



Universidad Católica Andrés Bello
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención: Artes Audiovisuales
Trabajo de grado

**EL VESTUARIO COMO VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN EN EL
CINE: EL CASO DE *LA NARANJA MECÁNICA***

Tesista:

Humpierres Isava, Adriana Victoria

Tutora:

Dra. Crucita Delgado Arias

Caracas, mayo 2014

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

EL VESTUARIO COMO VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN EN EL CINE: EL CASO DE LA NARANJA MECÁNICA

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Para Alejandra, Alma y María Elena.

AGRADECIMIENTOS

A Crucita Delgado, por creer en mí y en este proyecto ¡Gracias!

A Javier Amundaraín, por ser un gran apoyo.

A María Elena, por tenerme paciencia.

A Alma, por sus ideas y soluciones.

A Alejandra, porque todavía no ha visto la película

A Ricardo, por oír mis quejas y preocupaciones.

A mis amigos, porque me inspiran a hacer las cosas cada vez mejor.

RESUMEN

El vestuario como parte de la dirección de arte, en la elaboración de una película, ha sido uno de los elementos menos estudiados de la producción cinematográfica, sobre todo en cuanto al rol que éste juega como herramienta de comunicación con el espectador. Es por ello que esta investigación se planteó el estudio del vestuario como elemento que posee un significado denotativo y otro connotativo. Específicamente, la película *La naranja mecánica* representó una oportunidad de explorar cómo el vestuario acompaña los cambios que sufre el protagonista, e interpela, al mismo tiempo, al espectador.

Luego del análisis y comparación de diferentes escenas, se llegó a la conclusión de que, en este filme, el vestuario juega un papel estelar ya que, aún antes de que el protagonista dialogue, sus ropas ya están transmitiendo un mensaje al espectador,

Se observa que, en este caso, el vestuario no solo es un vehículo de comunicación en un momento determinado, sino que el cambio de vestuario llega a ser una estrategia poderosa que mantiene al espectador continuamente atento y participativo, en comunicación con la totalidad de mensajes que Stanley Kubrick quiso transmitir al realizar esta película.

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE TABLAS	vii
LISTA DE IMÁGENES	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I EL VESTUARIO: MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS	3
1.1 El vestuario como expresión simbólica que envuelve al personaje	5
1.2 Objetivos de la investigación.....	7
1.2.1 Objetivo General.....	7
1.2.2 Objetivos específicos.....	7
1.3 Importancia de la investigación	8
CAPÍTULO II <i>LA NARANJA MECÁNICA</i> : UN REFLEJO DE SU ÉPOCA	9
2.1 Anthony Burgess.....	11
2.2 El filme	11
2.3 Stanley Kubrick	12
2.3.1 Filmografía de Kubric	13
2.3.2 Desarrollo de historias y personajes en la obra de Stanley Kubrick	15
2.4 Milena Canonero.....	17
CAPITULO III EL VESTUARIO COMO VÍA DE COMUNICACIÓN CON EL ESPECTADOR.....	20
3.1 Creación del vestuario.....	22
3.2 El vestuario, el personaje y la puesta en escena	23
3.3 Elementos del diseño del vestuario	24
3.3.1 El color en el vestuario	24
3.3.2 La textura en el vestuario	25
3.3.3 La forma y tamaño en el vestuario	26
CAPÍTULO IV EL SIGNIFICADO DEL VESTUARIO EN <i>LA NARANJA MECÁNICA</i> : UNA SIMBOLOGÍA COMPARTIDA	28

4.1 Un recorrido por la historia de los signos	28
4.2 Roland Barthes, la semiótica de la cultura de masas	30
4.3 La semiótica aplicada al teatro: la propuesta de Tadeusz Kowzan.....	33
CAPÍTULO V A LA BÚSQUEDA DEL VESTUARIO EN EL FILME <i>LA NARANJA MECÁNICA</i>	35
5.1 Modalidad de investigación.....	35
5.2 Los procedimientos para la construcción de esta investigación	36
5.3 Técnicas de colecta de datos.....	36
5.4 Técnica de análisis de datos	37
CAPÍTULO VI LOS ELEMENTOS DEL VESTUARIO EN EL FILME	38
<i>LA NARANJA MECÁNICA</i>	38
6.1 Momento 1: Los vándalos	39
6.2 Momento 2: El niño	42
6.3 Momento 3: El dandi.....	44
6.4 Momento 4: Al entrar a la cárcel	46
6.5 Momento 5: Uniforme de la cárcel	48
6.6 Momento 6: En el hospital	49
6.6.1 Momento 6 A: Antes del tratamiento.....	49
6.6.2 Momento 6 B: Durante el tratamiento.....	50
6.7 Momento 7: De victimario a víctima	51
6.8 Momento 8: Enyesado.....	53
6.8.1 Momento 8 A: Inicial	53
6.8.2 Momento 8 B: Final	54
CAPÍTULO VII EL VESTUARIO COMO VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN Y SIGNIFICACIÓN	56
7.1 Los cambios de vestuario a lo largo de la película	56
7.2 Resultados a la luz del marco referencial.....	62
CONCLUSIONES	66
REFERENCIAS	68

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Clasificación de signos de Tadeusz Kowzan	34
Tabla 2: Momentos relevantes en el cambio de vestuario del protagonista	36
Tabla 3: Análisis de vestuario	37
Tabla 4: Los vándalos	40
Tabla 5: El niño	43
Tabla 6: El dandi	45
Tabla 7: Al entrar a la cárcel	47
Tabla 8: Uniforme de la cárcel	48
Tabla 9: En el hospital antes del tratamiento	49
Tabla 10: En el hospital durante el tratamiento	50
Tabla 11: De victimario a víctima	52
Tabla 12: Enyesado inicial	54
Tabla 13: Enyesado final	55

LISTA DE IMÁGENES

Figura No. 1: Los vándalos (00:01:03).....	39
Figura No. 2 : Los vándalos (00:17:45).....	39
Figura No. 3: Los vándalos (00:34:47).....	40
Figura No. 4: El niño (00:22:20).....	42
Figura No. 5: El dandi (00:26:30)	44
Figura No. 6: El dandi (00: 27:34)	44
Figura No. 7: Al entrar a la cárcel (00:48:53).....	46
Figura No. 8: Al entrar a la cárcel (00:51:48).....	46
Figura No. 9: Uniforme de la cárcel (00:59:07).....	48
Figura No. 10: Antes del tratamiento (01:10:55).....	49
Figura No. 11: Durante el tratamiento (01:12:20)	50
Figura No. 12: De victimario a víctima (01:51:16).....	51
Figura No. 13: De victimario a víctima (01:51:16).....	51
Figura No. 14: Inicial (02:02:39)	53
Figura No. 15: Inicial (02:03:00)	53
Figura No. 16: Final (02:13:11)	54

INTRODUCCIÓN

El cine es una manera de dar vida a las fantasías de las personas. Hace ver cosas que ocurrieron en el pasado, cosas que podrían estar sucediendo en el presente y cosas que nunca ocurrieron ni ocurrirán. Trae imágenes de lugares inimaginables para hacerlos visibles al espectador. Pero el proceso de producción cinematográfica no es sencillo, pues requiere de un equipo multidisciplinario que dedica todo su esfuerzo a la realización del filme que la audiencia disfrutará. Esta labor comienza con una historia escrita en forma de guion, en el cual se plasman uno o varios personajes: ¿quiénes son? ¿Qué hacen? ¿Qué les sucede? ¿Por qué lo hacen? ¿Qué decisiones toman y cómo éstas cambian sus vidas? Con interrogantes como estas es que se alimenta la realización de una historia.

El cine utiliza dos medios elementales para comunicarse con el espectador: la imagen y el sonido; pero la base de toda historia en la pantalla surge del papel, gracias a la descripción de los sucesos y de las acciones de los personajes. No existe historia sin ellos, pues, éstos son quienes generan el hilo narrativo. Por eso, todos los elementos visuales que componen al personaje son importantes para narrar la historia, y entre ellos destaca el vestuario. Al igual que el personaje, el vestuario va cambiando a lo largo de la película (excepto en algunos casos particulares), y se puede saber mucho de quién es él o ella por su forma de vestir.

Partiendo desde este precepto, en el siguiente trabajo se propuso estudiar los sucesivos cambios de vestimenta de un personaje de una película específica, y la relación de estos con su desarrollo y el de la historia completa. Para alcanzar este objetivo, se tomaron en cuenta teorías semióticas que ayudaron a dar significación al grupo de elementos que, en conjunto, crearon el vestuario para las diferentes escenas del protagonista de la película *La naranja mecánica* (1971), de Stanley Kubrick.

Se acudió a distintas fuentes que sirvieron para fundamentar el análisis. En primer lugar, se estudió el uso del vestuario tanto en cine como en teatro, así como su evolución a través de la historia de ambas artes. También se estudiaron los elementos que componen la creación de un vestuario -básicamente, la forma, el color y la textura-. En segundo lugar, se investigaron las teorías semióticas con el fin de comprender la relación existente entre el vestuario y el mensaje que éste transmite al público. Se estudiaron además a distintos autores, enfocándose principalmente en aquellos pertenecientes a la rama europea de la semiótica, como Saussure y Barthes. Así mismo se investigó sobre el análisis que hace Tadeusz Kowzan en relación a los elementos que componen una puesta en escena con el fin de transmitir un mensaje. Igualmente fueron revisados los otros trabajos realizados tanto por Stanley Kubrick como por la diseñadora de vestuario de *La naranja mecánica*, Milena Canonero, con el fin de comprender los procesos de creación y las influencias que ellos tuvieron para la creación de esta película.

Se trabajó con una matriz de análisis inspirada en los escritos de Tadeusz Kowzan, Wucius Wong y María Calderón, cuya finalidad fue separar los distintos elementos que componen un vestuario para poder describirlos. La película en estudio fue dividida en ocho momentos estelares en los cuales el vestuario sufría cambios significativos, y a cada uno de ellos se le aplicó la matriz de análisis. Con la recopilación obtenida, se realizó la comparación del momento 1 (M1) con cada uno de los momentos siguientes. Gracias a los principios semióticos propuestos por Roland Barthes, se realizó una interpretación que permitió comprender el significado de los elementos del vestuario del protagonista de *La naranja mecánica*. Finalmente, se expusieron las conclusiones a las que esta investigación llegó y las sugerencias que se tienen para investigaciones futuras en esta área.

CAPÍTULO I

EL VESTUARIO: MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS

A lo largo de la historia se puede apreciar que las distintas culturas han empleado una gran variedad de objetos para ayudarse en la representación lúdica o religiosa de los distintos personajes que formaban parte de sus narraciones. En efecto, los disfraces y las máscaras sirvieron para caracterizar a los actores y ambientar una obra específica; de esta forma, el público que los observaba podía comprender que estas personas ya no estaban siendo ellos mismos, sino que jugaban un papel distinto dentro del relato, encarnando a dioses, animales, objetos u otras personas, todo mediante la imitación; es decir, gracias a la emulación de aquel ser u objeto cuyo mensaje y significado querían transmitir. En suma, esas personas estaban actuando. Sin embargo, una máscara oculta solo el rostro o la cabeza de quien la usa, mientras que el disfraz recrea a un objeto o a un protagonista, indicando al espectador que ya no se trata de un actor, sino de un personaje determinado. Es así como el disfraz se asemeja más al vestuario tal y como se le conoce hoy dentro de las producciones cinematográficas.

En la actualidad, generalmente, el vestuario ejerce una gran influencia en la cultura, especialmente en el ámbito teatral y en el de las producciones cinematográficas. En efecto, muchas veces no se recuerda una época por cómo fue en realidad, sino por cómo está interpretada en las películas, lo cual es especialmente cierto en referencia a los vestuarios de filmes de época (Nadoolman, D., 2003). En este sentido, el vestuario como elemento estético dentro de la producción de un filme, no solo es utilizado para recrear una época junto a las características del personaje, sino que el vestuario pasó a cumplir el papel de otorgar significado, transmitir un mensaje al espectador.

Existen trajes que parecen haber sido asumidos por el inconsciente colectivo, como si se hubieran diseñado solos. Un ejemplo claro de esto es el típico traje de gánster que aparece tradicionalmente en las películas, el cual consta de un sobretodo de gabardina y

un cigarro que cuelga del labio, dos elementos que de forma aislada no tendrían un significado más allá que cubrir a un personaje, pero que colocados en conjunto ayudan a articular y organizar la percepción (Burgoyne, R. Flitterman-Lewis, S. Stam, R., 1992). El vestuario se convierte entonces en un ícono cultural, que define la forma en la que se ve y se comprenden las cosas, a tal punto que si se piensa en la chaqueta y el sombrero de Indiana Jones, se observan dos elementos que trascienden su función original, que era la de caracterizar a un arqueólogo explorador, para descubrir un vestuario que es asumido de manera significativamente más amplia por los espectadores.

No obstante, la simbología del vestuario solo funcionará si todos los elementos que están frente al espectador poseen coherencia dentro de su mundo ficticio, y el vestuario debe cumplir las reglas del creador o el guionista de la historia. Estas normas actúan como códigos que le permiten al público comprender a los personajes que habitan ese mundo, y encontrar, de esta forma, respuestas a varias de sus preguntas: ¿Cuáles son las reglas de este cosmos ajeno? ¿Qué jerarquía existe entre los personajes que veo? ¿Por qué un personaje viste de una manera y luego se viste de otra?

Sobre estos mundos inventados, se observa que Zayas de Lima (en Pellettieri, O., 1996) hace hincapié en el rol del vestuario como una vía de comunicación privilegiada que en muchos casos ha sido subutilizada. En el caso específico del teatro, Kowzan afirma que “El hábito hace al monje. El traje transforma al actor (...) la vestimenta pone de manifiesto gran cantidad de signos artificiales (...) [y] constituye el medio más externo, más convencional de definir al individuo humano” (en Adorno, T., 1979, p. 43), esto se debe, en parte, a que todo en el teatro es una representación, lo que hace que todos sus elementos posean un valor simbólico (Kowzan, 1979).

En este sentido, se observan los esfuerzos de diferentes directores, directores de arte y vestuaristas, quienes cuidan que el vestuario sea utilizado como algo más que un simple medio para caracterizar a los personajes: “...el vestuario posee la facultad de mostrar rasgos de la personalidad de los personajes antes de que éstos hayan hablado siquiera” dice Nadoolman (2003, p.9), en referencia a aquellas obras de teatro o filmes en las cuales el vestuario juega un papel simbólico. En este tipo de trabajo cinematográfico, el

vestuario, además de caracterizar al personaje, lo refuerza en su papel y, algo aún más importante, el vestuario habla por él, es decir, se expresa de forma no verbal para dar pistas, captando de esta forma la atención del espectador.

1.1 El vestuario como expresión simbólica que envuelve al personaje

Mucho se ha comentado sobre el tema del simbolismo en el vestuario teatral. En este sentido, Zayas de Lima (en Pellettieri, O., 1996) comenta que, en la puesta en escena teatral, el vestuario posee la habilidad de transmitir información y establecer una comunicación sutil con el espectador, sin develar completamente la trama. Un ejemplo clásico se encuentra en *Casa de Muñecas*, cuando Nora, la protagonista de la obra, recibe un vestido roto que fue enviado por su marido. El “vestido roto” es usado como una analogía en relación a la ruptura del matrimonio entre Nora y Helmer; se trata de un lenguaje tácito, que dentro de la trama sirve como detonador de la reflexión de Nora y del espectador, quien comprende, al igual que la protagonista, que su matrimonio llegó a su fin. Un mensaje implícito ha sido enviado hacia los espectadores. El autor usa una prenda del vestuario para transmitir algo, involucrando así al inconsciente colectivo dentro del conflicto.

Sin embargo, esta reflexión lleva a cuestionar si, en el caso específico del cine, el vestuario ha logrado pasar a una etapa de significación más profunda o si ha quedado relegado a los aspectos meramente estéticos y funcionales mencionados. En efecto, se observa una gran cantidad de literatura en donde el análisis cinematográfico se centra únicamente en examinar los efectos de la iluminación, dirección, producción, actuación y hasta en el guion como elementos que componen una determinada obra; no obstante el vestuario, siendo un elemento que puede jugar un papel determinante a lo largo de toda la película, no es tomado en cuenta como pieza que puede contribuir, no solo a mostrar, sino a enfatizar el guion y el papel de los distintos personajes, así como las relaciones entre ellos. Así lo sugiere Sandy Powell (en Nadoolman, 2003, p.8) cuando 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 crear un personaje y contribuir a la narración de una historia”.

Entonces, se puede afirmar que diseñar un vestuario no es solo vestir a un actor, sino también crear a un personaje, realzar la trama y comunicar al público. Es así como Andrea Suárez (2008) recuerda las palabras de María Julia Bertotto: “El vestuario—antes que la historia cuente algo—ya puede estar comunicando muchísimo. Así el diseño del vestuario se convierte en un auxiliar de la narración...” (p.138). Como auxiliar de la narración, el vestuario pasa a jugar un papel destacado en la trama, pues ayuda a:

Completar, a través de su imagen visual, la totalidad del personaje como tal; a través de la conjugación del diseño con el cuerpo del actor, se da lugar a una imagen que es percibida como una unidad que es integrada e indivisible; imagen que es portadora de un mensaje emocional generador de climas que facilitan la puesta en situación y la llegada de la narración al espectador (Suárez, 2008, p.138).

Por su parte, C. S. Tashiro concuerda con las afirmaciones anteriores cuando señala enfáticamente que: “El vestuario es el primer círculo del espacio afectivo del cine... el diseñador de vestuario crea un valor de intercambio basado en esas experiencias simultáneas y contradictorias de identificación emocional y de objetividad” (en Nadoolman, D., 2003, p.181). ¿A qué se refiere el autor cuando habla del “primer círculo del espacio afectivo del cine”? Indudablemente, antes de que el personaje hable, ya la mente del espectador busca establecer una relación con aquel que se presenta ante él, ataviado con una vestimenta específica. Es aquí donde se crea el valor de intercambio señalado por Tashiro, porque se trata de una especie de trueque, rico y abundante, entre el personaje y el público. Entonces, podría señalarse que mediante el vestuario se logra construir un lenguaje que dialogue amplia y profundamente con el espectador, interpeándolo en sus emociones más profundas.

En resumen, el vestuario tiene la capacidad de significar, es decir, de brindar información no solo sobre la época, la clase social, el clima y el lugar al que pertenece el protagonista,

sino que el vestuario también puede expresar el mundo interno de este personaje, con sus traumas, complejos y demás conflictos interiores.

Apoyados en las ideas anteriores, se considera que uno de los lenguajes más interesantes es el que se estableció entre el protagonista del filme *La naranja mecánica* y el público. Este primer círculo afectivo lo crea Alex, personaje principal en esta historia, quien es el que lleva el punto de vista a lo largo de toda la película. Se trata de un tema que no ha sido estudiado antes, y que resulta interesante por las características del vestuario utilizado. Esto hace atractiva la exploración de su rol a lo largo de las diferentes escenas, pues la intención es profundizar y comprender de qué manera el vestuario logra abrir un diálogo rico y decisivo con el espectador. Cabría preguntar, entonces, si el vestuario de Alex acompaña los cambios propios del personaje, y cómo el mismo interactúa con el espectador.

1.2 Objetivos de la investigación

Con el propósito de responder a estas preguntas, se trazaron los siguientes objetivos de investigación:

1.2.1 Objetivo General

Comparar los diferentes cambios de vestuario del protagonista de la película *La naranja mecánica*.

1.2.2 Objetivos específicos

- 1.- Identificar los elementos simbólicos que posee el vestuario de Alex.
- 2.- Describir los elementos simbólicos que posee el vestuario de Alex.
- 3.- Analizar el vestuario usado por el protagonista en cada escena.

1.3 Importancia de la investigación

El estudio del vestuario y del cambio de vestuario en una película es un tema interesante para ser trabajado, ya que puede aportar información valiosa acerca de los personajes y de la historia. El vestuario aporta información de manera simbólica, que podría ser muy útil al momento de comprender ciertos aspectos de un filme. Si éste es bien aprovechado, podría enriquecer más, tanto estética como narrativamente, diversos proyectos.

En el caso particular de *La naranja mecánica*, esta investigación es importante puesto que no existe un trabajo anterior sobre este tema y, por ende, los resultados del estudio pueden ser útiles a futuro. Entre las personas que se podrían beneficiar con esta investigación se encuentran estudiosos de las artes audiovisuales, cineastas, directores de arte y vestuaristas. Los últimos encontrarán pistas e ideas en nuestros hallazgos que pueden colaborar y enriquecer su propio trabajo.

Además de contribuir con el crecimiento intelectual de la academia universitaria, los alcances de este proyecto pueden llegar a influenciar estudios futuros sobre el vestuario y su relación con el espectador; también pueden ser una colaboración para los estudios relacionados con el cine y con los medios audiovisuales en general.

CAPÍTULO II

LA NARANJA MECÁNICA: UN REFLEJO DE SU ÉPOCA

La historia de *La naranja mecánica* empieza en una Londres futurista, en la que el vandalismo, la violencia y las drogas se han apoderado de la ciudad. Alex y sus *drugos* (que quiere decir “amigos” en la jerga *Nadsat*, la cual mezcla el inglés con palabras en ruso), se encuentran bebiendo en el bar *Korova*, y preparándose para una velada de lo que llaman *ultraviolencia*. En una sola noche el grupo de jóvenes enfrenta a otra pandilla, golpea a un viejo mendigo y entra a una casa en la que apalean y violan a la pareja que vive allí.

Para muchas personas, esta historia presenta la decadencia moral de la sociedad de la época, entre los años sesentas y setentas. Durante este período, la liberación ideológica trajo consecuencias negativas para muchos jóvenes que caían en actos violentos, pues se popularizaron las drogas recreacionales, los anticonceptivos y la música rock. Bill Krohn (2010) resalta que:

... ver la película solo como una simple sátira de la juventud sería engañarse respecto a la acogida del público, que hizo de ella un éxito internacional. La naranja mecánica canalizaba el lado oscuro de los años sesenta —los Stones y no los Beatles— y, a pesar de todo, permanece como la expresión cinematográfica más estimulante del espíritu rebelde de la época (p. 53).

De esta manera, Krohn subraya que el éxito de la historia se debe, en parte, a que la misma reflejaba la anarquía en la que muchos jóvenes de la época vivían. Durante este período se crearon múltiples subculturas urbanas, cada una caracterizada por su forma de vestir, por la música que escuchaba y por los ideales que perseguían.

Armando de Miguel (1979) señala los orígenes de estos movimientos contra culturales en los años cincuenta, con lo que se denominó como la generación Beat; es decir, un pulso, el vivir el instante y vivirlo con fuerza, con intensidad. Se buscaban cambios sociales y

culturales en los que la igualdad de razas, de credos y de ideas contrastaba con las opiniones existentes en una sociedad conservadora. Dos de los exponentes más importantes de esta época, Bob Dylan y James Dean, fueron representantes de la disidencia, la inconformidad y la rebelión hacia el *status quo*.

A partir de esta generación comenzaron a darse movimientos de contracultura, tanto en Estados Unidos como en el Reino Unido. Las propuestas de estos grupos eran diversas, e iban desde la defensa de los derechos de los negros, los derechos raciales, hasta los derechos de las mujeres y los homosexuales, los derechos de género, que fungían como respuesta al conservacionismo de la generación anterior.

Otro hecho que remarca De Miguel es el *Baby Boom*, o el crecimiento de la natalidad ocurrido durante los años cuarenta y cincuenta. Este autor señala que cuando estos *Baby Boomers* crecieron, se convirtieron en una masa considerablemente grande de personas que buscaban cambios sociales. En contraposición a este grupo de jóvenes se encontraban los deseos de la generación anterior, que trató por todos los medios de hacer que estos rebeldes cumplieran con las normas establecidas. Dentro de la película *La naranja mecánica*, estas personas son representadas por el director de la escuela de Alex, los trabajadores de la cárcel, el sacerdote y las autoridades del gobierno. De maneras distintas, estas personas intentan hacer que Alex se reforme para que comprenda el error en el que se encuentra, dado su comportamiento. Alex es sometido a un tratamiento que busca condicionarlo para que rechace la violencia que parece ser natural en su vida y su conducta social; este experimento forma parte de una prueba piloto que el gobierno trata de implementar para reformar a los jóvenes. Al salir de la cárcel, Alex es rechazado por sus padres y su imposibilidad de defenderse ante los ataques de sus antiguas víctimas lo lleva al borde del suicidio. Cuando finalmente logra recuperarse de sus heridas y del tratamiento, Alex es visto por todos como la víctima de un gobierno opresor. Con el fin de evitar la mala propaganda, el Estado recompensa a Alex por el sufrimiento que le ha causado. Hasta este punto llega la versión americana del libro escrito por Anthony Burgess, sin embargo, la versión británica posee un capítulo extra en el que Alex, ya adulto, reflexiona sobre su juventud.

La película de Stanley Kubrick está basada en la versión americana, esto hace que al final de la película se tenga la impresión de que Alex no cambió, sino que sigue siendo la misma persona psicópata y antisocial del inicio del filme.

2.1 Anthony Burgess

Nació en el año de 1917 bajo el nombre de John Burgess Wilson en Hapurhey, Manchester. Desde joven escribía poemas y relatos cortos. Estudió en la Universidad de Manchester y se graduó de Literatura Inglesa en 1940. En el año de 1956 publica, bajo pseudónimo de Anthony Burgess, una novela llamada *Time for a Tiger* (La Hora de la Cerveza). En 1959 es diagnosticado con un tumor cerebral maligno y esto lo impulsa a publicar varias de las obras que tenía ya escritas, para poder asegurar el futuro económico de su familia. Para finales de 1962 ya había publicado siete noveles, entre estas, su obra más popular, *La naranja mecánica* (1962). Logró recuperarse del tumor y durante la década de los sesenta publicó cinco novelas más. A lo largo de su carrera llegó a publicar unas treinta y tres novelas y más de veinticinco trabajos. Muere en Londres a los setenta y seis años (International Anthony Burgess Foundation, 2014).

2.2 El filme

El guion fue una realización adaptada por el propio Kubrick, de la misma manera que lo hizo con varios de sus filmes anteriores. “La película inicia con un lento travelling hacia atrás a partir de un primer plano del protagonista, Alex, interpretado por Malcom McDowell con una mezcla de verdad y de brío” (Krohn, B., 2010, p.53). Al abrirse el plano, muestra el bar en el que se encuentran él y sus amigos, bebiendo una especie de leche adulterada con drogas. La decoración del lugar tiene estatuas plásticas de mujeres desnudas que son utilizadas como mesas o como dispensadores de esa leche.

El diseño de la producción estuvo a cargo de John Barry, quien fue el encargado de diseñar una Londres *distópica*, en la que el "pop art de los años sesenta se ha convertido

en muebles y artículos de moda producidos en serie" (Krohn, B., 2010, p.53). El Pop Art fue una corriente artística que nació a finales de los años cincuenta en Inglaterra y se popularizó a inicios de los sesenta en los EEUU; se trata de una reacción al auge de la nueva abstracción. En esencia, los artistas buscaban plasmar la cultura de masas en sus producciones artísticas y hacer de éstas un reflejo de su época (Marchán, S, 2012).

Tratar de categorizar esta película dentro de un género es difícil pues "*La naranja mecánica* combina la comedia con el cine político y el de anticipación, si bien hay quien directamente se refiere a ella como filme de ciencia ficción. Esta ambigüedad genérica se proyecta desde el propio protagonista. Alex es un sujeto con múltiples facetas y dimensiones, probablemente el más atractivo de la filmografía de Kubrick" (Pérez Rufi, 2010, p.6). Esta apreciación de Pérez Rufi hace más interesante estudiar el vestuario como elemento catalizador del diálogo en un personaje tan particular y polémico como Alex.

Luego de su estreno, la reacción del público no se hizo esperar. El rechazo de algunos sectores fue tal que Kubrick se vio forzado a pedirle a la compañía Warner Brothers que retirara la cinta de las salas de Inglaterra, pues comenzaron a producirse crímenes que presuntamente imitaban a los representados en la película. Fue solo hasta después de la muerte del director, en 1999, que el filme se distribuyó de nuevo en el Reino Unido. A pesar de ello, la cinta fue nominada a los premios de la Academia como mejor filme, y Stanley Kubrick fue nominado al premio como mejor director.

2.3 *Stanley Kubrick*

Stanley Kubrick nació el 26 de julio de 1928 dentro de una familia de clase media judía, quienes vivían a las afueras de Nueva York, específicamente en el barrio del Bronx. Su padre lo introdujo al mundo de la fotografía cuando Kubrick tenía trece años. Nunca fue un alumno brillante, por lo que jamás asistió a la universidad, y a los dieciséis años fue contratado como fotógrafo por la revista Look; allí trabajó durante cinco años. Esta

experiencia le dio la oportunidad de aprender y experimentar acerca de los ángulos, la composición y la iluminación.

Desde siempre estuvo interesado en las películas, por lo que realizaba visitas semanales tanto al cine como al Museo de Arte Moderno para asistir a las proyecciones. Años más tarde, el director reconocería que esta fue su mejor escuela, pues aprendió mucho sobre el cine viendo estas cintas, tanto las clásicas como las nuevas (Kagan, N., 2000).

A los veintiún años, influenciado por un amigo, Kubrick decide hacer su primer filme: un documental llamado *Days of the Fight*. El trabajo era sobre un boxeador llamado Walter Cartier, de quien ya había realizado un reportaje gráfico. Su segundo trabajo se llamó *The Flying Padre*; en ambas producciones Kubrick tuvo que realizar todo el trabajo, desde la escenografía, dirección, cámara, sonido y hasta la edición, lo que le dio un entendimiento de las diversas áreas que componen una producción cinematográfica. El éxito de sus primeros trabajos se debió, básicamente, a sus conocimientos de fotografía, pues, a pesar de que no fueron trabajos demasiado destacados, se veían muy bien y los encuadres estaban bien logrados. Luego de sus dos pequeños proyectos como director, Kubrick renunció a su trabajo dentro de la revista y decide dedicarse a la producción cinematográfica a tiempo completo (Kagan, N., 2000).

2.3.1 Filmografía de Kubric

A lo largo de su carrera, Kubrick trabajó en dieciseis filmes, incluyendo a *A.I: Artificial Intelligence*, la cual fue terminada por Steven Spielberg luego de la muerte del afamado director en 1999. La mayoría de sus trabajos fueron realizados lejos de Hollywood, en Gran Bretaña, ya que la lejanía le proporcionaba mucha más libertad creativa. Su primer largometraje, *Fear and Desire* (1953), fue escrito por Howard O. Sackler, un amigo de la secundaria a quien el director llamó un poeta; más adelante, Sackler ganaría el Premio Pulitzer por sus trabajos como guionista en Broadway. Luego de este trabajo, Kubrick

realizó un cortometraje documental titulado *The Seafarers* (1953), que, al igual que otros, no llegó a ser un éxito financiero aunque tuvo buena crítica.

Fue entonces cuando el director decidió escribir, junto a Sackler, un *film noire* llamado *Killer's Kiss* (1955); para este trabajo buscó financiamiento y logró recaudar cuarenta mil dólares. Sin permisos municipales para poder filmar en las calles de Nueva York, y con un equipo que no pertenecía a sindicato alguno, Kubrick comenzó su trabajo en el filme. El antiguo fotógrafo de Look ya estaba acostumbrado a estas situaciones precarias, y, a pesar de las *tácticas de guerrilla*, logró obtener imágenes bastante buenas. Filmó escenas en Time Square con los actores, sin que los transeúntes se diesen cuenta de que estaban siendo filmados; estaba desarrollando su propio método, le interesaba mucho entrar dentro de los espacios para conseguir ángulos, encuadres y tomas interesantes; esto, con el fin de plasmar la atmósfera del lugar (Duncan, P. 2003).

Con sus siguientes trabajos, el director fue ganando experiencia y reconocimiento dentro del medio cinematográfico. *The Killing* (1956) fue la primera película que estuvo apoyada por un estudio, lo que le permitió trabajar por primera vez con actores reales y un equipo profesional capacitado. A pesar de ello, mantuvo el control artístico total de la producción. Luego realizó una película de guerra llamada *Paths of Glory* (1957) la cual fue protagonizada por Kirk Douglas y producida, prácticamente toda, en Alemania (Kagan, N., 2000).

En adelante, casi todas sus películas fueron adaptaciones de libros. Entre estos cabe mencionar *The Killing* (1956), *Path of Glory* (1957), *Spartacus* (1960), *Lolita* (1962), *Dr. Strangelove* (1964), *2001: A Space Odyssey* (1968), *A Clockwork Orange* (1971), *Barry Lyndon* (1975), *The Shining* (1980), *Full Metal Jacket* (1987) y *Eyes Wide Shut* (1999). Con respecto a la adaptación de las novelas para la creación de guiones, Stanley Kubrick poseía ideas poco ortodoxas, que no buscaban destacar los eventos de la historia sino desarrollar los roles de los personajes (Kagan, N., 2000). Kubrick muere el 7 de marzo de 1999, luego de haber terminado el proceso de posproducción de *Eyes Wide Shut*.

2.3.2 Desarrollo de historias y personajes en la obra de Stanley Kubrick

Desde los inicios, Kubrick decidió utilizar fuentes literarias sobre las cuales basar sus películas, y así, a partir de historias y personajes, ya de por sí interesantes, buscaba adaptaciones al cine. De esta manera logró unificar forma y contenido dentro de sus producciones, pues para Kubrick era muy importante desarrollar historias que pudiesen atrapar al público por su contenido y no solo con su forma. Con respecto a este tema, Kubrick hizo una comparación entre Chaplin y Eisenstein, donde el primero posee un estilo cinematográfico simple que, en sus propias palabras, no tenían realmente estilo pero lograba mantener la atención de los espectadores, mientras que para el segundo todo era estilo y nada o poco de contenido. En palabras de Feldman, S. (1996): “Obviamente, si se puede combinar estilo y contenido, se tiene el mejor de los filmes posibles” (p.170).

Por otro lado, Stanley Kubrick opinaba que escribir un final creíble para las historias que tratan de asuntos relacionados con el sentido de la vida era especialmente difícil, porque, por un lado, si el personaje gana, el espectador tiene la sensación de que se está ante una historia inconclusa que existe algo más allá o es el inicio de otra historia. Mientras que los finales que no son felices decepcionan, pues la persona ya está tan involucrada con la trama que los siente inconcebibles (Duncan, P. 2003).

En relación a los significados de sus películas, Kubrick solía decir que no le gustaba hablar sobre ello porque deseaba que sus trabajos pudiesen tener distintas interpretaciones. Con respecto a este tema, Bill Krohn (2010) hace referencia a una entrevista en la que Kubrick habla de *Fear of Desire* (1953): “La película se revestirá de distintos significados, según las personas, y ese es el efecto que se espera que produzca” (p.57). Krohn explica como esta cita representa lo que en el futuro se convertirá en el principio de la estética de Kubrick y la naturaleza alegórica de su arte.

Otro de los estudiosos de la obra cinematográfica de Stanley Kubrick es Pérez Ruffí (2010), quien estudia los personajes del director dentro de la concepción de si son o no personajes planos o redondos, entendiendo por personajes planos a aquellos creados a

partir de una sola idea, que carecen de facetas y matices, o son uniformes; mientras que los personajes redondos poseen una profundidad psicológica que les da características más realistas. Pérez Rufi (2010) destaca que:

La evaluación de los protagonistas desde esta perspectiva ofrece unos datos relevantes: el 77% se construye como personaje plano, en concreto los principales en *Miedo y deseo*, *El beso del asesino*, *Senderos de gloria*, *Espartaco*, *¿Teléfono rojo?*, *volamos a Moscú*, *2001: odisea del espacio*, *El resplandor*, *La chaqueta metálica* y *Eyes Wide Shut*. Solo en tres films el protagonista puede considerarse redondo (el restante 23%): *Lolita*, *La naranja mecánica* y *Barry Lyndon* (p.4).

Pérez Rufi (2010) concluye así que la simpleza en estos personajes puede deberse a la importancia que Kubrick le da a las acciones, o a la historia como tal. Esto hace que los mismos terminen subordinados a los acontecimientos, pues la temática funge como protagonista, dejando a los personajes con fórmulas genéricas que cumplen con los estereotipos básicos de cada género filmico. Sin embargo, por lo que se entiende de las declaraciones que Kubrick dio acerca de sus trabajos, él sí intentó crear personajes más complejos, aunque Pérez Rufi señala que: “El director buscaba con el perfeccionismo que le caracterizó el realismo y la credibilidad de sus personajes, si bien no siempre lo logró” (Pérez Rufi, 2010 p.7). Se puede decir que en su búsqueda de la perfección artística, Kubrick pierde un poco de vista al personaje, dándole frialdad y debilitando la identificación que el público pudiera tener con el mismo. Pero si se ve de forma general, se trata de un elemento que forma parte de la estética de Kubrick. En otras palabras, es: “...un rasgo estilístico que, potenciado desde la realización otorga homogeneidad a la obra del controvertido director” (Pérez Rufi, 2010, p.8).

En resumen, se concluye que el cine de Kubrick posee gran riqueza visual que se ve expresada de diferentes maneras a lo largo de su carrera. El director no se especializó en un solo género, sino que tomó distintos elementos de cada uno y los reinterpretó, otorgándoles un sello personal. Esta reinterpretación hace que su filmografía sea variada en todos los sentidos: géneros, estilos, temáticas y fotografía.

2.4 Milena Canonero

Milena Canonero es una vestuarista de origen italiano, que lleva más de cuarenta años trabajando en la industria del cine. Su primer trabajo fue en 1971 cuando le tocó diseñar el vestuario de un filme de Stanley Kubrick, *La naranja mecánica*. Canonero conocía al director personalmente y éste le ofreció trabajar en del proyecto. A partir de su éxito con el vestuario de este filme, ganó mucha fama y respeto dentro del medio. Desde entonces ha trabajado junto a algunos de los mejores directores de los últimos tiempos y ha obtenido varios reconocimientos; entre ellos, tres premios de la Academia. (Nadoolman, D., 2003).

Sobre su trabajo en *La naranja mecánica*, Canonero narra que Kubrick le pidió en primer lugar que colaborará con John Barry, el diseñador de la producción, para que buscaran las distintas locaciones y se fuese comprendiendo la estética que se buscaba en el filme: “No quiero ciencia ficción. Se trata de algo más ambiguo. Se trata de hoy. Se trata de mañana” (Nadoolman, D., 2003, p. 25). En segundo lugar, le pidió que se involucrara en el proceso de creación de peinados y maquillajes pues, para él, los primeros planos, es decir aquellos en los que se toma nada más los rostros de los personajes eran muy importantes. De hecho, el filme inicia con la cara de Malcom McDowell, el actor que interpreta a Alex, en un primer plano.

Canonero narra que Stanley le prestó una cámara con la que debía salir por todo Londres a buscar ideas para el diseño del vestuario. Ella se inspiró en los “cabezas rapadas” (una de las múltiples culturas urbanas que existían en esa época) quienes deambulaban libremente por las calles de la capital inglesa: “Se me ocurrió un look estilizado para nuestros ‘Drugos’ y diseñé los trajes para crear una especie de imaginaria surrealista. Stanley me enseñó a tener siempre presente el concepto de la película” (Nadoolman, D., 2003, p. 25), de esta manera Milena Canonero explica la forma en la que surgió la idea que la llevaría a crear el vestuario definitivo de la película.

Su segundo trabajo fue también en una película de Stanley Kubrick, esta vez se trató de un filme de época, *Barry Lyndon* (1975), trabajo por el cual obtuvo su primer premio de la academia al mejor diseño de vestuario. Para este trabajo ella y Kubrick decidieron darle un enfoque distinto, no querían que fuese como los vestuarios teatrales rígidos que se confeccionaban normalmente para películas de este tipo. Así fue que alquilaron una fábrica de aviones abandonada para utilizarla como taller y contrataron a unas cincuenta personas para que se encargaran de la confección; en general, fueron pocos los trajes que se alquilaron para esta película. Según cuenta la misma Canonero, pudieron confeccionar la ropa usando los patrones originales del Victoria & Albert Museum de Londres. Ella menciona:

Compramos ropa, encajes y accesorios originales a coleccionistas y en subastas, y confeccionamos casi todo el material para la película. Nuestro objetivo era dar una visión elegante y subliminal del siglo XVIII...y en cuanto vio (Kubrick) que íbamos por buen camino nos dejó trabajar por nuestra cuenta” (Nadoolman, D., 2003.p.26).

Para poder realizar el vestuario de *Barry Lyndon*, Canonero cuenta que el director la envió a Italia, Alemania, Francia, Escocia e Irlanda en busca de diversas referencias de la época, pues le gustaba estudiar a fondo todo lo relacionado a ésta. De ese modo, ella acude a libros no solo de vestuario, sino también de arte y de diferentes índoles: “Más que para conseguir un estilo visual académico, realizó ese trabajo para encontrar una perspectiva de la época en cuestión” (Nadoolman, D., 2003.p.26). Años después volvió a trabajar junto a Kubrick diseñando el vestuario de *El Resplandor* (1980).

Entre sus trabajos más destacados también se encuentran los realizados para *Memorias de África* (1985), lo que le valió una nominación para los premios de la Academia, en la que se destacó gracias a “la sensibilidad con la que abordó la época y el vestuario étnico de la película de Sydney Pollack” (Nadoolman, D., 2003.p.25).

Su segundo premio de la Academia lo recibió por su trabajo en *Carros de Fuego* (1981). Con respecto al vestuario de este último, la diseñadora comenta que tuvo gran impacto en la moda del momento: “Era como si estuviera preparada para el estilo de la época de esa película, y la ropa sencillamente encendiera algo que estaba en el aire. Pero nunca pienso

en la moda cuando trabajo para una película” (Nadoolman, D., 2003.p.32). También trabajo en las películas *The Cotton Club* (1984) y *Dick Tracy* (1990), por los que recibió nominaciones tanto para el Oscar como para el BAFTA.

Durante la década de los noventa trabajó diseñando los vestuarios de numerosos filmes como *Love Affair* (1994), *Death and the Maiden* (1994), *Bulworth* (1998), *Titus* (1999), entre varios otros. En el 2006 gana su tercer premio de la Academia a Mejor Vestuarista por la película *Marie Antoinette* (2006), dirigida por Sofía Coppola. Entre sus más recientes proyectos se encuentran varios filmes próximos a estrenarse como *The Grand Budapest Hotel* (2014), dirigida por Wes Anderson, con quien ha trabajado antes en otras ocasiones, creando los vestuarios de *The Darjeeling Limited* (2007) y *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004) (Internet Movie Data Base, 15 de enero de 2014).

En síntesis, se podría decir que el filme *La naranja mecánica* es el resultado del trabajo de un grupo de personas que lograron plasmar sus ideas sobre la juventud, la rebeldía y, sobretodo, la violencia, de una manera atractiva tanto para el público de la época como para las generaciones futuras. La ambigüedad estética con la que fue abordado el filme hace que se vuelva atemporal y, por lo tanto, que sus conceptos sean válidos para cualquier época. En este sentido, el trabajo de Milena Canonero facilita la comunicación con el espectador, mediante el diseño de un vestuario que no se ubica en un momento específico en el tiempo. El vestuario no habla de un período específico, sino de cualquier lugar en cualquier momento.

CAPÍTULO III

EL VESTUARIO COMO VÍA DE COMUNICACIÓN CON EL ESPECTADOR

Tradicionalmente, el vestuario en el teatro buscaba ayudar al actor en su interpretación, y al espectador en la identificación visual del personaje. Según Michel Chion (1992): “El arte del vestuario de cine procede naturalmente del teatro al que debe sus tradiciones, sus técnicas, sus gremios” (p.245), incluso, el vestuario en el cine debió adaptarse a las necesidades que éste tenía. Un ejemplo claro de dichas necesidades fue el tener que someterse, por casi medio siglo, al blanco y negro de los filmes. Aun así, el proceso de creación del vestuario sigue siendo el mismo desde sus orígenes: “...partir de las reuniones iniciales con el director, que es quien interpreta el texto para llegar a la aparición del actor vestido en el escenario [o set en el caso del cine]” (Nadoolman, D., 2003, p.7), es decir que se trata de crear la imagen requerida por el director y su equipo, que va a ser la que se llevará al público.

A pesar de la rica herencia de conocimientos y formas de hacer provenientes del teatro, el vestuario para el cine requería de un mayor cuidado en los detalles y en el tipo de tela que se iba a utilizar, cosa que no sucedía en el teatro. Con el avance de la tecnología, los vestuaristas han tenido que adaptarse y, en la actualidad, con la llegada de la alta definición, cada vez los detalles son más visibles, lo que hace que deban ser aún más cuidadosos y, a su vez, esto ha traído muchos cambios a nivel técnico.

Dentro de las distintas áreas de la producción cinematográfica el vestuario pertenece a la dirección de arte, que se encarga de diseñar el mundo en el que habitan los personajes. El trabajo de los directores de arte es bosquejar o conseguir los elementos necesarios de la

producción, con el fin de darle sentido y armonía a lo que se verá en pantalla. Tanto la dirección de arte como el vestuario trabajan bajo los mismos lineamientos para conseguir texturas, paletas de colores y formas que estén acordes a las necesidades específicas del guion. La forma de trabajo suele ser la siguiente:

Los diseñadores se reúnen con el cineasta, leen el guión y dedican mucho tiempo a la investigación, esto es lo que Anthony Powell denomina 'orquestración visual de un guión y búsqueda de la clave musical correcta para la producción'. El diseñador y el director comparten ideas, que pueden ser simples bocetos, fotografías o vestuario real (...) y por último, confecciona, alquila o compra las prendas (Nadoolman, D., 2003, p.9).

Se debe tomar en cuenta a la dirección de fotografía, también, debido a que las telas a utilizar pueden verse de forma distinta dependiendo del tipo de iluminación, lo que puede hacer que, por ejemplo, un azul pálido se vea blanco frente a la cámara.

Al final, el conjunto de elementos diseñados por la dirección de arte, entre éstos el vestuario, dará como resultado una especie de código visual, es decir, un grupo de elementos que tienen un significado particular, donde la unión de todos ellos es la que dará un sentido de totalidad y permitirá ubicar al espectador dentro de un entorno social, cultural, temporal y/o religioso. Esta información es muy valiosa y debe ser coherente con el resto de los elementos cinematográficos. En general, se puede decir que el vestuario, como parte de la dirección de arte, le dará un sentido tanto estético como simbólico a un producto audiovisual.

Esto se cumple de forma mucho más rigurosa en la actualidad, donde se busca, sobre todo, naturalidad en el filme para que el espectador piense que esa es la forma real en la que se viste el personaje y no el actor. Antiguamente esto no se cumplía tan estrictamente como ahora. Durante la llamada *Edad de oro de Hollywood*, muchos de los vestuarios eran sometidos a la necesidad de enaltecer a los actores, dejando a un lado las necesidades reales de personaje. Esta fue la era del *Star System*, en donde la imagen del actor era lo más importante y ésta debía mantenerse en todos los filmes sin importar el personaje al que interpretara (Chion, M.,1992). Ejemplos de lo anterior se pueden apreciar en los filmes clásicos de Hollywood donde actores, como Cary Grant, Marilyn Monroe o Greta

Garbo, entre muchos otros, eran vestidos de la forma en la que el público estaba acostumbrado a verlos, con ropas elegantes, sensuales y ostentosas que eran características de la imagen de cada uno de ellos.

3.1 Creación del vestuario

Al momento de diseñar el vestuario no solo es necesario tener en cuenta aspectos estéticos, como el color y las texturas, sino que también se deben tener en mente asuntos más prácticos como, por ejemplo, hacer que alguien se vea más alto, más delgado, etcétera. Todo esto en aras de alcanzar la armonía y la coherencia con las necesidades del filme.

Otra manera de lograr esta cohesión de la totalidad del trabajo cinematográfico, se hace mediante el uso del “... estudio cuadrimensional de Tadeuz Kowzan o variaciones de éste, para realizar el perfil del personaje antes de la caracterización y del diseño su atuendo” (Rojas, L. Zambrano, L. 2009, p.35). Se estudian diferentes características del personaje tales como el aspecto físico, la edad, el sexo, la contextura, los rasgos del cuerpo y del rostro y hasta el timbre de voz. Además, se consideran los aspectos sociales, la nacionalidad, el estrato social, el grupo al que pertenece dentro de ese estrato, la ocupación específica a la que se dedica, etcétera. Por otra parte, también son muy importantes la época en la que vive, como es su familia, cuáles pasatiempos tiene, la religión, los valores y demás rasgos de su condición, tanto interna como externa, que puedan ayudar a comprender a fondo el personaje que se está analizando (Adorno, T. 1979).

Sin embargo, en todo lo antes mencionado, normalmente ha quedado a un lado la importancia que tiene el vestuario para el propio actor, al momento de interpretar un papel, así como el papel del vestuario dentro de la puesta en escena.

3.2 *El vestuario, el personaje y la puesta en escena*

Chion dice que el actor se debe sentir cómodo con el vestuario o, por lo menos, que éste lo ayude, en cierta medida, a identificarse con su personaje. Un buen ejemplo es el de las actrices que deben usar *corsets* para un filme de época, pues aun cuando estos no son cómodos para ellas, las ayudan a identificarse con las mujeres a las que interpretan, sintiendo el mismo tipo de opresión física que ellas. Este fue el caso de la actriz Claudia Cardinale en la cinta *Il gattopardo* (1963), del director Luchino Visconti, quien era muy exigente con los detalles en sus películas, llegando al punto de usar joyas reales en lugar de imitaciones.

Zayas de Lima (en Pellettieri, O., 1996) menciona las funciones que posee el vestuario en la puesta en escena; dichas funciones: "...pueden agruparse en tres áreas: un campo funcional, uno lúdico y otro simbólico...en el teatro los tres campos son tenidos en cuenta y la ropa puede cumplir las funciones antes enumeradas en forma aislada o combinándolas simultánea o sucesivamente, en el mismo o en varios personajes, apelando a la metáfora y/o a la metonimia" (p.25). Con respecto a este tema se menciona el ejemplo del teatro naturalista, donde se explotan las posibilidades simbólicas del vestuario; mencionamos de nuevo la obra *Casa de Muñecas* de Ibsen, para mostrar un ejemplo de esto, ya que en la misma la protagonista, Nora, utiliza en el tercer acto un disfraz de napolitana el cual hace referencia a la primera gran mentira que ésta le dijo a su marido: su estancia en Italia. Una vez que ella conoce lo que en realidad piensa su marido, Helmer, decide ponerse un traje sencillo para hablarle con claridad. (Zayas de Lima, P. en Pellettieri, O., 1996). Es importante resaltar la importancia simbólica de este vestuario, puesto que, aunque en primera instancia sea solo un presente de Helmer para Nora, existen aspectos simbólicos que no son tan obvios, como el hecho de que llegue roto, que haya sido hecho en Italia y, además, que ella lo use para él. Es así como el vestuario da más información de la que a primera vista se percibe. Podría deducirse que el vestido está siendo usado como detonador de la reflexión de Nora, quien llega a su conclusión, y así lo habla con su marido, de que su matrimonio debe terminar.

3.3 Elementos del diseño del vestuario

Como todo lenguaje, el vestuario está compuesto por distintos elementos que se conjugan para crear un todo. Entre los autores que estudian el diseño en general existen muy variadas opiniones que no es el caso discutir aquí, porque realmente lo que interesa es presentar los elementos visuales, tales como el color, la textura, la forma y el tamaño del traje (Wucius Wong, 1972).

3.3.1 El color en el vestuario

Cuando los filmes pasaron de ser producidos en blanco y negro para ser concebidos en color, el vestuario se convirtió en un aspecto importante a considerar, porque debía conjugarse dentro de una paleta de colores que debía ser cónsona con las intenciones con las que se hacía el filme. A la hora de diseñar:

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, [temporales], étnicos y religiosos del mundo. (Rojas, L. Zambrano, L. p.45, 2009).

Aun así, existen varias teorías que, en líneas generales, explican el significado del color. Una de ellas es la de Ambrous y Harris (2006), en la que se describe cada color en relación a la asociación emocional y los estados de ánimo con los que puede vincularse. Por ejemplo, el negro es asociado con lo mágico, dramático, elegante, siniestro y audaz; el blanco con lo puro, inocente, bueno y clínico; el rojo escarlata con lo excitante, agresivo, dramático y dinámico; mientras que el rojo cálido es seductor, provocativo y sensual; el azul eléctrico es dinámico, atractivo, audaz y estimulante; el azul celeste y el verde agua son relajantes, alegres y dan confianza (Ambrose, G. Harris, P. 2006).

Esta lista es muy útil a la hora de crear paletas de color. Una paleta de color es una guía de los colores que se utilizarán para una producción, bajo la cual trabaja el equipo de arte

para combinar todos los elementos de la escenografía y vestuario. Una de las formas en la que se crean paletas de colores es con el uso del círculo cromático, combinando los colores en relación a su posición dentro del mismo. Para crear armonía entre los matices, estas combinaciones pueden ser de las siguientes formas: a) Monocromo: Cualquier color individual. b) Complementario: Colores que se hallan frente a frente en el círculo, c) Complementarios Divididos: comprenden tres colores: el color principal seleccionado y dos colores adyacentes, d) Triadas: Tres colores equidistantes en el círculo (estos tres colores contrastan entre sí, e) Análogos: Colores situados a ambos lados del color principal, f) Complementario mutuos: Una triada de colores equidistantes y el complementario del color central (Ambrose, G. et al. 2006). De esta manera se entiende, no solo cómo influye el color en sí, sino cómo armoniza con el resto de los colores que le son asociados, ya se trate de una triada o de colores análogos o equidistantes. Teniendo en cuenta todos estos conocimientos del color, tanto estéticos como psicológicos, es que se puede crear una paleta acorde con la visión del director y las necesidades del guion. Una vez seleccionada la paleta de colores es que el vestuarista puede escoger las telas que, según la forma, la textura y el brillo, van a dar el sentido deseado a cada uno de los personajes del filme.

3.3.2 La textura en el vestuario

La textura viene dada mayormente por el tipo de fibras que poseen las telas, lo que las hace ligeras o pesadas, brillantes u opacas, lisas o estampadas, suaves o ásperas. Todas estas características deben ser tomadas en cuenta por el vestuarista cuando va a diseñar. La iluminación que se utilice al momento de grabar las escenas puede hacer que estas texturas se acentúen o se minimicen: “La fibra textil absorbe o refleja la luz, generando diferencias visuales de opacidad o brillo en el vestuario; el tipo de tejido se percibe de manera nítida o difusa, según el tipo de iluminación o la profundidad de campo que utilice el director de fotografía para construir la imagen filmica” (Calderón, M. 2009, p.26).

3.3.3 La forma y tamaño en el vestuario

La forma o la silueta que tendrá el vestuario se diseña de acuerdo a las necesidades del personaje y el cuerpo del actor, entendiéndose por silueta el volumen que se le da a la figura del cuerpo por medio de la indumentaria que lleva. Es por ello que, en el caso del vestuario, tanto forma como tamaño se unen en un solo objeto que es el patrón, que posee las medidas necesarias para crear las piezas, tomando en cuenta el cuerpo del actor y la imagen que se desea producir. Calderón (2009) menciona:

Junto a las texturas y colores del vestuario, la silueta forma parte de la estética del filme y dota de sentido la apariencia del personaje, describiendo parte de su mundo interior y su contexto dramático. Por ello, existen un sinnúmero de diseños y variaciones de la silueta en cada film (p. 17).

Para poder dar la forma deseada, el vestuarista modela las telas, es decir, crea patrones que le darán un volumen tridimensional específico: “La variación en el diseño de la silueta de un vestuario depende del grado de proximidad o lejanía que tiene el textil al cuerpo (...) del actor” (Caderón, A., 2009, p15). Esto tiene gran importancia al momento de comprender a un personaje y hacer que se vea auténtico, tomando en cuenta las características que posee.

De esta manera, la silueta (...) le concede al personaje un estilo y/o apariencia formal que contribuye a dotarlo de sentido a partir de sus características, clase social y contexto espacio-temporal descritos en el guión... Por ejemplo, el vestuario del personaje de Morticia es un vestido negro, tubular, ajustado y largo que impide el movimiento completo de las piernas de la actriz, otorgándole una apariencia gótica y misteriosa junto a un desplazamiento recatado y refinado. Ambos atributos, apariencia y actitud corporal, se complementan para conformar al personaje de manera única y fundamental (Caderón, A., 2009, p16).

En palabras de Trastoy, B. (en Zayas de Lima, P., 2006): “El vestuario... es un signo y, por lo tanto, una escritura con toda su ambigüedad y su polisemia. Se considera logrado cuando, además de capacidad significativa, tiene la suficiente transparencia para evitar las hipertrofias” (p.93). De la citación anterior, se entiende que el conjunto de elementos del vestuario, textura, color y forma darán como resultado una especie de código visual,

es decir, un grupo de elementos que tienen un significado particular dentro de un proyecto cinematográfico, donde la unión de todos ellos es la que dará un sentido de totalidad, y permitirá la ubicación dentro de un entorno social, cultural, temporal y religioso. Es por ello que todos los elementos mencionados sirvieron como base para crear una matriz de análisis inicial del vestuario de la película *La naranja mecánica* para, de esta manera, poder identificar y describir las piezas presentes en dicho filme. La interpretación de su significado viene a completar el análisis gracias a los principios de la semiótica, tal y como se verá en el capítulo que sigue.

CAPÍTULO IV:

EL SIGNIFICADO DEL VESTUARIO EN LA NARANJA

MECÁNICA: UNA SIMBOLOGÍA COMPARTIDA

La semiótica es el campo que estudia a todos los signos no verbales que forman parte de la comunicación, según Serrano (1981). Este autor también precisa la variedad de signos y menciona las reglas que rigen entre ellos y el receptor: "... diferentes clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación y producción, transmisión e intercambio, recepción e interpretación" (p.7).

Existen dos términos distintos para designar a esta disciplina: semiótica y semiología. Esta distinción no solo se hace por razones históricas, sino además por motivos conceptuales. El término semiología es asociado a la teoría desarrollada por Saussure, mientras que el término de semiótica está asociado a la teoría de Pierce (Eco, U., 2000). Ambas corrientes serán brevemente explicadas más adelante en este capítulo. A pesar de que existen diferencias entre los términos, para efectos de esta tesis se utilizara el nombre de semiótica para designar al campo de estudio en general.

4.1 Un recorrido por la historia de los signos

A lo largo de la historia, muchos han estudiado la semiótica como parte del lenguaje. Así lo afirma Morris quien, además de desarrollar su teoría sobre la semiótica, también se dedicó a estudiar los antecedentes históricos de la disciplina. Este autor retrasa los inicios de la semiótica hasta la época de los griegos, pues en la medicina griega, un conjunto de

signos indicaban la presencia de una enfermedad. A partir de allí comenzó su evolución hasta que llegó a ser parte de la filosofía. También dentro de la época pre semiótica se menciona a San Agustín, quien dividió los signos entre naturales y convencionales; los primeros se dan de forma natural, mientras que los segundos son creados por el hombre para transmitir y aclarar las ideas propias hacia otras personas. Por último se encuentra John Locke, quien nombra a esta disciplina “semiótica”, por lo que es considerado el padre de la semiótica moderna (Granados, H. 2011).

Aun cuando a lo largo de la historia existieron personas que estudiaron los signos como formas de lenguaje, fue solo hasta el siglo XX cuando se comenzó a estudiar de manera formal gracias a los aportes de dos teóricos, Ferdinand Saussure y Charles Pierce. El primero es el creador de la corriente europea del estudio de los signos y el segundo de la corriente americana (Eco, U. 2000). Rojas, L., *et al*, (2008) menciona que: “Los estudios de Saussure se basan en la función que desempeña el signo en la sociedad” (p.18) esto se debe en gran medida a la formación que este autor tuvo en lingüística.

La lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc. Simplemente concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el marco de la vida social; podría formar parte de la psicología social y por consiguiente, de la psicología general; nosotros vamos a llamarla semiología (Saussure, F. 1973, p.60)

Bajo esta teoría, Saussure propone que un signo posee dos partes que son inseparables una de otra: el significado y el significante; el primero, es decir, el significado, se refiere al concepto creado en la mente de aquel que interpreta, mientras que el segundo, el significante, es el objeto material que provoca la interpretación. Además, para Saussure los signos no se dan de manera natural, son creados y poseen unas reglas que provienen de la convención (Eco, U. 2000).

Por otro lado, Charles Pierce llega al estudio de los signos desde una aproximación distinta: la filosofía; en especial, la rama de la lógica. Para este autor, el signo se compone de una triada compuesta por el signo, su objeto y su interpretante; según él, un

signo es algo que está ocupando el lugar de otra cosa en la mente de una persona. Pierce, además, acepta que los signos no tienen que ser creados o emitidos por seres humanos, siempre que el destinatario sea un humano capaz de interpretar aquella información. De esta forma, para Pierce el signo cumple una función lógica y utilitaria, a diferencia de la estructura dual, significante-significado, que propone Saussure. A partir de estas diferencias se crearon las dos escuelas básicas de la semiótica clásica.

4.2 Roland Barthes, la semiótica de la cultura de masas

Unas décadas después de Saussure, aparece un semiólogo de origen francés que se encarga de sacar a la semiótica de su ambiente habitual, trasladándola “para aplicarla a la cultura de masas” (Erner, G., 2010, p.49). Se trata de Roland Barthes, quien expone las bases de esta nueva aplicación para la semiótica en su libro, llamado *Mitologías* (1999). En este texto, Barthes realiza un análisis de una gran variedad de temas relacionados a la cultura popular francesa. Así lo explica en el prólogo de la primera edición del libro, publicado en 1957:

...intentaba entonces reflexionar regularmente sobre algunos mitos de la vida cotidiana francesa. El material de esa reflexión podía ser muy variado (un artículo de prensa, una fotografía de semanario, un film, un espectáculo, una exposición) y el tema absolutamente arbitrario: se trataba indudablemente de mi propia actualidad (Barthes, R., 1999, p. 6).

Entre los textos desarrollados por Barthes se encuentra *La aventura semiológica* (1993), en el que expone los elementos de la semiótica. Dentro de estos elementos éste plantea la función de la lengua y el habla como partes del lenguaje. En esta dicotomía, la lengua, por un lado, es la encargada de dotar a la comunicación de ciertas convenciones que hacen posible el entendimiento entre los individuos, estas convenciones son creadas por la sociedad y forman parte de una institución social y un sistema de valores. Es una institución social puesto que es un contrato colectivo, requiere aprendizaje y no se modifica individualmente. También es un sistema de valores puesto que está sustituyendo a otra cosa, su valor no está en sí mismo, sino en el intercambio con otros; en este punto Barthes explica que el signo es como una moneda. Por otro lado, el habla se asocia al

individuo, pues se trata de todos aquellos actos que pertenezcan al ser humano, es decir, la manera en la que cada quien se expresa y que forma parte de su individualidad.

Uno de los ejemplos que Barthes utiliza, para expresar lo mencionado anteriormente, son las distintas formas en las que se expresa la moda, a las cuales él divide en tres categorías. La primera es la ropa escrita verbalmente o, en realidad, descrita mediante un lenguaje articulado. Este tipo de expresión, según Barthes, carece de “habla” debido a que no es una ejecución individual de las reglas de la moda, “es un conjunto sistemático de signos y de reglas: es lengua en su estado puro” (Barthes, R., 1993, p.30). Según la teoría de Saussure esto es imposible, ya que, según él, una lengua necesita un habla, pero Barthes explica que sí es posible, debido a que no es una lengua que provenga de la masa hablante sino de un grupo que elabora el código. Barthes también resalta que: “...la atracción inherente a toda lengua está aquí bajo la forma de lenguaje escrito: la ropa de moda (escrita) es lengua en el nivel de la comunicación indumentaria y habla en el nivel de la comunicación verbal” (Barthes, R., 1993, p.30).

El segundo medio de comunicación de moda que trata Barthes son las imágenes. Acerca de éstas menciona que también son una lengua que emana de un grupo de personas pertenecientes al ámbito de la moda, por lo que también carece de "habla". La mayor diferencia que posee con el tipo anterior es que "no se da ya en su abstracción, porque la ropa fotografiada es siempre llevada por una mujer individual" (Barthes, R., 1993, p.30), lo que hace que sea menos abstracta que el texto únicamente. En otras palabras, la fotografía de moda genera un estado semiestructurado de la vestimenta, puesto que se requiere que la lengua de la moda sea derivada de una ropa *pseudo* real, lo que quiere decir que la interpretación que se realice de la imagen provendrá de un atuendo que no pertenece a la cotidianidad de una persona; y, por otro lado, que la modelo que porta esta ropa fue elegida, pues cumplía con el estereotipo buscado, es decir, que cumplía con ciertos cánones: “...y que representa, por consiguiente, un habla fijada, desprovista de toda libertad combinatoria” (Barthes, R., 1993, p.31).

Por último, Barthes analiza la ropa utilizada por las personas en la cotidianidad, donde sí se encuentran las distinciones de lengua y habla. De esta forma se entiende que la lengua está compuesta por las piezas y las reglas que rigen su asociación:

... 1) por las oposiciones de piezas, combinaciones o 'detalles' cuya variación genera un cambio de sentido (llevar una gorra o un sombrero o un bombín no tiene el mismo sentido); 2) por las reglas que rigen la asociación de las piezas entre sí, tanto en lo que se refiere a la altura del cuerpo como la anchura (Barthes, R., 1993, p.31).

En cuanto al habla en la vestimenta cotidiana, Barthes dice que ésta comprende la forma en la cual el individuo usa su ropa, como por ejemplo la talla, los gustos personales, el desgaste del material, las distintas combinaciones entre piezas, etcétera.

Además de las diferencias entre lengua y habla, Barthes menciona otros elementos de la semiótica como el significante y el significado, que ya fueron explicados anteriormente, y las funciones denotativas y connotativas de los signos, aspecto que se expondrá a continuación. En relación al trabajo hecho por Barthes con respecto a este último punto, se encontró su estudio denominado *Retórica de la imagen*; se trata de una sección que forma parte del libro *Lo obvio y lo obtuso* (1986). En este estudio, Barthes propone que la imagen puede transmitir un mensaje en tres niveles: el primero, de tipo icónico no codificado; el segundo, de tipo icónico codificado y, por último, el nivel lingüístico.

El mensaje icónico no codificado o mensaje literal: Se refiere al proceso de identificación de los elementos que conforman una imagen. Es un proceso denotativo porque describe los elementos observados en la imagen, y permite comprender los objetos que están presentes; no se profundiza en el mensaje que pueda tener el conjunto de los elementos.

El mensaje icónico codificado o mensaje icónico simbólico: Se refiere a aquel conjunto de elementos, específicos de una imagen, que corresponden a ideas conocidas por el receptor; la comprensión de estos elementos depende en gran medida de la cultura a la que pertenezca la persona que observa la imagen. Es el mensaje connotado pues se toman

los signos denotados para interpretar la totalidad del mensaje que la imagen muestra o transmite.

El mensaje lingüístico: Se refiere al texto escrito que se puede encontrar dentro de una imagen, y que funciona para guiar el pensamiento de los espectadores en una dirección específica; es decir, que reduce la ambigüedad.

En resumen, los trabajos y propuestas de Roland Barthes representan una rica fuente de inspiración para dirigir el estudio del vestuario del filme *La naranja mecánica*. Sin embargo, antes de entrar de lleno en esto, es conveniente considerar las ideas de Tadeusz Kowzan en relación al vestuario como elemento del teatro.

4.3 La semiótica aplicada al teatro: la propuesta de Tadeusz Kowzan

A mediados del siglo XX se comienza a aplicar la semiótica al arte, área que había estado un poco olvidada por esta disciplina. Tadeusz Kowzan explica los posibles motivos por los que su aplicación al arte se vio tan limitada, exponiendo que, aun cuando para Saussure la lingüística es parte de la semiótica, “...en nuestra época se pone de manifiesto una tendencia opuesta, que considera la semiótica como parte o como aspecto de la lingüística” (en Adorno, T., 1979, p.29). Esto, según él, hizo que, en el pasado, se estudiaran campos más parecidos a los de la lingüística, lo cual trajo como consecuencia una ausencia de estudios en un área muy importante, que es la de las artes escénicas. Es por este motivo que Kowzan se dio a la tarea de analizar los signos presentes en los espectáculos, y específicamente el teatro.

Basado en el esquema del signo desarrollado por Saussure, Kowzan adopta los conceptos de significante y significado. Además, Kowzan plantea la diferencia existente entre símbolos artificiales y símbolos naturales, explicando que dentro del teatro los signos empleados son “...artificiales por excelencia. Son consecuencia de un proceso voluntario, casi siempre son creados con premeditación, tienen por objeto comunicar

instantáneamente. Lo cual no es de sorprender en un arte que no puede existir sin público” (Kowzan en Adorno, T., 1979, p.34).

A partir del análisis de estas ideas, Kowzan desarrolla una clasificación compuesta por trece sistemas de signos: 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, estos signos pueden agruparse en grandes grupos que distinguen entre signos visuales y auditivos, la percepción de tiempo y espacio, y aquellos que se encuentran vinculados al actor o al espacio escénico.

Tabla 1: Clasificación de signos de Tadeusz Kowzan

1. Palabra 2. Tono	Texto pronunciado	Actor	Signos auditivos	Tiempo	Signos auditivos (actor)
3. Mímica 4. Gesto 5. Movimiento	Expresión Corporal		Signos visuales	Espacio y tiempo	Signos visuales (actor)
6. Maquillaje 7. Peinado 8. Traje	Apariencia exterior del actor			Espacio	Signos visuales (fuera del actor)
9. Accesorios 10. Decorado 11. Iluminación	Aspecto del espacio escénico	Fuera del actor	Signos auditivos	Espacio y tiempo	Signos visuales (fuera del actor)
12. Música 13. Sonido	Efectos sonoros no articulados			Tiempo	Signos auditivos (fuera del actor)

(Kowzan en Adorno, T., 1979, p.51)

A pesar de que estas categorías fueron creadas específicamente para el teatro, pueden ser aplicadas al estudio del cine, sobretodo porque toma en cuenta al vestuario como signo vinculado al actor.

En síntesis, de estas lecturas y reflexiones se ha podido construir un ensamblaje de referencias teóricas y conceptuales que permitió adentrarse con mejores herramientas a la comprensión del vestuario como elemento simbólico en la película *La naranja mecánica*. Se trata de una búsqueda que comenzó luego de tomar ciertas decisiones de orden metodológico como las desarrolladas en el capítulo que sigue.

CAPÍTULO V

A LA BÚSQUEDA DEL VESTUARIO EN EL FILME

LA NARANJA MECÁNICA

Con el fin de abrir la puerta hacia la significación del vestuario en la mencionada película, se tomaron ciertas decisiones que tienen que ver con la modalidad de este estudio, así como con los procedimientos y las técnicas de colecta de datos y análisis del filme.

5.1 Modalidad de investigación

En capítulos anteriores se destacó el interés de comprender el papel del vestuario en la película *La naranja mecánica* (1971) del director Stanley Kubrick. Para ello, se pensó en cuál sería el mejor diseño de investigación y la manera más adecuada para abordar el estudio de esta película, respetando las intenciones de esta exploración. Como uno de los objetivos es el de analizar el vestuario del protagonista, la investigación entra dentro de la categoría de análisis de medios y mensajes, según lo estipula el Manual de Tesis para la escuela de Comunicación Social (2008):

Esta modalidad consiste en la aplicación de las diferentes concepciones metodológicas propias de la comunicación social al estudio de distintos tipo de mensajes (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).

5.2 Los procedimientos para la construcción de esta investigación

Para la elaboración general de este trabajo se acudió a distintas fuentes de información, como libros sobre vestuario, semiótica y análisis fílmico, páginas web especializadas y otros trabajos de grado. Entre las teorías investigadas, se tomaron aquellas cuya base es la creación de mensajes no verbales, y en especial, aquellos autores para quienes la semiótica es objeto de estudio. Particularmente, las propuestas de Roland Barthes y Tadeusz Kowzan. Por último, se investigaron varios de los trabajos de grado de la Universidad Católica Andrés Bello que tenían al vestuario como tema de estudio y que fueron fuente de referencias inestimables.

Sin embargo, para el estudio específico del filme se dividió la película en ocho momentos particulares, durante los cuales el protagonista cambia su forma de vestir (ver tabla No.1).

Tabla 2: Momentos relevantes en el cambio de vestuario del protagonista

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
Los vándalos	El niño	El dandi	Al entrar a la cárcel	El uniforme	En el hospital: a) Antes del tratamiento b) Durante el tratamiento	De victimario a víctima	Enyesado: a)Inicial b)Final

Como puede observarse, la tabla No.1 recoge los momentos estelares de la actuación del protagonista, Alex, quien utiliza un vestuario completamente diferente dependiendo del momento que se considere dentro del filme.

5.3 Técnicas de colecta de datos

La observación directa fue la técnica utilizada para acercarse a cada uno de los momentos considerados en la película, y los resultados de la misma fueron recopilados en una tabla diseñada para tal efecto (ver tabla 2). Antes de presentar la tabla que sirvió de apoyo en el análisis, se debe subrayar que, dentro de la filmografía en general, el análisis del vestuario puede realizarse utilizando diversos tipos de plantillas, sin embargo, la creación

de cada una de ellas responde, sin duda, a la subjetividad particular del investigador, a su manera de acercarse al mundo y a la naturaleza de las necesidades propias de cada trabajo. En este caso, la plantilla utilizada tiene la función de organizar la información y mostrarla de forma clara y ordenada, cosa que facilitó los ulteriores análisis comparativos, como se verá en los capítulos que siguen. La tabla en cuestión fue diseñada tomando en cuenta las recomendaciones de Tadeusz Kowzan y, en este sentido, cabe destacar que para el elemento ‘traje’ se consideró también la división propuesta por Wucius Wong (1972) y usada por Calderón, M., (2009); estos autores y sus trabajos permitieron la construcción de una tabla acorde con los objetivos propuestos, y de esta forma se pudieron detallar los elementos del vestuario que utiliza el protagonista, así como su evolución a lo largo de la trama.

Tabla 3: Análisis de vestuario

Maquillaje		
Peinado		
Traje	Color	
	Textura	
	Forma	
Accesorios		

5.4 Técnica de análisis de datos

Luego de analizar cada uno de los ocho momentos en los cuales se dividió la película, se procedió a comparar el vestuario de un momento M1 con respecto al otro, M2, M3, etcétera... ¿Por qué hacer esta comparación? Pues, se encontró que no solo es importante el vestuario de un momento en particular, sino que el cambio de vestuario dentro del mismo filme habla de un diálogo, de un mensaje que solo puede comprenderse si se contrasta con el anterior, además de considerarlo en su totalidad. Para ello se recurrió a los principios de la semiótica, de acuerdo a los escritos de Kowzan y Barthes, con lo cual se pudo interpretar las diferencias de la vestimenta al comparar un momento con otro: esto facilitó el acceso al significado latente en la película de Stanley Kubrick. .

CAPÍTULO VI

LOS ELEMENTOS DEL VESTUARIO EN EL FILME

LA NARANJA MECÁNICA

Como se mencionó en el capítulo anterior, la película fue dividida en ocho momentos, tal y como se muestra en la tabla No.2. En este capítulo se presentará el análisis realizado sobre el vestuario del protagonista y sus cambios.

Tabla 1: Momentos relevantes en el cambio de vestuario del protagonista

M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
Los vándalos	El niño	El dandi	Al entrar a la cárcel	El uniforme	En el hospital: a) Antes del tratamiento b) Durante el tratamiento	De victimario a víctima	Enyesado: a)Inicial b)Final

Los ocho momentos considerados para el análisis de la película, *La naranja mecánica*, corresponden a aquellos en los cuales el protagonista, Alex, cambia de vestuario. En aras de una mejor comunicación con el lector, se debe precisar que, para cada uno de los momentos, la presentación será la siguiente: para el momento 1 (M1) se presenta, en primer lugar, la imagen donde se puede apreciar el vestuario, enseguida la tabla de análisis del mismo y, por último, una descripción del vestuario para ese momento específico.

6.1 Momento 1: Los vándalos



Figura No. 1: Los vándalos (00:01:03)



Figura No. 2 : Los vándalos (00:17:45)



Figura No. 3: Los vándalos (00:34:47)

Tabla 4: Los vándalos

Maquillaje	Pestañas postizas en su ojo izquierdo	
Peinado	Cabello liso con sombrero de hongo negro	
Traje	Color	Blanco
	Textura	Liso, mate.
	Forma	Pantalón, camisa con ojos en lo puños, tirantes y copa. Botas estilo militar. Sombrero.
Accesorios	Pestañas negras y grandes. Sombrero hongo negro. Elásticas para sostener el pantalón Ojos sobre los puños Bastón negro con empuñadura dorada Suspensorio	

El personaje principal de la película *La naranja mecánica* es Alex, quien, desde el primer momento, se presenta vestido con camisa y pantalones blancos. De la información de la tabla se ve que el atuendo se complementa con unos tirantes que se ven por fuera, así como el uso de botas negras, estilo militar; en la cabeza lleva un sombrero de hongo color negro y en las manos un bastón.

El análisis del momento 1 (M1) permite afirmar que las primeras escenas de la película presentan a un grupo de amigos unidos por varios lazos, uno de los cuales es la vestimenta. En efecto, llama la atención que todos van vestidos de igual forma, como si

fuera un uniforme. Todos ellos usan sombreros cuyas formas recuerdan a los utilizados por la élite inglesa a principios del siglo XX, es decir, la chistera y el sombrero de hongo. Solo uno de los integrantes del grupo usa una boina negra.

Además, se ve que el protagonista complementa su atuendo con el uso de botas militares, las cuales destacan del conjunto de pantalón y camisa blancos. Podría decirse que, además de los ojos ensangrentados pegados en los puños de la camisa, éste es el segundo elemento del vestuario que hace alusión a la violencia y que contrasta fuertemente con el color blanco, generalmente entendido como un símbolo de pureza y de inocencia.

Asimismo, los ojos sobre los puños de las mangas pueden tener dos interpretaciones. Por un lado, se trata de la mirada de la sociedad, que todo lo ve y para quienes nada queda oculto, este elemento del vestuario va de acuerdo con las acciones que lleva a cabo el grupo. Más que ir de acuerdo, estos ojos resaltan el poder de la sociedad y de sus autoridades. El hecho de que los ojos estén ensangrentados podría significar una agresión hacia la sociedad. Estos ojos pegados en los puños de su camisa están ensangrentados, mientras que el resto de su vestimenta permanece inmaculada. Los personajes secundarios que le acompañan forman parte de su grupo aunque no tengan ojos pegados en los puños de sus camisas, pero sí presentan rastros de sangre en ella y en los tirantes.

También se observó que Alex usa pestañas postizas, largas y negras, en su ojo derecho únicamente, lo cual podría interpretarse como un abierto desafío a las convenciones sociales, y además se trata de un elemento que lo destaca del resto de los miembros de su grupo; también podría pensarse en la existencia de un cierto desequilibrio en su persona, al tratarse de un elemento, la pestaña, que es usado únicamente en el lado derecho del rostro, creando la sensación de desequilibrio en la imagen que ofrece el protagonista. El maquillaje en el rostro del resto del grupo muestra características femeninas que buscan desafiar las normas sociales.

También habría que considerar que el uso de tirantes, de forma visible, respalda las acciones del personaje y representa otro elemento del vestuario que busca desafiar las normas.

Una característica que se observa a lo largo de toda la película, y muy especialmente en los cuatro personajes del grupo de vándalos, es el uso del suspensorio, pieza de protección que normalmente va por dentro, pero que en el vestuario de este filme es usado por fuera, es decir, por encima de los pantalones, de forma tal que queda expuesto y explícito el mensaje que se quiere transmitir: un mensaje de liberación sexual, y más que liberación de las convenciones que pudieran regir la sexualidad en la sociedad, se trata de manifestar el deseo de libertinaje expresado a través de este elemento del vestuario.

En conclusión, podría decirse que por sus vestiduras blancas, la imagen de Alex recuerda la bondad, la pureza y la buena conducta que serían las características del ciudadano ejemplar, alguien con un vestuario immaculado. Sin embargo, esta imagen se contrarresta con sus acciones hasta el punto que podría decirse que se está en presencia de un bandido disfrazado de ángel, es decir, de un delincuente angelical.

6.2 Momento 2: El niño



Figura No. 4: El niño (00:22:20)

Tabla 5: El niño

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello desaliñado	
Traje	Color	Blanco con liga negra en la parte superior
	Textura	Lisa
	Forma	Interiores cortos
Accesorios	Sin accesorios	

Alex utiliza ropa interior blanca con una liga negra en la parte superior. No posee accesorio alguno. Su cabello se encuentra levemente despeinado, sin estar demasiado desprolijo. Es la imagen de un joven adolescente que se levanta por la mañana en su casa.

El análisis de este momento, M2, hace pensar en lo cómodo que se ve el protagonista, y la imagen de la vagancia podría ser una de sus interpretaciones, una persona que no tiene responsabilidades ni deberes que cumplir. Sin embargo, el personaje, al presentarse semidesnudo, hace pensar en cuán vulnerable se encuentra frente al director de su escuela.

Con este vestuario, Alex luce mucho más joven que en las escenas anteriores, correspondientes a M1, pues ahora se le ve mucho más añorado. En efecto, la poca ropa que lleva lo hace ver un tanto impúdico, pero no de forma libertina, sino más bien infantil, como de un niño que no es consciente de su falta de ropa. Además, al utilizar únicamente ropa interior, el vestuario contribuye a crear la idea de que el espectador está frente a un personaje vulnerable, desvalido, inocente y desprotegido. Destaca una extraña inocencia en comparación con M1.

6.3 Momento 3: El dandi



Figura No. 5: El dandi (00:26:30)



Figura No. 6: El dandi (00: 27:34)

Tabla 6: El dandi

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello bien peinado	
Traje	Color	Sobretodo púrpura y camisa amarilla
	Textura	Estampado en cuello y mangas
	Forma	Sobretodo abotonado, de cuello amplio y bolsillos con solapa grande
Accesorios	Bastón	

De la información de la tabla se observa que se trata de un atuendo elegante y distinguido, que se complementa con un bastón. El cuello, los puños y las solapas del abrigo son de color beige, y la tela parece hecha de piel de serpiente. Tanto la amplitud de los elementos como la tela con la que están hechos dan un aspecto distinguido y aristocrático al vestuario.

El análisis de M3 presenta a un protagonista diferente, galante y seductor. En este vestuario, Alex no presenta signos de violencia, al contrario, luce señorial y refinado. El sobretodo lo ayuda a verse más elegante, casi como un miembro de la realeza; el color purpura del sobretodo recuerda no solo a la monarquía, sino a la iglesia y al poder que ambas ostentan. La camisa que utiliza debajo de este sobretodo es de color amarillo fuerte, color que también es asociado a la riqueza y a la realeza. Con respecto a su cara, no posee maquillaje y el cabello, con raya a un lado, está bien peinado. En suma, en M3 el protagonista ofrece un aspecto pulcro y atrayente, con el cual busca encantar a sus presas. Todos los elementos que utiliza se ven bastante holgados, no se ciñen al cuerpo como los vestuarios anteriores, no presenta connotaciones sexuales en su vestimenta, lo que resalta su aspecto célibe, recuerda a un clérigo, lo cual es una contradicción, pues, éste se encuentra allí con el fin de conquistar. El único accesorio que posee es un bastón, el mismo que utiliza en ocasiones anteriores, pero esta vez no juega el papel de elemento violento, sino que sirve para marcar su aspecto aristocrático.

La imagen general que brinda el vestuario de M3 es la de un dandi, es decir, un personaje aristocrático que busca conquistar a las mujeres gracias a la forma en la que habla y luce su vestimenta; no utiliza la fuerza ni la violencia para obtener lo que quiere, sino que siempre ofrece una imagen elegante y refinada.

6.4 Momento 4: Al entrar a la cárcel



Figura No. 7: Al entrar a la cárcel (00:48:53)



Figura No. 8: Al entrar a la cárcel (00:51:48)

Tabla 7: Al entrar a la cárcel

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello bien peinado	
Traje	Color	Azul marino y camisa azul claro
	Textura	Delgadas rallas grises
	Forma	Traje de dos piezas. Camisa azul claro. Corbata, zapatos oscuros

Se trata de un traje sencillo, color azul marino a rayas, compuesto de pantalón y chaqueta a juego. Además, utiliza una corbata también azul marino y una camisa azul claro. La chaqueta es sencilla, de solapas grandes, un poco ceñida a la cintura, y la lleva abierta dejando ver la camisa que está debajo, así como la corbata. La camisa es de corte tradicional y la tiene completamente abotonada. La corbata es completamente lisa y su forma es bastante ancha.

Del análisis de M4 puede decirse que éste es el traje más convencional y formal que se le ve usar a Alex: un vestuario que busca transmitir la imagen de un ciudadano formal y que, lógicamente, posee rasgos de la época en la que fue filmada está película, 1971; entre éstos se destacan las botas del pantalón ligeramente acampanadas, la chaqueta ceñida con solapas grandes y la amplia corbata. Se trata de un atuendo bastante sobrio.

6.5 Momento 5: Uniforme de la cárcel



Figura No. 9: Uniforme de la cárcel (00:59:07)

Tabla 8: Uniforme de la cárcel

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello bien peinado	
Traje	Color	Negro
	Textura	Lisa
	Forma	Pantalón, camisa blanca a rayas, chaqueta y corbata.
Accesorio	Brazalete rojo en el brazo izquierdo. Cinturón negro	

Desde que Alex entra en la cárcel se le ve utilizando el mismo uniforme con pantalón y chaqueta de color negro, debajo del cual lleva una camisa blanca con rayas y una corbata también de color negro.

El análisis de M5 presenta un único elemento que diferencia a Alex del resto de los presos: se trata de una banda de color rojo que utiliza en su brazo izquierdo y, aunque en la película no se explican las razones de esta banda, el espectador puede inferir que la misma le fue otorgada por trabajar junto al párroco de la iglesia, a quien Alex ayuda en la

misa. En líneas generales, se puede decir que este uniforme representa la forma en la que una institución social, como lo es la cárcel, trata de reformar a sus presos dándoles estrictos códigos de vestimenta que todos deben seguir.

6.6 Momento 6: En el hospital

6.6.1 Momento 6 A: Antes del tratamiento



Figura No. 10: Antes del tratamiento (01:10:55)

Tabla 9: En el hospital, antes del tratamiento

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello bien peinado	
Traje	Color	Blanca
	Textura	Lisa
	Forma	Pijama que consta de una camisa (la parte de abajo no se ve)
Accesorio	Sin accesorios	

En este momento, se observa a Alex utilizando un vestuario compuesto por un pijama de dos partes, camisa y pantalón (aunque el pantalón se ve muy poco), ambos de color

blanco; esta indumentaria va acorde con el lugar en el que se encuentra, que es un hospital. No posee accesorio alguno. La camisa del pijama es manga larga, con botones, lo cual es habitual para una persona que está recluida en un centro hospitalario.

6.6.2 Momento 6 B: Durante el tratamiento



Figura No. 11: Durante el tratamiento (01:12:20)

Tabla 10: En el hospital, durante el tratamiento

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello bien peinado	
Traje	Color	Blanca
	Textura	Lisa
	Forma	Camisa de fuerza
Accesorio	Sin accesorios	

Del análisis de M6 se ve que Alex lleva la misma ropa que en la parte A, pero ahora, en M6 (b), sobre el pijama se encuentra una camisa de fuerzas color blanco, que deja al protagonista totalmente maniatado. Se trata de un ciudadano sometándose voluntariamente a las reglas que le imponen, porque, en el fondo, Alex lo que busca es salir libre. Sin percatarse, el protagonista quedará más atrapado que antes.

6.7 Momento 7: De victimario a víctima



Figura No. 12: De victimario a víctima (01:51:16)



Figura No. 13: De victimario a víctima (01:51:16)

Tabla 11: De victimario a víctima

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello bien peinado	
Traje	Color	Blanca y roja
	Textura	Estampada y gruesa
	Forma	Bata. larga Toalla azul Guardacamisa blanca Pantufilas blancas
Accesorio	Sin accesorios	

El elemento central de este vestuario es la bata larga estampada que usa Alex. La textura de ésta se ve gruesa y, por lo tanto, podría ser abrigada. El estampado de la bata es de color blanco, con otro estampado de enredadera de color rojo. Debajo de la bata tiene una especie de toalla azul y debajo de ésta una guardacamisa de color blanco. Alex luce bastante protegido. Por último, lleva pantuflas en sus pies. El análisis de M7 muestra que se trata de elementos que en teoría representan comodidad y seguridad, pues son el tipo de vestimenta que una persona puede llevar en su casa para sentirse abrigado y cómodo.

6.8 Momento 8: Enyesado

6.8 1 Momento 8 A: Inicial



Figura No. 14: Inicial (02:02:39)



Figura No. 15: Inicial (02:03:00)

Tabla 12: Enyesado inicial

Maquillaje	Golpeado	
Peinado	Yeso en la cabeza y el cuello	
Traje	Color	Blanco
	Textura	Lisa y delgada
	Forma	Especie de pañal amarrado con lazos en ambos costados de la cadera
Accesorio	Yesos sobre brazos, piernas y cabeza	

En la primera imagen Alex se encuentra semidesnudo, usando solo una especie de pañal. Sus brazos, piernas y cabeza están enyesados. El rostro se observa amoratado y tiene en el pecho una gasa con manchas rojas. Es fácil apreciar que el personaje está herido, y los yesos indican que los huesos de ambos brazos y ambas piernas se fracturaron.

6.8.2 Momento 8 B: Final



Figura No. 16: Final (02:13:11)

Tabla 13: Enyesado final

Maquillaje	Rostro limpio	
Peinado	Cabello peinado	
Traje	Color	Blanco
	Textura	Lisa y delgada
	Forma	Camisa
Accesorios	Babero en el cuello, yesos sobre brazos y piernas	

En la parte b) de M8, Alex mantiene todavía los brazos y las piernas enyesados, pero la cabeza ya está libre. Posee una especie de camisa blanca que le cubre el pecho. Aún se ve herido, pero se encuentra en mejores condiciones que en la escena anterior.

En resumen, los diferentes momentos que se han considerado para el análisis de la película muestran que el vestuario ha ido cambiando de acuerdo a las necesidades de cada escena. Más aún, el vestuario colabora al expresar y reforzar lo que el personaje busca transmitir al público y, en este sentido, se convierte en un arma que anticipa, en cierta forma, los objetivos que se traza el personaje. Así se puede afirmar que el vestuario de la película *La naranja mecánica* contribuye a visualizar las intenciones del protagonista en cada una de las escenas.

Luego de haber presentado y analizado los ocho momentos considerados para esta película, se pasará a la discusión de estos resultados, lo cual será el objeto del capítulo VII.

CAPÍTULO VII

EL VESTUARIO COMO VEHÍCULO DE COMUNICACIÓN Y SIGNIFICACIÓN

En este capítulo se presentará, en primer lugar, una comparación entre el vestuario utilizado en uno de los momentos con el vestuario utilizado al momento siguiente. De esta forma se pueden determinar los cambios en el vestuario y precisar cómo éstos facilitan la comunicación con el espectador. Además, el contraste entre los diferentes momentos que se consideraron permite establecer la evolución del vestuario a lo largo de la película, y cómo éste contribuye con el rol desempeñado por el protagonista.

7.1 Los cambios de vestuario a lo largo de la película

En el momento 1 (M1) Alex se presenta como un personaje que rechaza las normas sociales, es decir las convenciones y todo aquello que se considere moral y éticamente correcto en el comportamiento del ciudadano. Prácticamente durante un tercio de la película, aproximadamente cuarenta y tres minutos, el protagonista se muestra como un ser anárquico, que desobedece y desafía las normas de comportamiento. Podría decirse que el protagonista escenifica al ciudadano disidente y psicópata, puesto que él no parece sentir remordimientos por sus acciones.

Ahora bien, el vestuario utilizado en M1 secunda las acciones del protagonista, además de destacar y reforzar su comportamiento. En efecto, en este momento el vestuario brinda ciertos elementos que buscan llamar la atención del espectador, y establecer un diálogo

en el cual estos elementos sirven de guía a su razonamiento y reflexión. Esto se refiere específicamente a elementos tales como los ojos en las mangas, las pestañas y las botas militares, que actúan como ‘anzuelos seductores’, buscando atrapar la atención del espectador y enviarle un mensaje. Cabe destacar que aun cuando el personaje es un rebelde, su forma de vestir es bastante prolija, siempre se encuentra muy arreglado, lo cual también es una contradicción, puesto que él prácticamente es un delincuente que disfruta cometiendo actos fuera de la ley, que no está dispuesto a seguir las normas que la sociedad y sus padres le imponen, pero que vigila su forma de vestir y la imagen que ofrece ante los demás.

En el momento 2 (M2) Alex está en su casa, apenas vestido con ropa interior. Se muestra como un ser indefenso, semi desnudo, incapaz de realizar un acto violento. Su cuarto está ordenado, sus cosas organizadas, todo lo cual invita a pensar que es una persona inocente como un niño que no se comporta mal. En esta parte, el personaje se presenta como un infante, que es probablemente la imagen que sus padres mantienen de él: un ser inocente e indefenso.

Si se comparan M1 con M2, se puede constatar que el protagonista mantiene un doble discurso. Por un lado, cuando está fuera de casa Alex se muestra agresivo, violento y prepotente; su objetivo es desobedecer, violar las reglas, y así lo da a entender su vestimenta, en la cual exhibe lo que antes se llamó ‘anzuelos seductores’. Se enfrenta a las normas sociales y las quebranta, sin mostrar el menor signo de arrepentimiento, sin temor a ser castigado como consecuencia de sus acciones. El vestuario de M2 representa un cambio sustancial en relación a M1, porque, al estar menos vestido que en la escena anterior, destaca un aspecto conservador, menos libertino y en el fondo más inocente, lo cual refuerza una desnudez infantil, como la de un querubín. El cambio de vestuario transmite al espectador la idea de inocencia, pues recuerda a los ángeles de los cuadros.

En el momento 3 (M3), el vestuario de Alex podría semejar al de un libertino elegante, parecido a aquellos libertinos de época que seducen sin perder la compostura, sin salirse del rol que se espera que juegue una persona con este estatus; sus influencias se despliegan y son usadas para la conquista de la presa. En resumen, el vestuario de Alex

reúne los símbolos propios del poder monárquico y religioso, como lo son el color púrpura y el sobretodo que recuerda a una sotana.

Al comparar M3 con M1, se observa que en ambos se ejerce poder, pero en M3 se trata de un poder sugerente, sin muestras de agresividad. Es el poder del diálogo seductor, como el que se utiliza en la política. Es la seguridad en sí mismo y en lo establecido como norma social. Alex seduce a la gente de una manera elegante, se insinúa sin violencia, sin quebrar códigos de comportamiento, por lo que los reproches resultarían inadmisibles. Por último, al comparar M2 con M3, se ve cómo el vestuario ofrece la imagen de un Alex joven, pero maduro y refinado, podría decirse que es un hombre de mundo, más experimentado. Nuevamente, este cambio de vestuario contribuye a reforzar el diálogo con el espectador, manteniendo el mensaje de la manipulación social de la que es capaz el protagonista.

En cuanto al momento 4 (M4), la entrada en la cárcel, se podría inferir que Alex intenta dar la imagen de una persona incapaz de realizar los crímenes de los que se le acusa, sin embargo, las personas que trabajan en la cárcel no caen en sus engaños y lo someten a las normas carcelarias, es decir, a la uniformidad de la cárcel, donde todos son iguales y donde todos van vestidos de la misma manera. Se aprecia que el color dominante en el vestuario de M4 es el azul, el cual según, la psicología del color:

Tiene su significado más importante en los símbolos, en los sentimientos que a él asociamos (...) es el color de todas las buenas cualidades que se acreditan con el tiempo, de todos los buenos sentimientos que no están dominados por la simple pasión, sino que se basan en la comprensión recíproca. No hay ningún sentimiento negativo en el que domine el azul (Heller, E., 2008, p.23)

Es por ello que, antes de entrar en la cárcel, Alex es desvestido y sus pertenencias guardadas en una caja. Podría decirse que el acto de ‘desnudar’ funciona como una metáfora del proceso por el que Alex está pasando, donde es desvestido y expuesto ante la justicia, ya se le ha declarado culpable y está desprovisto de todas las artimañas que tenía para poder lograr sus cometidos. Se trata de una forma de ‘despojo de sus anteriores

trajes' y, junto con ellos, al protagonista no le queda otra alternativa que asumir su reclusión.

Al contrastar M1 y M4 se observa que la actual vestimenta de Alex es bastante convencional. En efecto, a diferencia de M1, el vestuario no posee algún aspecto transgresor; por el contrario, es bastante común. Por otro lado, si se compara M4 con el M2, se nota que aun cuando ambos vestuarios buscan transmitir inocencia, la forma en que ésta se percibe es muy distinta: en el vestuario de M2 la imagen de inocencia se exhibe frente a sus padres, lo que la hace más infantil; mientras que en M4 la inocencia se transmite a través del civismo, es decir, por la vía del cumplimiento de las normas sociales, lo que le daría una imagen de inocencia, ya no ante sus padres, sino ante la sociedad. En fin, al comparar el M4 con M3, se podría decir que en ambos casos el vestuario presentan cierto grado de formalidad y elegancia, al mismo tiempo que poseen grandes diferencias, pues en el caso del traje púrpura (M3), se transmite la sensación de poder sobre los otros, de desafío a las convenciones; en M4, el vestuario no habla de desafío, sino de subordinación a las reglas establecidas.

El cambio de vestuario, sobre todo entre M1, M3 y M4, contribuye a reforzar en el espectador el mensaje de que el protagonista fue despojado de sus anteriores conductas, o al menos las autoridades así lo piensan, con lo cual el vestuario como sinónimo de violencia, poder y seducción quedó destruido para dejar paso a un nuevo ser humano, bien comportado, siempre conduciéndose dentro de las normas socialmente aceptadas.

En relación a M5, Alex sigue con el código de vestuario de la cárcel, cuyo aspecto no solo es formal, sino que es bastante rígido. Sin embargo, este momento de la película pone en evidencia que la naturaleza rebelde del protagonista no se pliega fácilmente a las normas, porque a pesar de que Alex posee un uniforme igual al de los demás presos, él siempre buscará la manera de destacarse con respecto a ellos y obtener alguna ventaja. Esto se infiere por la banda roja que lo distingue, la cual, probablemente, esté relacionada a la ayuda que Alex le presta al párroco. A Alex no le interesa relacionarse con el resto de los reos, solo está aparentando ser mejor que ellos porque ha escogido a la persona que

puede ayudarlo a salir de su encierro, y para que esta intención sea evidente, el vestuario incluye el ya mencionado brazalete rojo. Nuevamente se ve como el vestuario acompaña y refuerza el diálogo con el espectador, transmitiendo el mensaje de manipulación y falsa sumisión que exhibe el protagonista.

Cuando se compara el vestuario de M5 con la vestimenta de los momentos anteriores, se observa que existe una gran diferencia y que el cambio de vestuario se ajusta para consolidar el mensaje que se quiere transmitir: Alex es un manipulador hábil, capaz de modificar, a favor suyo, las circunstancias que le rodean.

En la primera parte de M6 (M6a), el protagonista se presenta como un enfermo que necesita tratamiento, y cuya vestimenta, un pijama blanco y holgado, resulta cómoda para un paciente que ya no es visto como un delincuente, sino como alguien que precisa de un tratamiento para cambiar de conducta. Pero en la segunda parte de M6 (M6b), el protagonista luce agobiado, pues está totalmente preso dentro de la camisa de fuerza. Efectivamente, a merced de los médicos y del tratamiento, Alex es completamente vulnerable y sin posibilidades de ejercer la manipulación sobre su entorno. En M6, la camisa de fuerza viene a ser un accesorio del vestuario que contribuye a reforzar esta imagen: la del joven rebelde que, al fin, se ve doblegado por las normas sociales. Si se contrasta el vestuario de M6 con los de los momentos anteriores, se podría decir que Alex, aun cuando se vio involucrado en distintas situaciones, siempre fue capaz de manipular su entorno, pero a partir de este momento él pierde todo poder sobre los demás.

Al salir de la cárcel, Alex vuelve al vestuario formal de M4, es decir, aquel con el que se presentó ante las autoridades. Sin embargo, por eventos propios del guion, el protagonista se encuentra de nuevo en casa de una de sus víctimas. Es el momento M7. Durante este, se puede inferir que Alex se encuentra en una situación incómoda, está vulnerable e indefenso, lo cual es totalmente contrario a lo que el vestuario expresa, pues la bata y las pantuflas son comúnmente asociadas con el bienestar y el confort. Se podría decir que el vestuario, utilizado de esta forma, ayuda a resaltar la inseguridad que tiene el

protagonista en relación a su entorno, en especial hacia sus anfitriones. Por otra parte, el estampado de la bata que el protagonista viste es una enredadera de color rojo, lo cual hace pensar en las decisiones que Alex ha estado tomando desde que comenzó la historia, y que ahora recrean una especie de enredadera, la enredadera en la que se ha transformado su vida: una serie de conductas equivocadas que eventualmente lo hacen caer, es decir, que todas sus acciones se entrelazan de tal manera que él, sin saberlo, regresa a la casa de una de sus víctimas, donde una trampa lo espera. Una vez más el vestuario agrega fuerza a la situación que vive el protagonista en M7, elevando el mensaje hacia el espectador.

Al comparar el vestuario de M7 con el utilizado en los otros momentos, se entiende que el protagonista de *La naranja mecánica* ha pasado por una serie de cambios. En comparación con los otros vestuarios utilizados por Alex a lo largo de la película, se observó que en M7, éste posee una textura mullida lo que da la idea de ser algo acogedor, a diferencia del traje de M3, que aunque también es una sola pieza que cubre el cuerpo hasta los tobillos, muestra una gran diferencia de texturas lo que contribuye a dar un significado distinto a cada escena. Igual cosa sucede si se compara M7 con M1, las texturas colaboran con el mensaje que se quiere comunicar en cada uno de estos momentos; en M7 la bata cubre el cuerpo sin marcar la silueta, mientras que en M1 el vestuario busca marcar la silueta indicando fuerza y determinación en las acciones que emprendieron.

En M8 el vestuario que posee Alex, una especie de pañal de tela (M8a), lo deja al descubierto y se ve totalmente desvalido. Esto lo refuerzan los yesos que cubren sus brazos, piernas y cabeza, pues estos elementos denotan que está herido y que no puede hacer nada por sí solo. En la segunda parte de este momento (M8b), el vestuario de Alex cambia únicamente porque le quitaron el yeso de la cabeza, de lo cual se deduce que ha pasado algún tiempo y él se encuentra en vías de mejorar, sin embargo, los yesos de piernas y brazos continúan siendo un impedimento para el personaje.

Se podría decir que, en comparación a otros momentos, durante el M8a el vestuario recuerda un poco al utilizado en M2, aunque en ésta ocasión se ve aún más indefenso, casi como un recién nacido. Además, los yesos en M8 le dan una rigidez a la imagen que busca transmitir el mensaje de que el protagonista está a expensas de los demás, es decir, dependiente de ellos para realizar las tareas más elementales como comer, asearse, etcétera. También M8 podría compararse con M6, pues ambos se desarrollan en centros hospitalarios, sin embargo, hay que destacar que las circunstancias son muy distintas. En M8, Alex evidencia heridas físicas y el vestuario contribuye a mostrarlas, con las vendas y los yesos de brazos y piernas; pero en M6 Alex no tiene heridas físicas sino psicológicas, que se manifiestan con la camisa de fuerza. Se ve, pues, que en ambas escenas hay heridas pero de distinta naturaleza, lo cual es reflejado perfectamente por los accesorios usados por el protagonista en cada uno de los momentos considerados.

7.2 La semiótica en la comunicación con el espectador: la discusión de resultados

Los marcos teórico, conceptual y referencial suministraron los fundamentos de base sobre los cuales se apoyó esta investigación, proporcionando ideas sólidas relacionadas al análisis de piezas audiovisuales, tomando especial importancia en el vestuario, sus elementos y variados aspectos. Para la realización de esta investigación se tomaron en cuenta varias teorías semióticas con el fin de comprender la manera en la que se crean objetos con significado.

Uno de nuestros autores más relevantes fue Roland Barthes, quien se basa en la teoría de Saussure para desarrollar sus postulados. En este sentido, Barthes en sus estudios sobre la moda, la imagen y su comunicación con el público establece dos niveles de comunicación el primero al que llamó habla y el segundo al que denominó lengua. De acuerdo a Barthes, se puede considerar que tanto en las revistas de moda como en los vestuarios, el habla no existe. Pero lo que sí existe es la lengua y especialmente en el vestuario de esta película, la lengua busca transmitir un mensaje al público.

Teniendo en mente estas premisas, se realizó el análisis de los diferentes momentos del filme, observando los elementos dentro del vestuario, así como los cambios del mismo, tratando de poner en evidencia la intención con la cual se diseñó cada una de las piezas que iba a usar el protagonista. Luego del análisis, fue evidente que incluir o no ciertas piezas del vestuario de Alex tuvo una intención muy clara, que es la que se trató de discutir en las páginas que siguen.

Para comenzar, se puede decir que el vestuario no es un elemento suelto dentro de la cinematografía, sino que va ligado a la historia que se narra, y que además puede ser útil para dar información al espectador o para reforzar la idea que éste ya se empieza a hacer en su mente como interlocutor activo. En el caso de *La naranja mecánica*, el vestuario diseñado por Milena Canonero para el personaje de Alex es un claro ejemplo de cómo los signos visuales fuera del actor, es decir la vestimenta, el peinado, el maquillaje y los accesorios, poseen gran relevancia al momento de comprender el filme: se hace alusión por ejemplo a la pestaña en el ojo izquierdo del protagonista o a los ojos ensangrentados como accesorio pegado en los puños de la camisa, todo esto en contraste con un traje blanco, de camisa entallada, y donde las botas militares son las únicas que directamente podrían hablar de fuerza. Es por este cúmulo de signos visuales que al momento M1 se le llamó: Los vándalos. Y se escogió este nombre porque evocaba la totalidad de actos barbáricos, vejaciones, violaciones y muerte que estos jóvenes cometieron en una sola noche. Es así como el mensaje connotativo del vestuario en M1 comunica al espectador, pues a través de situaciones y conceptos que son conocidos por éste, le permite interactuar y dar un significado a lo que observa: sin duda, se trata de vándalos.

De igual manera, se consideró que el momento M2 podía ser llamado: el niño, pues presentaba la imagen de un infante, casi un querubín. Los signos visuales en M2 son justamente la carencia de vestimenta, la desnudez que hace evocar en el espectador la idea de inocencia y desamparo. Asimismo, al momento M3 se le denominó: el dandi, puesto que los signos visuales rememoraban a los personajes aristocráticos y elegantes,

que ejercen un poder solapado, deslumbrando a las personas con su forma de vestir y de comportarse.

Estos son algunos de los momentos más importantes, donde el vestuario como signo visual, despliega su influencia y busca atrapar al espectador, provocando diversas significaciones en su mente; estos significados muchas veces se ven reforzados a lo largo del filme. Si se consideran los momentos M1 y M3 desde el punto de vista denotativo, se observan signos visuales distintos, pero desde el punto de vista connotativo estos signos a pesar de ser diferentes, conducen a la misma idea: un personaje que tiene poder, carisma e influencia sobre otros; el poder le permite desarrollar la manipulación, develándose ante el espectador como un perverso, en suma, un psicópata. Se trata de un claro ejemplo donde vestuarios distintos refuerzan la misma idea.

Aparte del vestuario para cada uno de los momentos, también se quiso ver el vestuario en su totalidad, es decir, a lo largo del filme. Se observó que el cambio de vestuario de una escena a la otra era drástico, pero sorprendentemente esto contribuía a la narración y al diálogo con el espectador, quien se ve continuamente estimulado en su capacidad de deducción para que saque sus propias conclusiones de las escenas que contempla. Esto concuerda con la opinión de Pérez Rufí quien afirma que: “El protagonista de *La naranja mecánica*, aunque algo caricaturesco, es único y no se basa en estereotipos ni personajes conocidos previamente por el público” (Pérez Rufí, 2010, p.6). Se trata entonces de un personaje polifacético y esto se refleja con claridad en sus cambios de vestuario, asumiendo que cada vestuario representa una de las facetas del personaje, lo que enriquece la narración de este filme. Por último al considerar los postulados de Barthes en cuanto a los mensajes icónicos codificados y no codificados, se puede decir que el vestuario no solo dialoga con el espectador en el momento que éste ve a los vándalos, por ejemplo, sino cuando este mismo interlocutor ve la escena del niño, y luego se le ofrece la imagen del dandi. En otras palabras, no solamente se dialoga a nivel del vestuario puntual, sino también a través de los sucesivos cambios de vestuario que ocurren a lo largo de la película.

Antes de concluir este capítulo es conveniente retomar las preguntas de investigación que fueron los detonantes de nuestro interés hacia el estudio del vestuario de *La naranja mecánica*. Uno se preguntaba si el vestuario acompañaba los cambios que se observaban en el protagonista. A lo cual se puede responder afirmativamente puesto que el vestuario diseñado por Canonero responde perfectamente a los requerimientos de la historia. Además se quería saber cómo el vestuario de este filme interactuaba con el espectador, asunto que quedó plenamente esclarecido al establecer que tanto el vestuario de cada momento considerado, como los cambios de vestuario acentúan la atención del espectador, lo invitan a hacer deducciones y en suma a participar de la narración.

CONCLUSIONES

En la película *La naranja mecánica* la primera interacción que establece el protagonista con el espectador es a través del vestuario. Es una primera impresión tácita, que abre el diálogo y se impone a su interlocutor, transmitiendo mensajes específicos a lo largo del filme.

Se trata de un vestuario que exagera la imagen que ofrece el protagonista, pues, no solo acompaña a la persona en cada uno de los momentos analizados, sino que además el cambio de vestuario entre una escena y la siguiente representa un cambio drástico que contribuye a capturar la atención del espectador. Es justamente en este acto premeditado de exageración donde reside el impacto del vestuario, el cual se ajusta a cada escena para darle mayor veracidad al papel que juega el protagonista en la película. Con relación a los accesorios, es importante notar que a pesar de ser poco visibles, reafirman el diálogo establecido por el vestuario. Por ello es primordial tomarlos en cuenta al momento de estudiar el vestuario de cualquier filme.

Además, se evidenció que el vestuario no solo es capaz de dialogar en un mismo momento, sino que el cambio de vestuario a lo largo del filme es también muy importante en el caso de *La naranja mecánica*, porque contribuye a crear la sensación de totalidad de un mensaje gracias al contraste en los vestuarios. Al mismo tiempo, el espectador es interrogado constantemente y debe realizar sus propias deducciones, es decir, su participación es activa a lo largo de la narración. Es un espectador activo que interpreta y se da el permiso de pensar por sí mismo.

Por último, cabe recordar que Kubrick no solía dar opinión sobre sus películas para no sesgar a su público, pues consideraba que sus filmes estaban sujetos a múltiples interpretaciones. Como investigador se puede concluir que Alex ha pasado por un proceso de transformación que ha fracasado; el vestuario que utiliza habla de una lucha de poderes: la lucha de la sociedad para subordinar a sus miembros más rebeldes y enderezarlos según sus reglamentos.

Recomendaciones

La realización de esta investigación dejó claro que existen otros aspectos del vestuario que serían atractivos de estudiar. Un ejemplo de esto es el vestuario del resto de los personajes del filme *La naranja mecánica* que, hasta ahora, no ha sido estudiado. Se piensa que sería interesante abordar el análisis del vestuario de la madre de Alex, pues parece un interesante objeto de estudio para tesis futuras, sobre todo si se le coloca al lado del usado por el protagonista.

El estudio del vestuario como vía de comunicación con el espectador también podría ser analizado en otras películas. Por último, se quiere resaltar la importancia de continuar con estas investigaciones de manera tal que sus resultados sirvan de base para la elaboración de una teoría del vestuario cinematográfico.

Limitaciones

En líneas generales se podría decir que una de las mayores limitaciones que se tuvo al momento de realizar este trabajo fue la escasez de material especializado. Son pocos los trabajos realizados en Venezuela en donde el vestuario constituye el objeto de estudio, de allí a que las recomendaciones de esa investigación son una invitación a desarrollar otros trabajos en este sentido. Por otra parte, muchas de las obras consultadas para este trabajo fueron creadas originalmente para teatro y debieron ser adaptadas a las necesidades de la investigación en cine.

REFERENCIAS

- Adorno, T. (1979). *El teatro y su crisis actual*. (3era Edición). Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores C.A.
- Ambrose, G. Harris, P. (2006). *Bases del diseño: Color*. Madrid, España: Pararramón Ediciones.
- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*. Barcelona, España: Paidós Comunicaciones
- Barthes, R. (1986) *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona, España: Paidós Comunicaciones.
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. México D.F., México: Siglo veintiuno editores.
- Burgoyne, R. Flitterman-Lewis, S. y Stam, R. (1992). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Calderón, M. (2009) *El diseño de vestuario en cine: Superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica*. Universidad de Chile. Santiago, Chile.
- Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra.
- De Miguel, A (1978) *Los narcisos. El radicalismo cultural de los jóvenes* .Barcelona: Editorial Kaikos.
- Duncan, P. (2003). *Stanley Kubrick*. Italia: Editorial Taschen
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen
- Erner, G. (2010) *Sociología de las tendencias*. Barcelona: Gustavo Gili
- Feldman, S. (1996) *El director de cine*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Field, S. (1995) *El manual del guionista*. Madrid, España: Plot Ediciones
- Granados, H. (2011) *Introducción a la Semiótica*. Venezuela: Editorial Hispania.

- Heller, E. (2008) *Psicología del color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Krohn, B. (2010) *Stanley Kubrick*. España: Buysschaert & Malerba.
- Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Barcelona: Océano, S.L.
- Marchán, S, (2012) *Del arte objetual al arte de concepto*. Ediciones AKAL
- Pellettieri, O, (1996). *El Teatro y sus claves: estudio sobre teatro argentino e iberoamericano*. Buenos Aires: Galerna
- Pérez Rufí, J.P. (2010) Estereotipos y cine de género en Kubrick
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero46/kubrick.html>
 Recuperado el 1 de Abril de 2014. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. N°46
 Año XV
- Rojas, L. Zambrano, L. (2009). *El vestuario como símbolo en cine caso: Fifth Element*. Trabajo de grado para obtener el título en Licenciado en Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Trastoy, B. Zayas de Lima, P. (2006) *Lenguajes Escénicos*. Buenos Aires, Prometeo libros.
- Saussure, F (1973) *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires, Losada, 12va ed.
- Serrano, S. (1981) *Semiótica: una introducción a la teoría de los signos*. España: Montesinos
- Stanley, K. (Director) (1971) *La naranja mecánica*. [Película en DVD] California: Warner Brothers
- Suárez, A. (2008) *Vestuario en cine. Que se dice y como se dice*.
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=124 Recuperado en noviembre 10 de 2013. *Reflexión académica en diseño y comunicación*. Vol. 10. p.137.
- Wong, W. (1972) *Principles of Two-Dimensional Design*. Canada, John Wiley & Sons
http://books.google.co.ve/books?id=4ctaiL6Cd4YC&printsec=frontcover&source=gs_bse_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false Recuperado en abril 10 de 2014)

Páginas Web

International Anthony Burgess Foundation. Biografía. Recuperado el 30 de marzo de 2014 <http://www.anthonyburgess.org/es/acerca-de-anthony-burgess/burgess-biografia-breve>

Internet Movie Data Base. Recuperado el 31 de marzo de 2014 http://www.imdb.com/title/tt0066921/?ref_=fn_al_tt_1