.

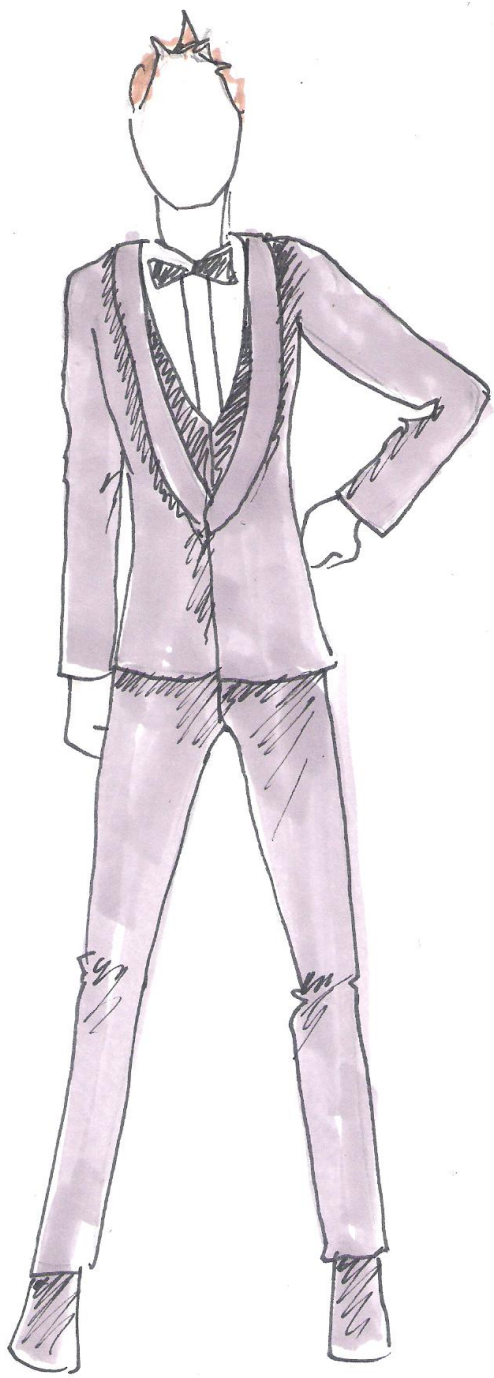

Tabla Nº 4 Minuto de entrada: 1:26:16 Duración total: 18 min.

PIEZA		Korben Dallas. Cambio 2.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base traslúcida. Cejas gruesas y desordenadas. Labios de color natural. Sombras que iluminan los ojos, el entrecejo y la frente. Poco brillo en el rostro.
Peinado		Cabello rubio, corto y organizado. Peinado de lado. Grandes entradas en la frente.
Vestuario		Esmoquin negro de lino con gabardina. Camisa blanca. Chaleco negro de botones del mismo color. Pantalón negro. Zapatos negros.
Accesorios		Corbatín de lazo. Tirantes negros.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	El rostro.
	Color	Negro en todos los elementos del traje, excepto en la camisa que es blanca.
	Textura	Lisa. Lino con gabardina.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Clásico
	Claroscuro	Alto contraste entre colores opuestos en la gama cromática.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Esmoquin clásico de color negro, camisa blanca y zapatos negros.
CONNOTACIONES		Elegancia y sobriedad del traje clásico que proyecta seguridad y protección.

Figura Nº 5. Korben Dallas: cambio 3.

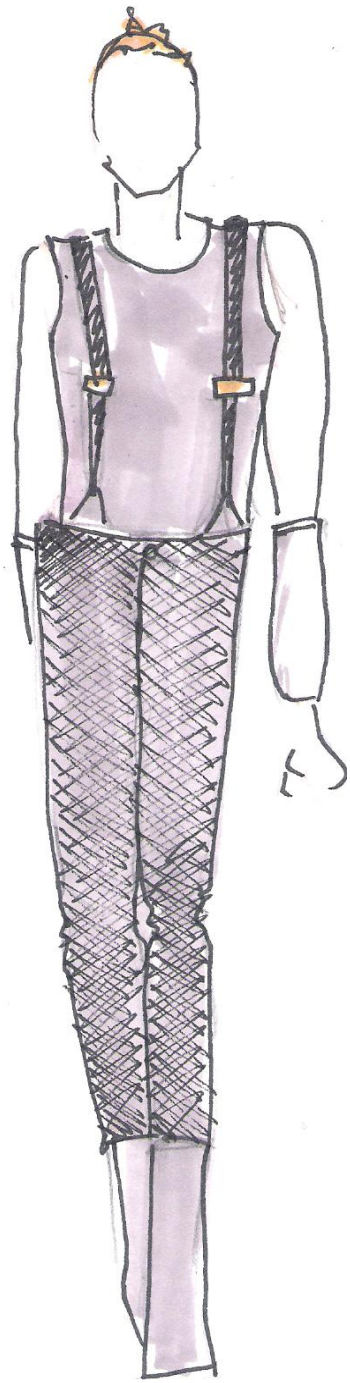

Tabla Nº 5 Minuto de entrada: 1:51:20 Duración total: 10 min

PIEZA		Korben Dallas. Cambio 3.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base traslúcida. Cejas gruesas y desordenadas. Labios de color natural. Sombras que iluminan los ojos, el entrecejo y la frente. Brillo en la zona de la frente y las mejillas. Aspecto sudado.
Peinado		Cabello rubio, corto y desordenado. Grandes entradas en la frente.
Vestuario		Camisa de algodón sin mangas ajustada al cuerpo. Pantalón negro. Zapatos negros.
Accesorios		Tirantes negros. Mangas blancas de malla en los antebrazos.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Rostro y brazos.
	Color	Gris en la camisa, negro en el pantalón y en los tirantes y blanco en las mangas.
	Textura	Lisa. Camisa de algodón y pantalones de gabardina o lino.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico. Sin volumen.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Urbano.
	Claroscuro	Se juega con los tonos blanco y negro y sus valores intermedios, escala de grises.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Camisa blanca, pantalón negro, mangas de malla blanca, tirantes y zapatos del mismo color.
CONNOTACIONES		Armonía entre los opuestos: neutralidad, fe, entereza, verdad y horror, dolor, pérdida, miedo, misterio.

Figura Nº 6. Padre Vito Cornelius: cambio 1.

Tabla Nº 6 Minuto de entrada: 00:13:48 Duración total: 36 min

PIEZA		Padre Vito Cornelius. Cambio1.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base traslúcida. Cejas limpias y ordenadas. Mejillas rosadas. Brillo en la zona de la frente. Labios de color natural. Apariencia limpia.
Peinado		Cabello corto de color grisáceo, entradas en la frente. Barba y bigotes bien cuidados.
Vestuario		Camisa con cuello clerigal, chaleco de lana gris con botones del mismo color. Túnica de lana marrón. Pantalón gris plomo. Zapatos negros.
Accesorios		Cinturón negro con hebilla bronce con grabado.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Rostro y manos. Únicas zonas descubiertas del cuerpo.
	Color	Marrón, gris y negro.
	Textura	Lana.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico. Volumen y caída hacia el piso.
	Ritmo	Uniforme.
	Estilo	Medieval.
	Claroscuro	Contraste entre el marrón y los grises.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Túnica o sotana marrón, cuello clerical, chaleco gris, pantalón oscuro, zapatos negros y cinturón con grabado. Atuendo que implica vocación religiosa.
CONNOTACIONES		Sacerdote con experiencia. Guía para una misión de vida que transmite confianza y defensa del bien.

Figura Nº 7. Padre Vito Cornelius: cambio 2.

Tabla Nº 7 Minuto de entrada: 00:44:03 Duración total: 2 min

PIEZA		Padre Vito Cornelius. Cambio 2.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base traslúcida. Cejas limpias y ordenadas. Mejillas rosadas.Brillo en la zona de la frente. Labios de color natural. Apariencia limpia.
Peinado		Cabello corto de color grisáceo, entradas en la frente. Barba y bigotes bien cuidados.
Vestuario		Sotana o túnica de razo rojo, mangas largas y amplias, cuello alto y rígido en la parte posterior y de corte bajo y circular en la parte frontal que deja ver el cuello clerical de una camisa gris. Hábito de cuero grabado de color marrón claro.
Accesorios		No aplica.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	El hábito grabado con símbolos.
	Color	Rojo de tono alto, que se torna claro donde refleja la luz, en las zonas de los dobleces expuestos a ella, y que se torna oscuro en los que quedan ocultos. Marrón claro y gris claro.
	Textura	Razo corrugado, armado y brillante que contrasta con la textura lisa y pesada del cuero.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico, de líneas rectas, que acompañan la verticalidad del eje central del cuerpo. Silueta difusa y con volumen.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Medieval y religioso.
	Claroscuro	Claroscuro en el rojo. Contraste entre el rojo y el marrón.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje rojo, religioso, pesado, con mucho volumen, con franja de cuero marrón que cae desde el cuello hasta el piso.
CONNOTACIONES		Religiosidad, pasión, estímulo, poder, valor. Rigidez, solemnidad y autoridad religiosa.

Figura Nº 8. Diva Plavalaguna: cambio 1.

Tabla N° 8. Minuto de entrada: 1:44:38 Duración total: 1 min

PIEZA		Diva Plavalaguna. Cambio 1
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		No aplica
Peinado		No aplica
Vestuario		Túnica de color violeta claro que recubre la totalidad de su cuerpo que devela de manera discreta, a través de una transparencia de forma rectangular, sus ojos.
Accesorios		No aplica
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Ojos. Una transparencia revela sus ojos de manera discreta.
	Color	Violeta claro de tono poco luminoso degradado con azul claro.
	Textura	Lisa lograda con Organza o chifón.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico. Dos líneas unidas por encima de la cabeza forman la silueta del traje con mucho volumen y caída hacia el piso.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Emula una *burka* de la cultura musulmana.
	Claroscuro	No aplica
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Túnica violeta claro con gran caída hacia el piso con una especie de antifaz para revelar los ojos, que asemeja una *burka.*
CONNOTACIONES		Misterio, poder, esperanza, espiritualidad. Viste a alguien que no puede ser visto, pero que puede ver al exterior y que está protegido.

Figura Nº 9. Diva Plavalaguna: cambio 2.

Tabla Nº 9 Minuto de entrada: 1:28:00 Duración total: 10 min

PIEZA		Diva Plavalaguna. Cambio 2.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base azul en rostro y manos. Prótesis que simula una extensión de su cráneo. Labios de un tono de azul más oscuro. Cejas desprovistas de vello. Pómulos y cejas pronunciadas por las sombras y los brillos.
Peinado		Tres extensiones que salen del cráneo en forma de tentáculos, de cada lado, que simulan ser su cabello y que caen hasta la altura de los muslos.
Vestuario		Vestido de latex azul en el que se aprecia la división entre una parte más ceñida al torso del cuerpo y una parte inferior con una caída pesada hasta el suelo.
Accesorios		Diadema que simula ser de metal con relieves que se fusiona con el tocado y que recorre toda la espalda de donde salen tres pares más de tentáculos. Muñequeras y cinturón que hacen juego con los elementos anteriores.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	El rostro, ya que está enmarcado en una pieza metálica que comprende una diadema y un tocado.
	Color	Azul en el traje y bronce en los accesorios.
	Textura	Lisa y brillante. Semi-cuero o latex que se adhieren al cuerpo.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico, inclusive en los accesorios, tanto en las formas repujadas como en su disposición. Impresión de verticalidad por la caída del traje.
	Ritmo	Uniforme
	Estilo	Futurista. Galáctico.
	Claroscuro	No aplica
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje azul con accesorios de aspecto metálico, maquillaje y extensiones que asemejan características alienígenas.
CONNOTACIONES		Esperanza y espiritualidad. El traje es parte de la piel de un ser alienígena.

Figura Nº 10. Ruby Rhod: cambio 1.

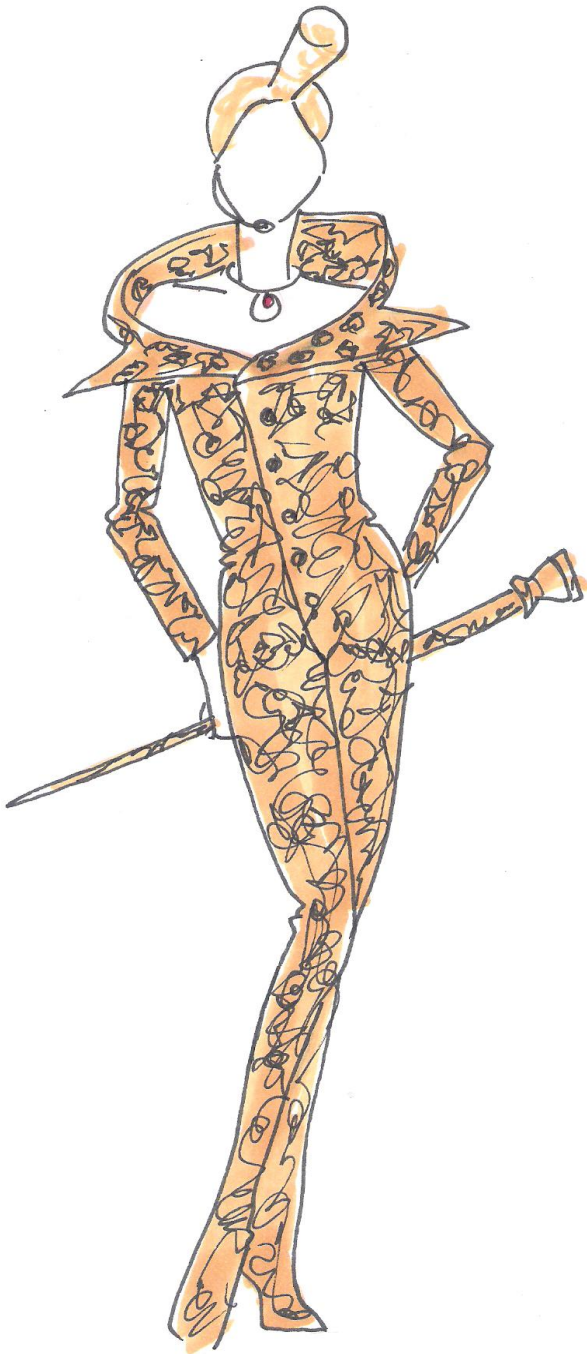

Tabla N° 10. Minuto de entrada: 1:12:03 Duración total: 5 min

PIEZA		Ruby Rhod. Cambio 1
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base de acuerdo a la tez de su piel. Las sombras iluminan sus ojos y sus pómulos. Cejas muy delgadas y delineadas. Labios más claros que el resto del rostro. El estilo es natural y femenino.
Peinado		Cabello teñido de amarillo, de aspecto esponjado y recogido en un moño frontal que simula un cuerno.
Vestuario		Malla completa con estampados de leopardo y ceñida al cuerpo, de textura aterciopelada. Cuello de estilo isabelino. Zapatos del mismo estampado que se fusionan con el traje.
Accesorios		Gargantilla de plata con dije circular con una piedra color tierra en el centro. Cetro forrado en terciopelo con pintas de leopardo.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Un cuello de estilo isabelino y una gargantilla llamativa enmarcan el rostro
	Color	Animal Print de leopardo
	Textura	Aterciopelada, ceñida al cuerpo
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico
	Ritmo	Progresivo ascendente, con mucho volumen en la parte superior del traje.
	Estilo	Afeminado, *kitsch.*
	Claroscuro	Contraste en los tonos del patrón.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje de terciopelo con estampados de leopardo, ajustado al cuerpo, con un cuello prominente. Cetro. Gargantilla de plata. Maquillaje natural y femenino. Rasgos afeminados.
CONNOTACIONES		Divismo, excentricidad y egocentrismo. Traje para personalidad del medio artístico, con tendencia al ridículo y de sexualidad ambigua.

Figura Nº 11. Ruby Rhod: cambio 2.

Tabla N° 11. Minuto de entrada: 1:26:12 Duración total: 17 min

PIEZA		Ruby Rhod. Cambio 2.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base de acuerdo a la tez de su piel. Las sombras iluminan sus ojos y sus pómulos. Cejas muy delgadas y delineadas. Labios más claros, presencia de brillo rojo.
Peinado		Cabello de apariencia natural de color negro, recogido en varios moños o pequeños rulos en la parte frontal de su cabeza que, en conjunto, simulan una especie de corona o tiara.
Vestuario		Chaqueta manga larga, de color negro, muy ajustada al cuerpo, hasta las caderas, en la parte frontal tiene dos hileras verticales de cuatro botones negros paralelas entre sí. Cuello de corte isabelino, en cuya parte frontal presenta una serie de diez rosas rojas con hojas verdes, hechas en tela. Pantalón largo, liso, negro, brillante y ajustado.
Accesorios		Zarcillos en ambas orejas y pulsera de en la mano izquierda, que hacen juego con una cadena de eslabones gruesos que contiene un dije circular con una piedra marrón en el centro. Cetro negro en cuyo extremo superior tiene una pieza cilíndrica de metal y un micrófono inalámbrico en el oído derecho que se extiende hasta su boca.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Ubicado en la zona superior frontal del traje.
	Color	El traje es de color negro, a excepción del cuello amplio de la chaqueta que tiene rojo (rosas) y verde (hojas).
	Textura	La chaqueta es de terciopelo, contrasta con la brillantez del plástico de los botones y del pantalón elaborado en una tela sintética como lycra.
COMPOSICIÓN	Corte	Simetría en las formas y las líneas de la silueta y del interior del traje. Los detalles del traje están ubicados en la parte superior frontal distribuidos en igual proporción a ambos lados del eje central del cuerpo.
	Ritmo	El ritmo es progresivo ascendente.
	Estilo	Afeminado, *Kitsch*
	Claroscuro	Contraste entre la neutralidad del negro y la luminosidad del rojo y del verde
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje negro ajustado al cuerpo de terciopelo y lycra, con cuello isabelino y parte frontal con rosas rojas. Cetro. Accesorios de perlas grises. Estilo afeminado y Kitsh en vestuario y peinado. Maquillaje natural y afeminado.
CONNOTACIONES		Divismo, excentricidad y egocentrismo. Traje para personalidad del medio artístico, con tendencia al mal gusto y de sexualidad ambigua.

Figura Nº 12. Jean-Baptiste Emanuel Zorg: cambio 1.

Tabla N° 12. Minuto de entrada: 00:24:04 Duración total: 12 min

PIEZA		Jean-Baptiste Emanuel Zorg. Cambio 1.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base muy blanca que crea un aspecto pálido y enfermo. Cejas ligeramente arqueadas. La barbilla, los pómulos y las líneas de expresión son resaltados con las sombras y el modelador. Labios de color natural.
Peinado		Postizo de color negro que cae al frente del rostro, a la altura de las orejas, sólo del lado izquierdo. Peinado de lado y atado a un tocado. Barba en forma de punta.
Vestuario		Camisa tornasol con predominio del verde, con un cuello elevado. Sobretodo de rayas verticales marrones y beige en igualdad de proporciones con forro interior de color rojo oscuro. Chaleco largo y pantalón que hacen juego con el sobretodo. Botas hasta la rodilla de color marrón oscuro.
Accesorios		Tocado plástico transparente que sostiene un postizo.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	El rostro, enmarcado entre el cuello de la camisa y del sobretodo y el tocado plástico.
	Color	Marrón de tono alto y oscuro y líneas beige oscuro. Rojo oscuro. Tornasol con predomino del verde.
	Textura	Lisa y brillante de la goma con que está confeccionado el traje.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico, con caída pesada, de líneas verticales que se extienden rectas a ambos lados del cuerpo para darle volumen en el sobretodo. En el resto del traje las líneas de la silueta acompañan a las líneas naturales del cuerpo.
	Ritmo	Progresivo descendente e el sobretodo y uniforme en el resto del traje.
	Estilo	Clásico, futurista.
	Claroscuro	Contraste entre las rayas marrones y beige, en el patrón tornasol y el de rayas.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Traje de tonos neutros en el exterior y tono alto (rojo) en la parte interior. Camisa verde tornasol y tocado plástico.
CONNOTACIONES		La Seriedad, severidad y masculinidad contrasta con la inmadurez y la vitalidad por lo que es un traje para caracterizar a un personaje ambiguo y temperamental de personalidad cambiante y bipolar.

Figura Nº 13. Jean-Baptiste Emanuel Zorg: cambio 2.

Tabla Nº 13 Minuto de entrada: 0:53:51 Duración total: 9 min

PIEZA		Jean-Baptiste Emanuel Zorg. Cambio 2.
Análisis según teoría de Tadeuz Kowzan		
Maquillaje		Base muy blanca que crea un aspecto pálido y enfermo. Cejas ligeramente arqueadas. La barbilla, los pómulos y las líneas de expresión son resaltados con las sombras y el modelador. Labios de color natural.
Peinado		Postizo de color negro que cae al frente del rostro, a la altura de las orejas, sólo del lado izquierdo. Peinado de lado y atado a un tocado. Barba en forma de punta.
Vestuario		Camisa tornasol con predominio del verde, con un cuello elevado. Chaqueta tornasol con predominio del naranja de plástico. Pantalón de rayas verticales marrones y beige en igualdad de proporción. Botas hasta la rodilla de color marrón oscuro.
Accesorios		Tocado plástico transparente que sostiene un postizo.
Análisis según teoría de Roland Barthes		
ICÓNICO NO-CODIFICADO		
ELEMENTOS	Foco de atención	Rostro. El cuello de la camisa y el tocado dirigen la atención hacia ese punto.
	Color	Verde tornasol, naranja, marrón, beige.
	Textura	Plástica y brillante de la goma que contrasta con la gabardina y el lino del pantalón.
COMPOSICIÓN	Corte	Simétrico. Volumen en el área del pecho y el torso del cuerpo.
	Ritmo	Uniforme.
	Estilo	Futurista y *kitsh.*
	Claroscuro	Contraste entre el color naranja, el verde tornasol y las rayas marrones y beige.
ICÓNICO CODIFICADO O SIMBOLISMOS		
CONNOTADORES		Camisa verde tornasol, chaqueta plástica de color naranja tornasolado, pantalones de rayas marrones y beige, tocado transparente, peluquín y botas altas.
CONNOTACIONES		Desconfianza y desequilibrio. Traje que caracteriza una personalidad temperamental, cambiante y bipolar.

6.2 Discusión de Resultados

6.2.1 Leelo. La perfección al desnudo

En el vestuario de este personaje, en sus dos cambios de traje respectivos, según las matrices de Tadeuz Kowzan y Roland Barthes, aplicadas en las Tablas N°1 y 2, se aprecian las siguientes características:

El Maquillaje está dispuesto de tal manera que se inclina a destacar los rasgos de la actriz de manera que parezca natural y fresca, en ambos casos resalta la limpieza y la delicadeza del rostro, esto influye en la caracterización de un personaje joven, caucásico, saludable y femenino (Álvarez, 2008).

El peinado consiste en un cabello teñido de naranja de aspecto desorganizado que se mantiene a lo largo del film. La escogencia de este color no es en vano, ya que la formación del carácter se sirve de la simbología de heroísmo, inquietud, y pasión asociados al mismo (Descamps, 1986).

El vestuario, en el primer caso, consiste en franjas de tela elástica blanca dispuestas sobre el torso del cuerpo que resaltan la figura de la actriz, según reflexiones de Andrea Torres (2009), la desnudez tiene un doble fin, por un lado, destacar la perfecta figura de la actriz, que es un punto positivo para comercializar el film, y por otro, recrear simbólicamente en la mente del espectador sentimientos de inocencia y pureza, emulando la forma en que se presentan en un nacimiento humano real; las franjas se utilizaron para cubrir los senos y el pubis de la actriz, pero, a la vez, refuerzan el ámbito

simbólico de perfección, paz y sublimidad a través de la composición de las líneas y del color escogido. En el segundo vestuario se mantiene sólo la desnudez como foco de atención, esta vez en el abdomen, y el resto de los elementos muestran un cambio radical que busca representar visualmente que el personaje ha entrado en una nueva fase. Según Torres (2009), se hace menos vulnerable al personaje con nuevas prendas versátiles que le permiten movilidad en la acción, como el pantalón de cottonlycra dorado. Los tirantes de goma de color naranja se suman al color de cabello en cuanto a significación, para reforzar las características antes descritas.

Se utilizó la combinación de texturas que fueron obtenidas de diferentes materiales, unos más comunes que otros en cuanto a vestuario se refiere, esto ayudó a la formulación de un ambiente y de un estilo futuristas, ya que se fusionan los elementos de una manera novedosa e impactante. Esta uniformidad de estilo se conserva en ambos cambios, aunque el primero es en esencia minimalista, por la conjugación simple de líneas y formas geométricas con el color blanco. Torres (2009) explica que esta disposición de elementos se incorpora en el corte con el fin de evocar perfección.

6.2.2 Korben Dallas. El héroe y sus músculos

En el vestuario de este personaje, y sus tres cambios respectivos, analizados en las tablas N° 3, 4 y 5, se observan las siguientes características:

El maquillaje se mantiene natural, en los cambios 1 y 3 se utilizan brillos en el rostro que generan en el personaje un aspecto sudado, para resaltar que está en constante actividad física. En el cambio 2 se observa una apariencia

mate y limpia. El peinado en el primer y tercer caso es ligeramente desordenado, exceptuando cuando viste de manera formal en el cambio 2 en donde está peinado de lado.

El vestuario en un primer momento es una camisa sin mangas pegada al torso con un chaleco de estilo militar con una especie de hombrera prominente -que simula ser charretera-, un pantalón marrón ajustado que incluye unas rodilleras y unas botas marrón oscuro; en un segundo momento viste de esmoquin de lino negro; y en el tercero luce un pantalón negro, una camisa ajustada de color gris y unos zapatos negros. En cuanto a los accesorios, incorpora un corbatín de lazo negro y unos tirantes del mismo color en el segundo que le confieren elegancia y en un tercer caso añade a su traje una malla blanca y unos tirantes negros dándole un toque más urbano.

Por su parte, desglosando los elementos icónico-no coficados, se distingue que: el foco de atención se dirige constantemente hacia su rostro, brazos, pecho y espalda, característica que comparte con el vestuario de Leeloo y cuya finalidad básica es dar preponderancia a la apariencia física y, de esta manera, resaltar la condición atlética del actor. Los colores del primer atuendo contemplan el naranja, el marrón oscuro y el verde militar, asociados al valor heroico, masculinidad y violencia (Descamps, 1986), por lo que contrasta ampliamente con el segundo atuendo que utiliza el blanco y el negro en un corte clásico con mucho contraste y predominio de las líneas rectas y verticales que evocan sobriedad y protección (Castro, 1994); y en el tercer caso se establece un equilibrio al introducir el gris como elemento neutro entre los polos opuestos (Descamps, 1986), se mantienen las líneas verticales, en los tirantes.

La textura está dispuesta en consonancia con los colores y las líneas del corte, en el primer cambio es lisa y brillante en las prendas del torso y opaca en la parte inferior del cuerpo; en el segundo es lisa en toda la amplitud del traje y en el tercer cambio vuelve a presentarse la tendencia hacia el equilibrio en la suavidad y la versatilidad del algodón de la camisa y en la gabardina de los pantalones. La simetría y la uniformidad del ritmo son constantes en los cambios de vestuario del personaje.

Con respecto al estilo, se puede notar que el cambio 1 tiene una marcada tendencia militar ya que posee elementos como el corte de color propios de este estilo (Borges, 2009). Es también futurista por incorporar al diseño la goma como material versátil y novedoso en un atuendo (www.hipermoda.com, recuperado en 15/02/2009), el cambio 2 es clásico y elegante, y el cambio 3 es de tendencia urbana.

El claroscuro denota mucho contrastante en el primer cambio entre el naranja brillante y el marrón y verde opacos, de igual forma en el segundo cambio con el blanco y el negro y más sutil en el tercer cambio por la mediación del gris entre los colores blanco y negro.

En cuanto a los elementos icónico-codificados o simbolismos se observa que: los connotadores en el primer traje consisten en un traje de marcada influencia militar, que refuerza la esencia de guerrero y héroe del personaje; en el segundo traje a través de un esmoquin de corte clásico que realza la elegancia, la masculinidad y la sobriedad, y en el tercer traje se articulan y equilibran las características anteriores con la combinación de mangas, tirantes, camisa ajustada y pantalón. Y las connotaciones apuntan hacia la fuerza, la facultad protectora y la seguridad que tiene implícitas la psicología

de un personaje que se va mostrando progresivamente a medida que se desarrolla la trama.

El vestuario de Korben Dallas en líneas generales pretende resaltar las características de un héroe o luchador, de aspecto rudo y actitud relajada, dispuesto a todo por defender el bien y lograr su misión. Su vestuario es masculino, viril y cómodo para permitirle movilidad y destreza en sus acciones.

6.2.3 Padre Vito Conerlius. Una prueba de Fe

El vestuario de este personaje fue analizado en las tablas N° 6 y 7, arrojando los siguientes resultados:

El maquillaje y el peinado se mantienen constantes en todo el film, de características bien cuidadas y neutras, clásicas y masculinas. El vestuario se mantienen muy apegado a la concepción universal de un clérigo cristiano, pero su tendencia especial se corrobora con el cinturón, en el cambio 1, y con el hábito del cambio 2, que incorporan la simbología del film.

Con respecto a los aspectos del mensaje icónico no-codificado, se pudo observar que en un primer lugar el foco de atención estaba en su rostro y manos, es decir, en la gestualidad del actor, y en un segundo caso en la presencia marcada de la simbología del film que representa a los elementos (Daza y Thielen, 1998). Los colores, texturas, cortes, líneas y contraste son antagónicos entre ambos cambios, más neutros en el primero que en el segundo, lo que genera una sensación de cambio, de relevancia, que invita a centrar la atención una vez entra el segundo cambio en la escena. Se

mantiene el ritmo uniforme en el vestuario de este personaje lo que denota una personalidad estable y congruente (Daza y Thielen, 1998).

El mensaje icónico codificado o simbólico connota a un religioso fiel a su causa de Fe, mediador entre dos tendencias antagónicas, que en este caso son el bien y el mal, transmite confianza y neutralidad con el primer cambio pero con el segundo sube el tono y transmite pasión, poder, valor y estímulo que se relaciona con su autoridad religiosa.

Estas connotaciones van cónsonas con el rol del personaje, siempre ecuánime y confiable, que en un momento de la trama, cuando se coloca el segundo cambio, exhibe su autoridad y su competencia en la solemnidad que amerita la ocasión.

6.2.4 Diva Plavalaguna. Lírica de esperanza

El análisis del vestuario de este personaje se realizó a través de las tablas N° 8 y 9 y arrojó el siguiente resultado:

El maquillaje y el peinado de la Diva son del mismo tono plano de azul que se utiliza en el traje, lo que hace parecer que todos los elementos, a excepción de la diadema, que se extiende por detrás hasta la parte baja de la espalda, y de las muñequeras, son parte de su cuerpo de rasgos alienígenas, como la prótesis ovoide que extiende su cabeza y los tentáculos que salen de ambos lados de su cráneo a modo de una especie de cabello de alien, así como el traje que simula la textura de la piel y que se extiende hacia el piso como una membrana (Borges, 2009).

El aspecto más resaltante del mensaje icónico no-codificado del traje es el color siempre uniforme, violeta claro degradado con azul en el primer cambio y azul, claro y plano, para el segundo. Los tejidos son diferentes, siendo el primero ligero y con mucha caída y el segundo pesado y con apariencia de piel. El ritmo es uniforme en ambas piezas, pero los cortes son muy diferentes uno muy geométrico por ser una túnica y el otro con líneas de la silueta determinadas por la misma silueta del cuerpo de la actriz. El estilo es diferente para ambas piezas que utilizan el tema de la *burka* del vestuario musulmán y la vanguardia del futurismo galáctico (Borges, 2009).

El aspecto icónico codificado o simbólico connota sensaciones de misterio, poder, esperanza y espiritualidad asociadas al color azul que es el elemento más resaltante y por ende más significante del vestuario (Descamps, 1986). Estas sensaciones están asociadas al personaje desde su aparición y van cónsonas con su rol dentro de la trama.

6.2.5 Ruby Rhod ¡Estoy aquí, mírenme!

En cuanto al vestuario de este personaje analizado en las tablas N° 10 y 11, se observaron las siguientes características:

En cuanto al maquillaje se mantiene constante la necesidad de otorgarle al rostro una apariencia cuidada y algo femenina con detalles muy sutiles y neutros, sin exageraciones, que se logra con una base neutra del tono de su rostro y el delineando de sus ojos y cejas (Polli, 2009). Así mismo, el peinado mantiene el patrón de rulos de cabello en forma circular, pero se juega con la cantidad, el volumen y el color de los mismos; por lo cual en el cambio 1 es un rulo prominente de color amarillo para hacer juego con el

patrón del traje y en el segundo otros tantos más pequeños y negros, que armonizan con la disposición de los detalles y con el color del traje. Los accesorios tienen una función decorativa, a excepción del cetro que es una constante de ambos cambios y que es parte de la caracterización del personaje.

En cuanto a los elementos no-icónicos, se observa que el foco de atención se mantiene constante, en la zona superior del cuerpo, así como el corte simétrico, el ritmo progresivo, que se observa en las líneas que se ensanchan en el cuello, y la textura, que combina tejidos elásticos con terciopelos. Las variaciones están en los colores, siendo el traje uno alegre y atrevido gracias al patrón de animal print de leopardo (Torres, 2009) y el segundo de más formal con la predominancia del negro (Descamps, 1986). Los estilos *Kitsch* y afeminado también se mantienen, acompañando en todo momento la gestualidad y la actitud del personaje (Stephenson, 1986).

Y los elementos icónicos o simbólicos, connotan en ambos casos características propias de una personalidad excéntrica y egocentrista, que se hace evidente sobretodo en el segundo cambio con las diez rosas rojas dispuestas en el frente del traje a modo de un auto tributo de una diva. Marcada tendencia al ridículo y al mal gusto, siempre se refuerza el tema de la sexualidad ambigua y el exhibicionismo (es.wordpress.com recuperado el 15/02/2009).

6.2.6 Jean- Baptiste Emanuel Zorg. Un villano demente.

En el vestuario de este personaje, y sus dos cambios respectivos, analizados en las tablas N° 12 y 13, se observan las siguientes características:

El maquillaje le otorga al actor un aspecto pálido, enfermo y frío en ambos cambios de vestuario (Polli, 2009). Su peinado permanece constante en el cambio 1 y 2, y consiste en un postizo de color negro que cae de un solo lado del rostro y que se sostiene a un tocado otorgándole una cualidad temperamental al personaje (Torres, 2009). Su vestuario, por otro lado, en el cambio 1 está confeccionado en goma, combina un sobretodo de rayas marrones y beige de interior rojo, con un pantalón de la misma pinta y unas botas hasta la rodilla, mientras que en el cambio 2 combina una camisa de cuello elevado de color verde tornasol con un chaleco plástico naranja, un pantalón de rayas marrones y beige y unas botas largas.

Por su parte, en los elementos icónicos-no codificados, se distingue que: el foco de atención siempre es el rostro que se enmarca en un cuello elevado y un tocado que dirige la vista hacia ese punto. La paleta cromática del primer cambio contempla el marrón, el beige, el verde tornasol y el rojo y la del segundo cambio los colores marrón, beige, verde y naranja. Los cortes suelen ser simétricos y con caídas pesadas. Las texturas son lisas, plásticas y brillantes en ambos casos. Los estilos en ambos casos coinciden en sus inclinaciones futuristas (www.hipermoda.com, recuperado el 15/02/2009). Y el claroscuro en el primer cambio se aprecia por la combinación de rayas de color marrón oscuro con beige y en el segundo cambio se hace más evidente por la combinación del verde tornasol, el naranja y las rayas bicolores – marrones y beige–.

En cuanto a los elementos icónicos-codificados o simbolismos se observa que: los connotadores en el primer traje son una camisa de cuello alto, un chaleco plástico, un pantalón de rayas, un tocado, un postizo en el cabello y unas botas hasta la rodilla; y en el segundo traje son un sobretodo de rayas marrones y beige, un pantalón de la misma pinta y unas botas altas. Por su parte, las connotaciones apuntan hacia la desconfianza, la severidad, la masculinidad y la ambigüedad del personaje (Torres, 2009).

El vestuario de Jean-Baptiste Emanuel genera contraste, dualidad y desequilibrio, a través del juego cromático (Descamps, 1986) y la falta de armonía entre sus elementos (Torres, 2009). El traje acompaña y complementa el temperamento volátil y caprichoso de este personaje (Stephenson, 1986), cuya iniciativa es tener el poder absoluto y destruir el bien en la tierra.

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

Finalizado este Trabajo de Grado, se da cumplimiento al objetivo general planteado en esta investigación. Se analizó la simbología del vestuario en la película de ciencia ficción, El quinto elemento, *The Fifth Element*, según las matrices semióticas de Barthes y Kowzan.

La carga simbólica en el vestuario de los personajes analizados de la película El quinto elemento apoya al hilo narrativo de la historia y define las características psicológicas y físicas de cada personaje.

En el caso de la protagonista, Leeloo, se evidencia una inclinación hacia la uniformidad, la armonía, la nobleza, el compromiso y la fuerza del personaje. A través de colores como el blanco y el naranja, la uniformidad y armonía de su atuendo de manera globalizada, se establece la dualidad de una guerrera de la paz. Los accesorios, como los tirantes de goma en el segundo vestuario, otorgan una connotación de confianza y seguridad a esta heroína. Es la majestuosidad, es la perfección al desnudo, que deleita la vista de quien la observa.

A su vez, Korben Dallas es el protector u acompañante de dicho ser perfecto, en él los elementos del vestuario están conjugados para articular un discurso que apoya sus rasgos atléticos y masculinos, y acompañan su personalidad que se asocia con decisión, agilidad y seguridad, además

refuerza la caracterización al acentuar su actitud relajada y siempre dispuesta a enfrentarse a la acción. Los accesorios que utilizan en el diseño del vestuario, como chalecos militares, rodilleras, mangas y tirantes, le confieren cualidades de un guerrero, de un héroe con músculos que protege la paz en la tierra.

Vito Cornelius exhibe a través de sus hábitos y sotanas una personalidad de autoridad y vocación religiosa. Las líneas que caen hasta el suelo en telas vaporosas dibujan a un personaje digno de confianza y admiración, su diseño coherentemente escogido evoca convicción ante la adversidad y la amenaza del mal eminente. Su misión es proteger a un ser divino y salvar la tierra. En la película él es una prueba de que la Fe mueve montañas, e incluso mucho más que eso.

Entre notas angelicales una Diva llamada Plavalaguna, o Laguna Azul, contagia de espiritualidad una sala de ópera y un contexto lleno de conflictos por desarrollarse. Su misterio, su procedencia alienígena y su efecto tranquilizante como el agua, se acentúa con un vestuario elástico de color ceñido al cuerpo, con una pieza metálica que enmarca su rostro y unos tentáculos que simulan ser extensiones de su cabello. Ella es la lírica que simboliza la esperanza, es como el agua y el sosiego de beberla. Es la portadora de uno de los cuatro elementos, que esconde en su vientre y que luego le confía al héroe, Korben Dallas, para que finalice su misión.

Ruby Rhod se encuentra del lado opuesto al personaje anterior, su aspecto se traduce como escándalo y excentricismo. A través de patronces como el animal print y texturas aterciopeladas, ornamentos con arreglos florales, cetros, peinados irreverentes y un aspecto afeminado y *kitsch*. El vestuario apoya y estimula el rol del personaje en el film, sus ínfulas de diva y su

preocupación por la fama y la atención de las multitudes. Este personaje acompaña accidentalmente a Korben Dallas en su defensa del bien de la tierra, sin despegarse de su tendencia a lo femenino y lo ridículo, con la que convierte la delicadeza de una flor en un ornamento recargado y de mal gusto. ¡Él está ahí, mírenlo!

Por último, Jean-Baptiste Emanuel Zorg es la contrafigura principal de la película. Sus ansias de poder y su temperamento dual, colérico y caprichoso es transmitido en sus atuendos utilizando altos contrastes, contraposición de patrones, mezcla de texturas y combinaciones cromáticas. Su postizo atado a un tocado, su aspecto palido y enfermo, los sobretodos de líneas verticales con cuellos altos acentúan una personalidad psicótica y obsesiva. Zorg se consigue constantemente en una profunda frustración por no conseguir el dominio de la tierra, es el villano demente de esta historia.

Los vestuarios de los personajes acentúan, resaltan y apoyan las características físicas y psicológicas de los personajes del film *The Fifth Element.*

7.2 Limitaciones

El presente estudio tuvo limitaciones para su desarrollo en cuanto a la escasez de material bibliográfico y documental sobre el vestuario en sí mismo, el diseño y sus criterios para confeccionar una pieza, el vestuario como elemento clave en la puesta en escena y la simbología del vestuario.

Para solventar estas dificultades se empleó el recurso de las entrevistas a especialistas de vestuario, diseñadores de moda, maquilladores y estilistas que practican estas disciplinas en Venezuela, específicamente en Caracas.

7.3 Recomendaciones

Finalizado este estudio, se recomienda a futuros investigadores del área de la Comunicación Social, especialmente a los estudiantes de las menciones Publicidad y Artes Audiovisuales, extender la investigación sobre el vestuario y su simbología en otras obras cinematográficas y teatrales.

A su vez, se podría profundizar el estudio semiótico del vestuario agregando otros autores a la matriz de análisis generada para depurar el signo y su naturaleza con mayor profundidad.

Por último, se sugiere a la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello facilitar una electiva que abarque el tema del vestuario como código audiovisual y que profundice en criterios de selección de piezas desde un punto de vista integral del concepto estético de un departamento de arte y del director de una pieza de teatro o cine.

BIBLIOGRAFÍA

Libros de texto

- Adorno, T. (1979). *El teatro y su crisis actual.* (3ª edición). Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores C.A.
- Andrada, Ana y Bonetto, G. (200). *Un fenómeno social llamado publicidad*. (1ª edición). Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Arenas, Angel E. (1991). *"Aproximación a una estética del cine"*. Caracas: Editorial Mimeo.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. (5ª edición). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.
- Aristóteles. (1998). *Retórica*. (2ª edición). Madrid, Españ: Aguilar S.A. Traducción y notas por Francisco de P. Samaranch.
- Barthes, R. (1990). *La Aventura semiológica*. Traducido por Ramón Alcalde --Barcelona, Espana : PaidÛs, 1990
- Barthes, R.(2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona, España: Editorial Paidós. Traducido por Carlos Roche.
- Bruch, N. (1995). *El Tragaluz del infinito: contribución a la geneaologÌa del lenguaje cinematogr·fico*. Madrid, España: Editorial Cátedra.
- Castro, J. (1994). *El arte del vestuario en escena*. Editorial Tirigua.
- Colección Comunicaciones. (1976). *La semiología*. (4ª edición). Argentina: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Columbia Tri-Star Film Distributors, Inc. (1990). *Recuerdos de Hollywood. Notas de Producción.*

- Columbia Tri-Star Film Distribuitors, Inc. (1990). *Las montañas de la luna. Notas de producción.*
- Curtis, G. (2007). *The Spider-man chronicles. The art and making of Spider-man 3*. San Francisco: Chronicle Books.
- Descamps, M. (1998). *Psicosociologia de la moda*. México: Fondo de Cultura Económica. Traducido por Felix Blanco.
- Eco, H. (1988). Signo. Barcelona, España : Editorial Labor.
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos aires, Argentina: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Mukoravski. (1971). *Comunicación. Arte y semiología*. Madrid, España: Editorial: Alberto corazón.
- Peirce, C. (1974). *"La Ciencia de la Semiótica".* Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.Traducido por Beatrriz Bugni.
- Pierre, G. *La semiología.* (1998). (15ª edición). México: Siglo Veintiuno Editores.
- Poloniato, A. (1990). *"Cine y comunicación".* (2a edición). México: Editorial Trillas,.
- Stephenson, R. y Debrix, J.R. (1973). *El cine como arte*. España: Editorial Labor.
- Squicciarno, N. *"El vestido habla". (*1990). Consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria. Madrid, España: Ediciones Ctedra.
- Lotman, Y. (1979). *Estética y semiótica del cine*. Barcelona, España: Editorial: Gustavo Gili.
- Todorov, T.(1981). *Teorías del símbolo*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores C.A.

- Verona, L. (1986). *"Diseño industrial de modas"*. San José, Costa Rica: Lehmann Editores.
- Wallace, D. (2006). *The art of Superman returns*. San Francisco: Chronical Books.

Tesis de grado

- Acosta, N. y Alonso, V. (2005). *The rocky horror picture show : matriz de análisis asociando los modelos de Peirce y Kowzan*.Trabajo de grado para obtener el título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Daza, A. y Thielen, M. (1998). *Un traje, un mensaje. Aproximación a la historia del vestuario en el teatro venezolano.* rabajo de grado para obtener el título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Munarriz, K. y González, M. (1991). *Definición de un patrón de elementos semióticos comunes en anuncios publicitarios premiados: Caso Festival de Cannes.* Trabajo de grado para obtener el título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Otero, F. y Romero, P. (2006). *Un traje, un mensaje. Aproximación a la historia del vestuario en el teatro venezolano*. Trabajo de grado para obtener el título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

World Wide Web (WWW) y textos electrónicos

- Arte Historia, página oficial. Consultado el 15 de febrero de 2009: http://www.artehistoria.jcyl.es/genios/estilos/53.htm
- Ciencia-ficción. Blog de Sánchez y Gallegos. Consultado el 02 de abril de 2009: *www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm.*
- Internet Movie Data Base. Págna oficial. Consultado el día 22 de septiembre de 2008: *http://www.imdb.com.*
- El futurismo en la moda. Hipermoda, página oficial. Consultado el 15 de febrero de 2009: http://www.hipermoda.com/2007/10/12/lurex-y-lame-para-esta-temporada/
- Jean-Paul Gaultier. Página oficial. Consultado el día 25 de febrero de 2009: *http:// www.jeanpaul-gaultier.*
- Realidad Literal. Página oficial. Consultado el 03 de abril de 2009: *www.realidadliteral.net/1paginaI-3.htm.*
- El estilo Kitsch. Wordpress, página oficial. Consultado el 15 de febrero de 2009: http://es.wordpress.com/tag/estilo-kitsch/

Fuentes vivas

- Bandrez, Scarlet. Maquilladora profesional.
- Borges, Omar. Diseñador de vestuario para cine y teatro.
- Pilo, Christina. Maquilladora profesional de cine y teatro.
- Ponce, Carlos Eduardo. Director de arte.
- Sécola, María Fernanda. Maquilladora profesional.

- Torres, Andrea. Diseñadora de modas.