



UNIVERSIDAD  
DEL ESTE

## **El vestuario de ficción como factor comunicacional no verbal dentro del filme.**

El caso de la trilogía original de Star Wars (1977-1983)

*“... El vestuario posee la facultad de mostrar rasgos de la personalidad de los personajes antes de que estos hayan hablado siquiera...”*

*Deborah Nadoolman, 2003*

Proyecto de Grado para obtener el título de Licenciada en Diseño de Indumentaria

Facultad de Diseño y Comunicación

Licenciatura en Diseño de Indumentaria

Alumno: Lucato Regina

Argentina, Buenos Aires, La Plata 2021.

*A mi familia por su constante apoyo y amor,  
a mis amistades por su ayuda y preocupación.*

*A mi abuela Paula por ser fuente  
inagotable de inspiración.*

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

## **CAPÍTULO 1: Estructura de la tesis**

1.1 Resumen .....	5
1.2 Introducción .....	6
1.3 Estado de la cuestión .....	7
1.4 Fundamentación .....	9
1.5 Marco Teórico .....	10
1.6 Problema y objeto .....	12
1.7 Metodología .....	13

## **CAPÍTULO 2: Cine y vestuario de ficción ..... 14**

2.1 El cine de ficción .....	15
2.1.1 Planos, ángulos y movimientos .....	16
2.1.2 Montaje .....	18
Objetos del montaje .....	19
Funciones del montaje .....	21
2.1.3 Dirección de arte .....	23
2.2 El diseñador de vestuario en el cine .....	24
2.2.1 Trabajo de un diseñador en el cine .....	26
2.2.2 Proceso creativo .....	29
2.2.3 Elementos compositivos del diseño .....	32
Superficie y texturas .....	32
Color .....	33

2.2.4 Función narrativa del vestuario .....	34
<b>CAPÍTULO 3: Semiología desde el vestuario de ficción .....</b>	<b>37</b>
3.1 Semiología en el cine .....	38
3.1.1 Imagen y cine .....	39
3.1.2 El sintagma .....	40
3.1.3 El cine como lenguaje .....	42
3.1.4 Código, cine y funciones .....	45
3.1.5 Construcción del relato .....	47
3.2 Semiología del vestido .....	50
3.2.1 Los códigos vestimentarios .....	51
3.2.2 Vestido como signo-función .....	53
3.3 Semiosfera y analogía con el vestuario en un filme .....	57
3.4 Conclusiones del capítulo 3 .....	60
<b>CAPÍTULO 4: Trilogía original de Star Wars .....</b>	<b>63</b>
4.1 Contexto del caso .....	63
4.2 Metodología del trabajo .....	65
4.3 Presentación del formato de análisis .....	68
4.4 De granjero a héroe mitológico .....	70
4.5 Entre la diplomacia y la rebelión .....	77
4.6 Conclusiones preliminares del caso .....	84
<b>CAPÍTULO 5: Propuesta proyectual .....</b>	<b>87</b>
5.1 Usuario .....	89
5.2 Principio de propuesta de colección .....	90
5.3 Experimentación sobre el cuerpo .....	97

5.4 Colección Future .....	99
5.5 Fichas técnicas .....	100
5.6 Campaña comunicacional .....	102
<b>CAPÍTULO 6: Conclusiones .....</b>	<b>104</b>
Conclusiones cuantitativas .....	107
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>111</b>
<b>DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS .....</b>	<b>115</b>
<b>FILMOGRAFÍA .....</b>	<b>115</b>
<b>ANEXO I .....</b>	<b>116</b>

# 1. ESTRUCTURA

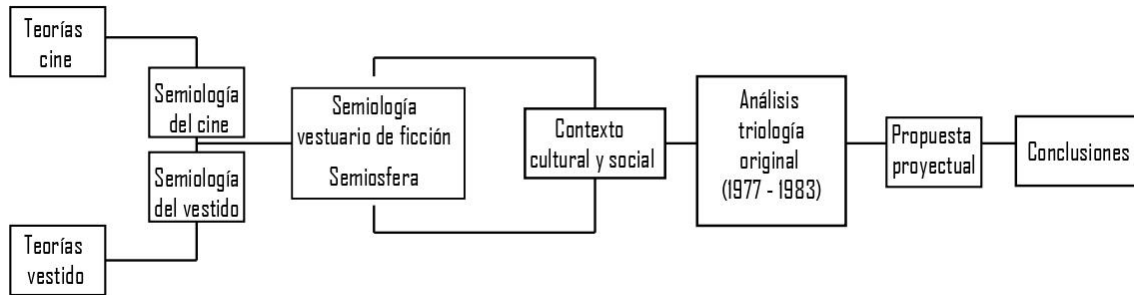
## 1.1 RESUMEN

El presente proyecto tiene como premisa analizar al diseño de vestuario en la trilogía original de Star Wars, aplicando las teorías semiológicas tanto del cine como del vestido. Es por ello que la investigación se dividirá en cinco capítulos de contenido teórico y análisis y, un sexto en donde se podrán ver las conclusiones a las que se ha llegado.

Por lo tanto, la idea rectora de este trabajo radica en combinar el estudio de los signos que se encuentran en la pantalla grande y en el vestido, para luego aunarlos en lo que se presentará como semiología del vestuario de ficción. Resulta entonces que en el segundo capítulo tendremos un desarrollo teórico y técnico de estas dos artes, cine y vestido, donde se detallarán las partes técnicas que cada uno posee. En tercera instancia, en el capítulo tres, la semiología tomará protagonismo y, en conjunto con lo técnico anteriormente especificado, se buscará comprender de lo que se vale la comunicación no verbal para su comprensión en el circuito emisor-receptor. Sobre el final de este capítulo, pero no menos importante, hablaremos sobre Semiosfera y cómo es análoga a nuestros estudios de significación dentro de la esfera del arte en el cine.

Por otro lado, si proseguimos a la parte práctica, en el apartado cuatro nos encontramos con la aplicación de las teorías anteriormente expuestas, en nuestro caso de estudio. De manera cualitativa analizaremos el vestuario de dos personajes claves y sus trajes como signo-función para el relato. Con dicho camino recorrido, en el capítulo cinco, buscaremos replicar este circuito de significación en una colección de 60 conjuntos en donde 6 serán materializados. En esta parte del proyecto, se plasman los puntos claves para replicar lo hallado a lo largo de este camino, y exponer de manera práctica ante los lectores esta relación semiológica entre estas dos ramas artísticas. Por último, para corroborar y finalizar en el capítulo seis de conclusiones, se realiza una pequeña encuesta a espectadores.

En resumen, el cuerpo de esta investigación comienza con el estudio de teorías para luego unirlos en un análisis y, por último, poder realizar una propuesta que exponga lo hallado en este camino. A forma de cierre, se ofrece un cuadro síntesis:



Cuadro 1 Resumen cuerpo de investigación. Fuente: Elaboración propia

## 1.2 INTRODUCCIÓN

El presente proyecto investiga la relación entre dos artes como el cine y el indumento con su respectivo estudio semiológico, y cómo el conocimiento de estos nos permite entender una trilogía estrenada en los '80s.

Este enfoque requiere de abordar tanto métodos cualitativos como recurrir a bibliografía y analizar filmografía, así como también de cuantitativos en donde se realizan encuestas para afianzar lo estudiado.

La comunicación no verbal compuesta por signos con sus significados y significantes, y estos a su vez, estructurados por códigos, se encuentran en todas las áreas de la vida de un ser humano. Cabe señalar que según Saussure (1916) la *Semiología* es la ciencia que se encarga del estudio de los signos y la comunicación no lingüística. Desde ese entonces, diferentes autores como Metz, C. en "Ensayos sobre la significación en el cine" (1972) y Barthes, R. en "El sistema de la moda" (1967), han intentado dejar por sentado y descripto el trascurso de comunicación que existe en estos dos campos de estudio.

El proceso de producción cinematográfica abarca etapas las cuales llevan a una historia escrita en papel y a la visualización de esta en una pantalla siendo mirada por espectadores. Es decir, el cine se vale de dos medios para comunicarse, el sonido y la imagen, siendo esta última considerada como "*Una unidad de manifestación autosuficiente, como un todo de significación, susceptible de análisis*" (Greimas y Courtés cita por Zunzunegui, 1989: p.121). Dentro de este último, se desarrolla entre otras actividades, el diseño de vestuario. Este, al mismo tiempo desempeña dos acciones importantes, "(...) reforzar la narración mediante la creación de personajes creíbles y proporcionar un equilibrio dentro del fotograma con el uso de color, la textura y la silueta" (Nadoolman, 2014, p.12). Cabe destacar que acompaña al personaje durante todo el filme, cambiando y reinventándose según se crea necesario tanto para el diseñador, como para el director. Análogamente, Lotman (1996) propone a la

*Semiosfera* como un organismo funcional con sus propias características, las cuales lo hacen único. Es de valor para nuestra propuesta, considerar al vestuario dentro de un filme como una *Semiosfera* que sólo con sus componentes, funcionaría de tal manera.

El vestuario, en una clasificación dada por Kowzan (1986), forma parte de los signos visuales externos que conforman al actor, más específicamente en la clasificación signo-función, ya que a su vez debe ser funcional como prenda en sí. Por último, cabe señalar lo propuesto por Barthes (1967), quien sostiene la existencia de un código vestimentario el cual en este proyecto será análogo al diseño de vestuario.

Este trabajo invita al lector a observar con detalle aquellos signos tácitos que completan y dan forma a cada propuesta audiovisual, en especial en el cine. En este caso en particular, nos detenemos en una de sus tantas aristas como lo es el vestuario, el cual de por sí, como ya mencionamos, carga individualmente con otra suma de signos que junto a la filmografía, logran casos únicos.

### 1.3 ESTADO DE LA CUESTIÓN

Si relacionamos a la semiología teatral con este trabajo, a partir de conceptos compartidos como lo es el *Vestuario*, se reconoce a los autores Kowzan y Pavis en *El signo en el teatro: introducción a la semiología del arte del espectáculo* (1968) y *“El teatro y su recepción. Semiología, cruce de culturas y postmodernismo”* (1994) respectivamente, en trabajar sobre el traje como un signo dentro de un espectáculo y clasificarlo dentro de este. Estos escritores serán retomados más adelante en el marco teórico de esta investigación.

Adentrándonos en el vestido como forma de comunicación, reconocemos el trabajo de Glover Helen, quien, si bien pertenece al área de periodismo, establece que, *“El sistema de moda (...) es otro instrumento más de socialización con el que comunicar identidad, pertenencia, necesidades básicas o coyunturales, preferencias, emociones...”* (Glover, 2015:25). En su trabajo doctoral *“De la hoja de parra al bikini: La moda como soporte de comunicación social”* (2015) sostiene que, gracias a nuevas formas de difusión como lo es el cine, el indumento adquiere aún más su papel comunicativo, siendo herramienta clave a la hora de exteriorizar mensajes a la sociedad.

Con respecto a esta premisa y fusionándola con el vestuario cinematográfico, incluso dentro de la rama del periodismo, Martin Esther propone que, *“El estudio del vestuario cinematográfico debe entenderse desde esta conjunción de lenguajes que constituyen el cine, (...) en las fronteras entre unos y otros se*

*producen los intercambios creativos”* (Martin, 2008:19). De esta manera, concluye que el vestuario en el cine experimenta a su vez, un feed back con el escénico, la moda y el vestido en general.

Focalizándonos estrictamente sobre el área de la moda, nos encontramos con una estrecha relación de simbiosis entre esta y el vestuario, ya que, al momento de inspiración, una ha estado al servicio de la otra a lo largo de la historia.

En el año 2015, el diseñador Gareth Pugh, lanza una de sus colecciones más reconocidas. Tuvo como inspiración al filme de terror “The Wicker man”, lanzada en 1973 y dirigida por Tom Hardy. En estos diseños, se puede observar cómo establece una relación entre los materiales no convencionales de la película, y el textil propiamente dicho (Figura 1). Esta colección se caracteriza por acompañar al indumento con máscaras, inspiradas en el filme, y accesorios que conducen al relato de inspiración. Convenimos en que su traducción del lenguaje fílmico a la moda permitió que sus diseños no sólo tengan carga conceptual, sino que también puedan ser utilizados en la vida diaria.



Figura 1 Colección SS 2015 – Gareth Pugh. Recuperado de <https://www.vogue.com/>

Años más tarde, Jun Takahashi junto con su marca “Undercover”, diseña su colección Primavera/Verano 2018 inspirada en “The Shinning”, drama psicológico dirigido por Stanley Kubric en 1980. El desfile es característico, ya que utiliza a pares de gemelas para mostrar sus diseños. En la última pasada, observamos la apropiación de los signos del vestuario del filme como sangre en prendas, para llevarlos a un diferente tipo de codificación, apto para la moda (Figura 2). Se reconoce en los diseños no sólo la inspiración en la paleta de color y estilismo de las décadas, sino que también el artista logra captar elementos del vestuario, como tipologías, textiles y estampas, para generar un total de 64 conjuntos.



Figura 2 Colección SS2018 – Undercover. Recuperado de <http://firstview.com/>

Si aludimos nuevamente a la relación de simbiosis entre moda y vestuario, esta investigación reconoce la colaboración de marcas a la fomentación del consumo de una película en especial. En este punto, nos referimos a la apropiación de signos del filme, aplicados directamente al objeto de venta. Es decir, colaboración entre marca y producción de la película, a forma de publicidad para ambos.



Figura 3 Colección SS2019 – Adidas Recuperado de <https://www.instagram.com/adidas>

En relación con esto último, reconocemos la cápsula lanzada en primavera 2019 por la marca deportiva Adidas. Esta, inspirada en la saga de Star Wars, comercializa tres líneas diferentes en asociación con Lucasfilm y Disney. Una sobre basquetbol, otra en el área de running y por último una de Adidas original. Mientras que la primera está inspirada en las espadas láser, la running tomará como referencia las naves espaciales y la Originals, los personajes más populares. Haciendo un reconocimiento general sobre las tres, no sólo trasladan la iconografía de la saga, sino que logra a través de paleta de colores y morfología, entablar una relación entre el lenguaje propio del filme y la imagen misma de la marca (Figura 3).

Por otro lado, ese mismo año, Levi's, quien también se adelanta al estreno de la última película de Star Wars, lanza su colección de indumentaria. Aquí se puede reconocer no sólo la utilización de la estampa como recurso para denotar su evidente inspiración, sino que también toma como punto de partida la tipografía del filme y a sus personajes, para así customizar<sup>1</sup> las prendas.

Frente a este panorama, nos proponemos analizar desde un punto de vista científico, al vestuario de ficción. Así mismo, esta comprensión y análisis, nos impulsará a desarrollar una colección inspirada en la semiología del vestuario desde un filme.



Figura 4 Colección SS2019 –  
Levi's Recuperado de  
<https://www.levi.com/>

## 1.4 FUNDAMENTACIÓN

El desarrollo de esta investigación tiene como fin ahondar, conocer y exponer no sólo el trabajo del diseñador de vestuario y la elección de sus de decisiones, sino que también abordar los conocimientos del sistema del lenguaje no verbal, como base fundamental para su propia creación en función del sistema cinematográfico.

En esta exposición teórica, se toma como caso de estudio la trilogía original de la saga de *Star Wars*: “*Una nueva esperanza*” episodio IV (1977) “*El imperio contraataca*” episodio V (1980) “*El regreso del jedi*” episodio VI (1983); lo que conlleva a la idea de una posible continuación del trabajo, ya que años posteriores e incluso en la actualidad, esta saga continúa llevando estrenos al cine, pudiendo ejercer investigaciones comparativas, analíticas o seguir la línea propuesta en esta exploración, valiéndose de los datos aquí expuestos.

---

<sup>1</sup> Customizar: Modismo. Proviene de la palabra en inglés “*Custome*”, que significa *personalizar*.

*La creación de mi libro es una respuesta a años de frustración por la escasa calidad de buena parte de la bibliografía existente sobre mi profesión (...). La raíz de todos los males que afectan a los libros sobre esta especialidad es la falta de comprensión de la naturaleza del vestuario de cine. (Nadoolman, 2003: p.7-8)*

La diseñadora, a su vez, en su libro “Costume Design” (2014) sostiene que se ve impulsada a la generación de textos sobre la profesión debido a la escasez del material. La misma propone que este tema ha sido relegado en libros sobre el cine y que, en las últimas publicaciones, los escritores sólo se abocaron a Hollywood.

Dado los temas que se presentan en este proyecto, estudiantes de la carrera de diseño de indumentaria, así como también aquellos del cine y sociología, entre otras disciplinas, pueden llegar a valerse de este trabajo.

Comprender el trabajo de un diseñador de vestuario de ficción a partir de la aplicación de teorías semiológicas establecidas para este área, así como también las postuladas para la cinematografía, conforma una herramienta válida para aplicarse a las demás ramas existentes dentro del considerado *séptimo arte*<sup>2</sup>.

A lo largo de la carrera, nos hemos encontrado de cerca al campo del diseño de vestuario, dándonos los conocimientos sobre esta rama la cual se nutre de varias disciplinas para lograr un correcto resultado. Realizar esta investigación tiene como fin, lograr un alcance e interrelación de conceptos como el diseño y la semiología para llegar a mayor cantidad de lectores, aportando no sólo desde el vestuario, sino que desde la indumentaria en sí.

## 1.5 MARCO TEÓRICO

Para posicionar la investigación, será necesario establecer conceptos claves que guiarán su estructura.

En relación con el término *Semiología* establecido por Saussure (1916), el filósofo Todorov (1983) coincide en que el *signo* representa a la unidad básica en las ciencias que estudian al lenguaje. Así, su estudio más primitivo lo divide en *Significante* (el concepto o la idea) y un *Significado* (lo que se representa, la

---

<sup>2</sup> Séptimo Arte: Definición sobre el Cine dada por Ricciotto Canudo en su “*Manifiesto de las artes*”, publicado en 1911.

imagen que evoca el significante). Ambos se encuentran en un constante ciclo de reciprocidad, llamado *Significación*.

En este sentido, el semiólogo Metz (1973), definirá lo cinematográfico no como todo lo que aparece en el cine, sino como lo que tan sólo puede aparecerse allí y que constituye, de forma específica, el lenguaje cinematográfico en el sentido limitado del término. Podemos así, establecer al largometraje como un lenguaje singular, con pluralidad de códigos.

En relación con este último concepto, entenderemos al *código* como “*Cada uno de los campos parciales de los que cabe esperar una cierta formalización*” (Metz, 1973/1974: p.46). Podemos así, interpretar que el signo perteneciente a un sintagma (combinación de signos), se vale del proceso de codificación para ser conceptualizado. En una ponencia dada en Madrid en el año 1987, su autora Schnaith Nelly, sostiene que “*Cada cultura organiza su propia codificación a través de su manera de percibir y concebir al mundo.*” Esta definición viene a poner en valor el concepto de que cada análisis posterior, será en relación con el sintagma a estudiar dentro de un marco específico.

Por otro lado, asimilaremos al vestido como factor social, otorgándole identidad al ser humano, tal como lo señala la socióloga Entwistle (2002):

*La naturaleza del vestido, parece apuntar al hecho de que la ropa o los adornos son uno de los medios mediante los cuales los cuerpos se vuelven sociales y adquieren sentido e identidad. El acto individual y muy personal de vestirse es un acto de preparar el cuerpo para el mundo social, hacerlo apropiado, aceptable, de hecho, hasta respetable y posiblemente incluso deseable. (Entwistle, 2002:12).*

En este sentido, reconoceremos la noción de *Vestido* como “*connotación del proceso o el acto de cubrir el cuerpo con ropa y accesorios*” (Roach y Eicher en Susan Kaiser, 1996). En sintonía con estas afirmaciones, en “*Elementos de la semiología*” (1964) Barthes propone al *Sintagma del vestido* como una “*yuxtaposición de elementos diferentes*”. Esta definición nos ayudará a comprender al traje dentro de la ficción como un conjunto de signos codificados y, en función de un único sintagma que apoya al lenguaje del relato. Años después, en 1967, el escritor francés, establece el término “*Sistema de la moda*” refiriéndose a la semiología del vestido. Este lo da a entender como una continua correspondencia entre significado y significantes dentro de la indumentaria.

Retomando lo establecido por Schnaith, el teórico Eco Umberto en “*El hábito hace al monje*” (1972), clasifica al vestido como signo-débil afirmando que el estudio de este, no se puede realizar sin considerar al entorno y, que esto es debido a la volatibilidad de sus signos. De este modo, comprenderemos que un análisis de vestuario dentro de un filme debe contemplar no sólo su codificación, sino también al marco que lo rodea. Así mismo los autores Kowzan y Pavis

(1998) en su estudio de los signos que intervienen en un espectáculo, hacen una clasificación en donde ubican al *Traje*, dentro de los signos visuales externos al actor/actriz. Lo definen como el signo más superficial que ayuda a definir al individuo humano. En función a esta investigación, estableceremos a los conceptos *Traje* y *Vestido* como análogos.

Por otro lado, en el texto “¿Semiótica de la moda, semiótica del vestuario?” (2001) su autor Ugo Volli, propone desde la semiología, que no sólo el vestido tiene una tarea comunicativa no verbal, sino que también los demás artefactos que acompañan al cuerpo. Es decir, si hablamos desde el lado de la comunicación, para que el vestido pueda transmitir una información visual, necesariamente se necesita a un observador que la reciba y comprenda el mensaje. Así la vestimenta sería el lenguaje que comunica sin hablar.

En relación con lo expuesto, encontramos al cine como lenguaje único, el cual se apoya en el traje como uno de los comunicadores del relato. Respecto a este último, esta investigación diferenciará al diseño de indumentaria (acto social) con el diseño de vestuario (acto de creación de personaje) pero a su vez, se reconoce que este último se vale de los procesos semiológicos y culturales del vestido, para su recreación dentro de un espectáculo.

## **1.6 PROBLEMA Y OBJETO**

A raíz del desarrollo previo a este apartado, surge nuestro problema de investigación:

¿Cuáles son las premisas de forma científica del vestuario de ficción para lograr expresarse como una rama del arte dentro del cine? En *Star Wars* (1977-1983), ¿Cómo se maneja esta comunicación no verbal?

Luego de este interrogante, se plantea nuestro objeto de estudio: La utilización de los signos como herramienta en el vestuario, y su posible implicancia en el relato cinematográfico, tomando como caso a la trilogía original de *Star Wars* (1977 -1983).

**OBJETIVO GENERAL:** Establecer una relación entre semiología de cine y vestido para decantar en semiología de vestuario de ficción y así, identificar y estudiar los casos venideros, *Star Wars*.

## 1.7 METODOLOGÍA

El enfoque metodológico que se desarrollará durante esta investigación será cualitativo, ya que se basa en conceptos e interpretaciones y en el análisis de documentos ya escritos. Para lograr responder a nuestra pregunta y llegar a nuestro objetivo general, nos es necesario hacer un estudio de tipo documental en donde se realice una base de datos para la posterior propuesta proyectual de diseño.

Por otro lado, cabe aclarar que los autores que fueron seleccionados para guiar a esta investigación resultan de la rama del cine, indumentaria y semiología. Cada uno de ellos propone desde su punto de vista, un aporte diferente, lo cual hace enriquecedora a esta propuesta ya que debe relacionarlos.

A la hora de definir el camino teórico en cuanto al cine respecta, se decide ahondar en el de ficción debido a las características artísticas que este nos presenta. Existen a grandes rasgos filmes documentales, donde su carácter principal resulta a base de hechos verídicos y documentados, por lo que trata de asemejarse lo más posible al relato, mientras que en el de ficción las reglas de la historia cambian y es allí donde todo es posible. Por dichas características, este trabajo decide analizar autores que escriban sobre ficción.

Por último, los datos extraídos de fotogramas seleccionados provenientes de los filmes serán tabulados para su posterior análisis y estudio. Esto deriva en la propuesta de colección propia para plasmar este camino tomado.

Estrategias metodológicas:

- Recopilación, análisis y determinación de relación existente entre los conceptos de autores como Deborah Nadoolman, Umberto Eco, Roland Barthes, Christian Metz, Lotman Iurij y Tadeusz Kowzan.
- Análisis de los filmes:
  - “Una nueva esperanza” Star Wars episodio IV (1977)
  - “El imperio contraataca” Star Wars episodio V (1980)
  - “El regreso del jedí” Star Wars episodio VI (1983)
- Luego del análisis audiovisual, junto con el libro “*Star Wars: vestuario*” de la editorial Planeta S.A (2016), se procede a la ejemplificación de lo previamente analizado y definido, mediante la toma del vestuario de personajes.
- Realización de encuesta sobre proyecto de diseño para la corroboración del objetivo.

## 2. Cine y vestuario de ficción

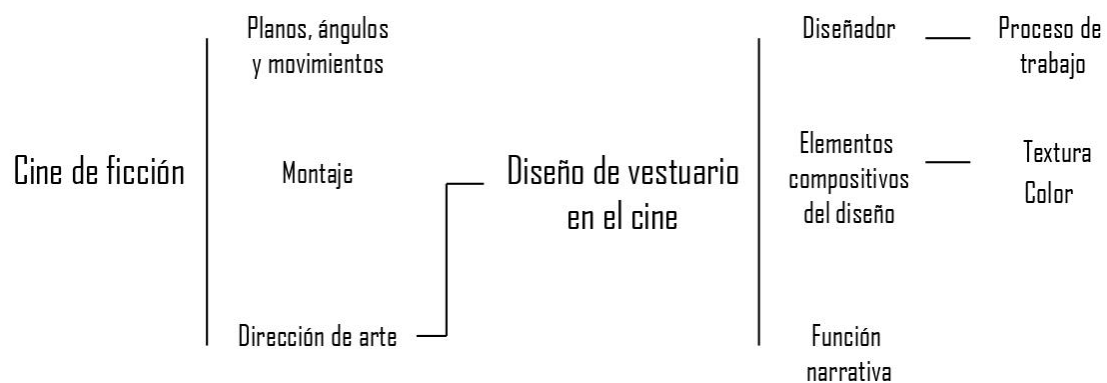
---

*“En el cine [...] resulta muy gratificante, componer una pintura que se mueve”*

*Anthony Powell, 2004*

A lo largo de este capítulo se manifestarán las bases de las dos ramas principales que guiarán este trabajo. Conviene distinguir, la toma de decisión de contemplar al cine de ficción y a una de sus herramientas a la hora del relato, el vestuario. Se abordará una breve descripción de ambos campos, junto con sus características generales, para posteriormente enfatizar al traje dentro de una ficción y su correcto desempeño.

A continuación, se extiende un cuadro síntesis donde se observan los puntos que conciernen a este capítulo. (Ver Cuadro 2)



*Cuadro 2 Síntesis cap. 2 Fuente: Elaboración propia*

## 2.1 El cine de ficción

Resulta de interés aclarar que el término *Cine* a la hora de su definición, tiene infinitas miradas y enfoques teóricos que pueden influir en su concepción. Existen acepciones desde puntos de vista sociológicos, culturales, económicos, técnicos y artísticos, entre otros. Ricciotto Canudo, hace poco más de 100 años, en “Manifiesto de las siete artes” (1911) postula que el cine conforma el séptimo arte donde confluyen varias ramas artísticas

El acto de ir al cine, ver una película o una transmisión televisiva es, una de las actividades de la vida urbana más característica. A su vez, se conforma como un fenómeno cultural el cual define, refuerza y contribuye a modificar la identidad y visión del espectador. Es ese espacio de nuestra cultura que ofrece la posibilidad de transformar aquello que está ligado a nuestros deseos y a nuestra manera de desear. Resulta, en suma, nuestra identidad imaginaria.

Debe tenerse en cuenta, como lo expresamos en nuestro marco metodológico, que consideramos a la ficción y no al documental, debido a que este último hace referencia al carácter probatorio de los documentos y, trata desde sus bases, la representación real de los hechos. En este sentido, el cine de ficción nos permite el estudio de nuestra área, el vestuario. Es decir, con una trama argumental, narradores actores, temporalidad ficticia, entre otras.

En la medida en que su estudio es susceptible a enfoques muy diversos, no puede hablarse de una teoría del cine sino, por el contrario, de teorías correspondientes a cada uno de estos enfoques. Entre uno de ellos se encuentra un punto de vista estético. Este último abarca al cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos y, a su vez, depende de la estética general, disciplina filosófica que concierne al conjunto de las artes. La estética de este presenta dos aspectos: uno que contempla a su efecto estético propio, y otro centrado en el análisis de obras particulares: es el análisis de filmes o la crítica en el sentido pleno del término.

Al tomar el camino del cine de ficción y desde el enfoque estético y conceptual, en este capítulo ahondaremos en las áreas de montaje (construcción elemental en la cinematografía), y la de dirección de arte (arista esencial en ficción).

### 2.1.1 Planos, ángulos y movimientos

En su libro “Estética y psicología del cine” Jean Mitry (1963) comenta que, un plano se encuentra conformado por una serie de instantáneas que enfocan desde un mismo ángulo y en un mismo campo, a una acción o un personaje.

Entonces, si nos referimos a planos cuando una situación es enfocada a través de la cámara, estos últimos pueden ser tan diversos como se imaginen. A modo de ejemplo, nombraremos a los seis planos que se encuentran entre los citados por el autor anteriormente nombrado.

1. **Plano general largo:** encuadra un gran conjunto que se encuentra alejado de la cámara.
2. **Plano general:** de igual naturaleza al precedente, pero su cuadro está delimitado por la escenografía.
3. **Plano semi-medio:** encuadra a los personajes hasta la altura de la rodilla.
4. **Plano americano:** encuadra a nivel de la cintura.
5. **Primer plano:** encuadra a partir del busto hacia arriba.
6. **Primerísimo primer plano:** encuadra solamente una parte del rostro, dejando en detalle alguna parte de la cara.

En efecto, cuando en una misma imagen se observan diferentes situaciones como, por ejemplo, sobre un lateral un primer plano a un rostro, pero hacia el contrario se ven personajes de cuerpo completo, resulta engorroso definir qué plano es. La denominación informa al director de fotografía sobre la importancia del campo por fotografiar, pero no es una indicación de puesta en escena.

Mitry (1963), al respecto, señala que:

*(...) la designación clásica es más o menos caduca, pero no por ello el término de plano pierde su significación total. En efecto, puede decirse que el plano enfoca una acción situada en un mismo cuadro y que comprende un campo único no diferenciado. (Mitry, 1963:176)*

Cuando se habla de su duración, aunque sea su rasgo principal, es a su vez el más cuestionado. La problemática más estudiada es la que se relaciona con la expresión *plano-secuencia*. Para Aumont (1983) es un plano ampliamente largo para poder abarcar varios acontecimientos; mientras que para Mitry (1963) es el equivalente a una suma de fragmentos, los cuales sustituyen al montaje

pero no por ello se lo debe considerar como plano. En este sentido, para esta investigación resulta importante tomarlo en cuenta como un plano más, ya que son de suma relevancia al momento del relato cinematográfico.

Por otra parte, nos encontramos con el concepto de *ángulo*, el cual hace referencia a la toma desde donde registra la cámara. Una misma toma, puede realizarse desde arriba, abajo, lateral, entre otras. Es así como, si se realiza desde abajo se denomina *picado*, mientras que, si es desde arriba, *contrapicado* (ver Fig. 5). Es entonces que, un ángulo no sólo tiene incidencia en la manera que se enfoca, sino que también en lo que connota; no es lo mismo una mirada tomada desde abajo (terror, locura, poder) que desde arriba (sumisión, miedo, pensamientos).

Por último, observamos a los *movimientos de cámara*, los cuales como lo indica su nombre, se diferencian mediante la dirección hacia donde se dirige esta misma: *Travelling* (hacia delante), *travelling out* (hacia atrás), panorámicas, entre otras tantas. Cabe destacar que, el zoom no se considera como movimiento, ya que la cámara permanece estática y sólo el lente es el que se mueve. A su vez, este último grupo nombrado, modifica la estética del cine, refiriéndonos sobre

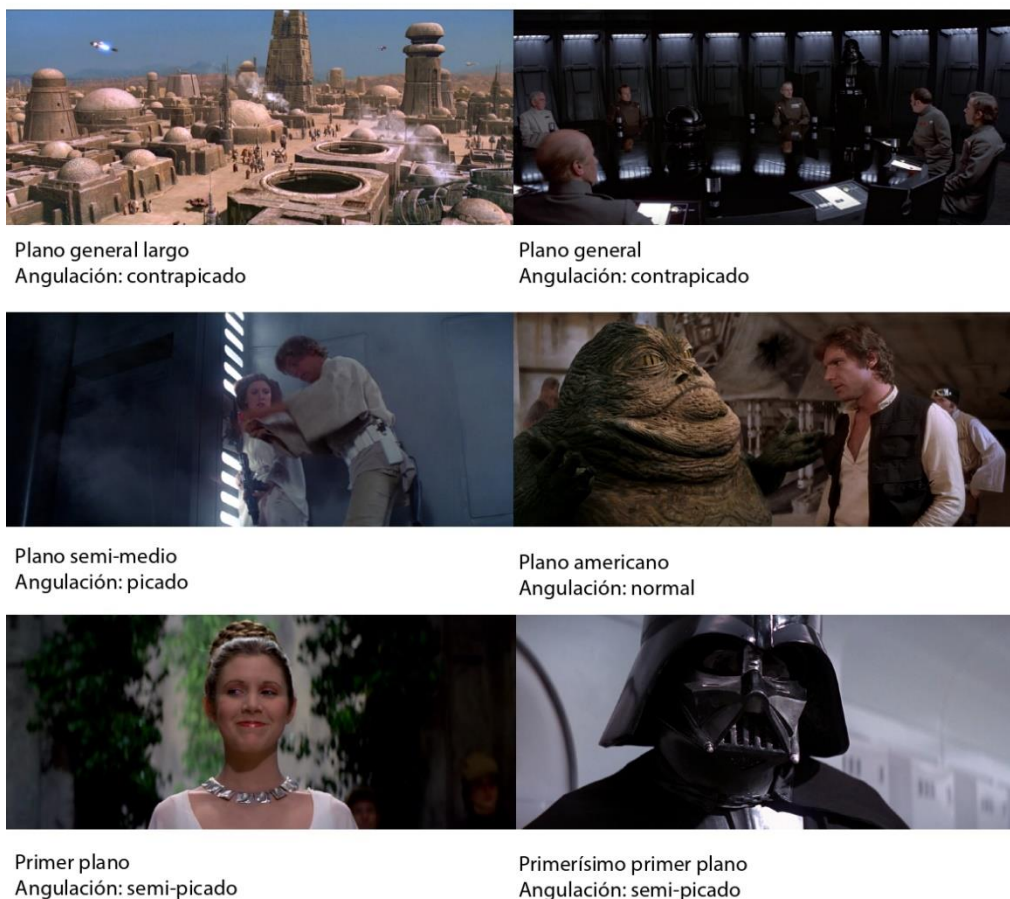


Figura 5 Fotogramas extraídos de "Star Wars: A new hope" (1977)

todo al guion técnico y montaje, ya que la identidad entre los planos fijos carece de sentido bajo los efectos de estos movimientos, debido a su variación en los

tamaños de campo. Por consiguiente, cuando se recurre a uno de estos, se lo considera plano secuencia ya que puede variar plano, enfoque, escena, entre otras.

## 2.1.2 Montaje

Uno de los rasgos más evidentes del cine es que se trata de un arte de la combinación y de la disposición (una película contiene siempre imágenes, sonidos y gráficos, en mayor o menor medida). Este rasgo es el que caracteriza, en lo esencial, a la idea de montaje, y podemos sostener que se trata de una idea central en cualquier teorización del hecho fílmico. El montaje entonces es ante todo un trabajo técnico, organizado y sistemático, que ha establecido y progresivamente fijado ciertos procedimientos y tipos de actividad.

En relación con este concepto, el director de cine Eisenstein (1942) sostiene que *“El montaje tiene una significación realística cuando las piezas separadas producen, al yuxtaponerse, la síntesis de nuestro tema”*. (Eisenstein, 1942:31). En otras palabras, plantea la idea de que estas representaciones, ordenadas y combinadas, evocarán en el espectador un significado y sentimientos inculcados por el artista creador.

En una segunda instancia, podemos observar que cada espectador, según sus vivencias, cultura y carácter, crea una imagen de acuerdo con lo expuesto sugerido por el autor, quien lo lleva a entender y vivir su tema. *“La imagen planeada y creada por el autor, es al mismo tiempo la imagen creada por el espectador”* (Eisenstein, 1942:32).

A continuación, recordaremos los pasos a llevar a cabo para pasar del guión a la película propia en un caso tradicional:

1. *Découper*: (desglosar) el guión en unidades de acción para obtener unidades de rodaje (planos).
2. Estos planos durante el rodaje engendran varias tomas. Estas pueden ser idénticas hasta obtener una satisfactoria o diferentes, desde varios ángulos.
3. El conjunto de estas tomas constituye los *Rushes*, a partir de los cuales comienza el trabajo de montaje propiamente dicho, que consta de tres operaciones indispensables:
  - a) Una selección, entre los rushes, de los elementos útiles (los que se rechazan constituyen los descartes).
  - b) Un empalme de los planos elegidos en un cierto orden, *Raccords*.

- c) Finalmente se determina con un nivel preciso la longitud exacta que conviene dar a cada plano y los empalmes, Raccords, entre estos planos. Cabe aclarar que el trabajo con el sonido puede variar, haciéndose simultáneamente o posterior edición.

Resulta, en síntesis, que el objeto sobre el que se ejerce el montaje son los planos, y sus modalidades son ordenar la sucesión y fijar su duración. Encarna una técnica especializada que se compone de selección, combinación y empalme. Estas tres, tienen como finalidad obtener un producto final, el filme.

## OBJETOS DEL MONTAJE

Observamos que, la definición primaria sobre montaje tiene como unidad básica a los planos. Pero ha de ser enriquecedor el pensamiento de considerar otras entidades superiores, inferiores o de diferenciabilidad en cuanto a lo conceptual o analizable. Entre estas distinguiremos:

- Partes de un filme superiores a un plano:

Según Metz (1974) los llamaremos *Sintagmas* (concepto desarrollado en el Cap. 3 de esta investigación). Es aquí en donde nos encontramos con dos ejemplos concretos sobre esta subdivisión:

- a) Citación fílmica: Una parte reconocible de un filme aparece en otra película haciendo fácilmente reconocible al fragmento. Este ejemplo, es de utilidad en momentos donde es necesario reforzar el mensaje con otros pasajes altamente reconocibles.
- b) Montaje en un mismo plano: es aquí donde fácilmente se pueden desglosar las secuencias que ocurren dentro de una misma toma. En varios planos de nuestro caso de estudio, se utiliza como recurso este montaje (Ver Fig. 6), debido a su capacidad de montar escenarios imposibles de filmar.

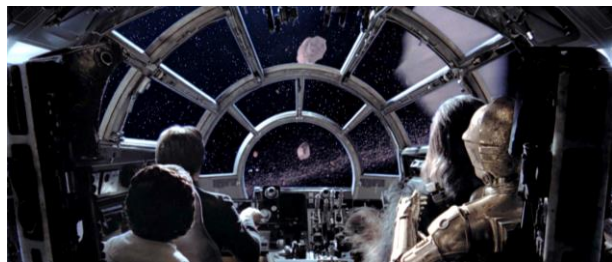


Figura 6 Fotograma extraído de "Star Wars: The Empire strikes back" (1980)

- Partes de un filme que pueden coincidir o no, con la división de planos:

En este subgrupo se considera la correlación de dos diferentes instancias de representación, sin que esta misma necesariamente concuerde con los planos. Aquí podemos observar el más claro ejemplo, imagen y sonido. En el cine de ficción, muchas veces ocurre el montaje del sonido posterior a la imagen

grabada, operación de manipulación propia del montaje, aunque muchas veces sea negada.

- Partes de un filme inferiores a un plano:

Aquí nos encontramos con el concepto de considerar a un plano, descomponible en unidades más pequeñas. Se reconocen dos maneras en las que se los pueden llegar a fragmentar:

- a) En su duración: deteniéndonos en el contenido, algunos planos pueden extenderse, llamados *Plano-secuencia*, y existen otros, en los que los atraviesa un acontecimiento que provoca una ruptura, haciéndolos divisibles, pero sin llegar a pertenecer al grupo anteriormente nombrado. Ejemplo: observemos la siguiente secuencia:



Figura 3 Fotogramas extraídos de un plano secuencia perteneciente a "Star Wars The return of de Jedi" (1983)

Dentro de un mismo plano, observamos cómo la cámara al moverse pone en foco dos situaciones diferentes que ocurren en un mismo lugar. En el curso de este movimiento, una cuenta con una máquina y otra, pelea entre dos bandos. Resulta entonces, que una sola toma, puede hacerse divisible.

- b) En sus parámetros visuales: dependiendo de los casos, un plano se analiza en función de factores visuales que lo definen. En estos, para destacar una idea, podrían ir desde efectos relativamente elementales (por ejemplo, oposición de colores dentro de una misma toma) a efectos de collages espaciales. Es evidente en estos modelos que no hay ninguna operación de montaje aislable: el juego del principio del montaje se produce en este caso en

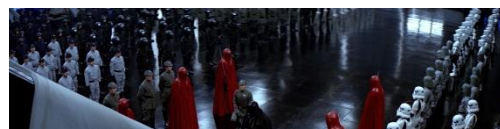


Figura 7 Fotograma extraído de "Star Wars: The Empire strikes back" (1980)

el interior mismo de la unidad, que es el plano. Resulta entonces que este género siempre se prevé antes del rodaje. En la Figura 7, observamos cómo el color ayuda a situar la acción central del plano.

## - FUNCIONES DEL MONTAJE

En su libro *Estética del cine*, Aumont propone una definición más amplia sobre montaje. El autor sostiene que: *“Es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración.”* (Aumont, 1983:62). El semiólogo Metz (1973) nos brinda otra definición, la cual concluye en que: *“Es la organización concertada de coocurrencias sintagmáticas en la cadena fílmica”*. Esta última, a su vez, se divide en tres formatos diferentes de relación: el collage de planos aislados los unos de los otros, el movimiento de cámara, y la coexistencia a de varios motivos en un mismo plano.

Resulta entonces que, al contemplar estas definiciones, reconocemos a dos tipos como principales dentro del montaje:

- a) **Montaje narrativo:** asegura la relatividad de los elementos requeridos, se trata de que el mensaje planteado por el autor sea correctamente percibido.
- b) **Montaje expresivo:** sucede cuando el montaje por sí mismo, logra denotar una idea. Se logra generar mediante el choque de dos imágenes o superposición de elementos entre otras. Este concepto, es ajeno al relato en sí.

De hecho, todo tipo de montaje y de utilización del montaje es expresivo, cada uno de ellos, a partir de la confrontación entre elementos diferentes, tienden a producir este o aquel tipo de efecto. Aumont, sostiene a estas funciones principales como: *“La presencia de dos elementos fílmicos, que logran producir un efecto específico que, tomándolos por separado, no producirían un concepto”* (Aumont, 1983:67).

En síntesis, el montaje por principio es una técnica de producción, el cual se define según sus funciones dentro de un filme. Distinguimos tres tipos:

- a) **Función sintáctica:** El montaje fija entre los complementos que une, relaciones *formales* que en su mayor o menor medida son independientes del sentido. Estas relaciones son esencialmente de dos clases:
  - 1) Efectos de enlace o disyunción: enlaces entre dos planos, los cuales generan al *raccord* (explicado en el apartado 2.1.2), y en el que viene a reforzar una continuidad de la representación misma.

- 2) Efectos de alternancia o linealidad: la alternancia de dos o más motivos es una característica formal del discurso fílmico, que no consigue, por sí sola, una significación unívoca.
- b) **Función semántica:** resulta la más abarcativa ya que el sentido se produce en el instante que se relaciona cualquier elemento con otro, incluso siendo diferentes. El crítico de cine Aumont (1983) intenta dividir a estas funciones en dos grandes grupos:
- 1) Producción del sentido denotado: esencia del montaje narrativo, yace aquí la necesidad original por la que surge este sistema de producción.
  - 2) Producción de sentidos connotados: aquí se encuentran dos elementos para producir efectos diversos como paralelismos, causalidades, etc.
- c) **Función rítmica:** siguiendo con la línea planteada por Jean Mitry (1963) no existe nada en común entre el ritmo musical y el fílmico. Este último se presenta como la superposición y la combinación de dos tipos de ritmos, completamente divergentes:
- 1) Ritmos temporales, que pertenecen a la banda sonora.
  - 2) Ritmos plásticos, que pueden resultar de la organización de las superficies en el cuadro, de la distribución de intensidades luminosas, de los colores, entre otras. Es en este grupo donde la vista percibe el ritmo de los elementos, no por el sonido, sino que por su distribución espacial.

En síntesis, tomaremos un ejemplo de *raccord* en el filme "Star Wars: The return of the Jedi" (1983) en el cual, veremos las funciones puestas en relación. (Ver *raccord* 1)

- **Función Sintáctica:** Empalme de planos correlativos y seleccionados.
- **Función Semántica:** Denota pelea y, connota tensión debido a rapidez de planos y kinésica<sup>3</sup>.
- **Función Rítmica:** Choque entre sables láser que generan ritmo visual y, sonido que acompaña a esta pelea.

---

<sup>3</sup> Kinésica: Según Tzvetan en "Diccionario de las Cs del lenguaje" (1983) es la ciencia de la comunicación a través del gesto y la expresión facial.

1



2



3



Raccord 1 Fotogramas extraídos de Star Wars "The return of the Jedi" (1983)

### 2.1.3 Dirección de arte

Dentro de la división artística de preproducción, aparece el concepto de *Dirección de Arte*, la cual es responsable de establecer una coherencia estética pretendida por el director y planteada por el guión. En otras palabras, establece una base de lo que se desea comunicar, y propone los códigos visuales que apoyan a este mensaje.

Al respecto, Arnheim (1954), señala que:

*Ningún objeto se percibe como algo único o aislado. Ver algo implica asignarle un lugar dentro del todo: una ubicación en el espacio, una puntuación en la escala de tamaño, de luminosidad o de distancia. (p.26)*

En síntesis, la percepción pone en juego y establece relaciones entre todos los elementos que, en el caso del cine, se ven y escuchan. La tarea del director de arte es que cada uno de estos componentes trabaje en conjunto, para lograr conformar lo que se quiere expresar.

A su vez, Martin (1955), realiza una división sobre los departamentos que se encuentran dentro de esta dirección, los cuales los llama *Elementos no específicos del filme* debido a que son utilizados por varias ramas del arte. Ellos son: iluminación, vestuario, decorados, color, la pantalla, y el desempeño actoral. Cabe destacar que, en esta investigación nos detendremos sobre el vestuario ya que es el objeto de nuestro análisis, el cual ahondaremos en el siguiente apartado.

A modo de ejemplificación observemos la figura 8, en donde se señala cada uno de estos elementos en juego y, puede apreciarse la pre y post producción hasta llegar al producto final en la pantalla grande.



Figura 8 Análisis de escena en donde figuran los Elementos no específicos. Fuente: Elaboración propia.

## 2.2 El diseñador de vestuario en cine

Para comenzar a hablar sobre el vestuario en cine, citaremos a Pavis (1980), quien asevera sobre este como la segunda piel del actor. El mismo, quien hace estas observaciones sobre el traje escenográfico, plantea que anteriormente tenía una simple función de caracterizar un personaje, pero que, en la actualidad y cada vez más, se acentúa. Sostiene que, *“multiplica sus funciones y se integra al trabajo en conjunto de los significantes escénicos”* (Pavis, 1980:533). Es decir, como veremos en el Capítulo 3, coexiste funcionalmente con el resto de los significantes para lograr transmitir un significado. Asimismo, postula que el vestuario tiene una función descriptiva e informativa, ya que brinda información sobre edad, clase social, género u oficio. Al mismo tiempo, afirma que *“se define por la semejanza y la oposición de formas, materias, cortes, colores en relación con otros vestuarios”* (Pavis, 1980:536).

El vestuario escénico (el primero en aparecer), se ha desarrollado paralelamente a la evolución de la presentación escénica. Surge a partir de los primeros intentos de darle veracidad simbólica a las historias que se querían representar. Asimismo, señalaremos que, a lo largo de la historia las diversas culturas han empleado gran cantidad de objetos como prendas de manera lúdica, para representar personalidades, animales, y entidades religiosas (ver Figura 9). Estos ropajes y objetos ayudaban en las narraciones para caracterizar a los actores de las historias que se suscitaban, así como también la ambientación de ese relato. A su vez, no sólo asistían a la historia, sino que también al público, al cual lo situaba y así, entendería que ese actor estaba simulando una nueva identidad.



Figura 9 Representación griega sobre deidades.  
Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

Adentrándonos en nuestro área de estudio, con el surgimiento del cine se crean nuevas técnicas que propician un mejor desarrollo para la comunicación con el espectador. En este sentido, el concepto *vestuario de ficción* como lo conocemos hoy en día, surge con la caída del “Star System”<sup>4</sup> en la década de 1960. Por consiguiente, luego de que este dejara de funcionar, comienza a construirse otra visión del vestuarista, llegando a tener importancia a la hora de una composición audiovisual.

Por otra parte, al respecto sobre el vestuario en nuestros días, Nadoolman (2003) sostiene que:

*En la actualidad, el vestuario ejerce una gran influencia en la cultura [...] 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 los filmes de época.*  
(pág.12)

En este sentido, la vestuarista indica que, en varias oportunidades, el vestuario no sólo se encarga de la representación de un personaje y su vida, sino que a su vez, marca una época y pasa a ser el encargado de transmitir otro mensaje al espectador. Es decir, tomando como ejemplo a nuestro caso de estudio, el traje diseñado para los guardias imperiales, de plástico y minimalista, connota futuro, ya que para la década de 1980, vestir así no era algo visto.

---

<sup>4</sup> Star System: sistema que hace referencia en aquellas décadas (1910-1960) en donde no se consideraba al actor como un medio para representar a un personaje, sino que eran estrellas, y como tales, las vestían diseñadores de indumentaria para relucir en la ficción.

Es entonces, que el vestuario también funciona como ícono cultural ya que define la forma en la cual se van a percibir y ver las cosas. Un ejemplo, son las vestimentas que se utilizan para la definición de un personaje como la pipa y la lupa en un detective; estos objetos por sí solos no encuentran el mismo significado que juntos, los cuales ayudan a articular y facilitar la percepción del espectador. Asimismo, cuando se piensa en un sobretodo de gabardina y un habano en la boca, se observan dos elementos que trascienden la idea original de caracterizar a un gánster, para descubrir un vestuario que abarca mucho más conceptualmente para el espectador (Ver Fig. 10). Al mismo tiempo, si trasladamos estos íconos de vestuario a culturas en donde no vieron películas de mafia o detectivescas, no se les representarían dichos personajes.



Figura 10 Robert de Niro en *The Untouchables* (1987) vestido por Marilyn Vance. Recuperado de <https://www.pinterest.es/>

En síntesis, el vestuario de ficción como signo dentro del cine, no sólo se apoya en el relato y el diseño de indumentaria, sino que juega entre estos y la cultura del espectador, para lograr dar el mensaje.

### 2.2.1 El trabajo de un diseñador de vestuario en cine

En el diseño de vestuario la silueta es *“un elemento primordial, que se define como la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo [...] es la vía privilegiada para modelar el cuerpo y recrear la anatomía: su tipo de configuración implica una toma de partido sobre el cuerpo”* (Saltzman, 2009:71). Es decir, es lo que se desarrolla y crea en la prenda, actúa como base para las texturas, diseños y colores que utilizaremos para su creación. Es así, que tiene una relación de simbiosis con el cuerpo, ya que este es su soporte, lugar de intervención y punto de partida, mientras que la silueta lo pone en valor dentro de un film. Por esta razón, diseñar una silueta debe comprenderse como una nueva creación morfológica, donde con cada diseño existe la posibilidad de replantear el cuerpo una y otra vez. Dentro de un set de filmación, el cuerpo del artista es el soporte, sobre el cual el diseñador de vestuario conforma la silueta. En este sentido, logra caracterizar al personaje y aportar sustancialmente a la historia, o al contexto de cada filmación.

Entonces, cuando estamos hablando de silueta, nos referimos al volumen, lo que aporta una tridimensionalidad al vestuario, acompañando así, al cuerpo.

Esto último, en cine, le da el valor de poder ser capturado por cualquier ángulo de las cámaras y variar la forma en la que se ve, le brinda el carácter requerido por cada personaje y/o situación.

Por otro lado, en cuanto al textil, es el principal elemento, (tomaremos como secundarios a los avíos<sup>5</sup> y superficies no textiles<sup>6</sup>) encargado de materializar la silueta del vestuario. De esta manera, se genera un vínculo entre el cuerpo y una estructura laminar. A propósito, el diseño de la silueta varía dependiendo no sólo de las necesidades del filme y de las características propias de un textil, como primera, segunda o tercera piel, sino que también en el caso del cine, de las proporciones y características que brinda el mismo cuerpo del actor. La diseñadora anteriormente nombrada, al respecto señala que *“Mediante la proximidad o lejanía del plano textil se insinúan, acentúan u ocultan sus formas, priorizando, exaltando o hasta desvaneciendo ciertos rasgos de la anatomía-soporte”* (Saltzman, 2009:71)

A través de la estructura laminar, el diseñador de vestuario tiene dos posibilidades para reconsiderar el cuerpo del artista hacia la silueta ideal del personaje, y desde ese punto, poder crear variedad de diseños. Por un lado, puede morfológicamente recrear las líneas de la figura del cuerpo haciendo que la silueta se acopie a este, aquí se necesitarán textiles que puedan acercarse a la piel del artista. Y la segunda opción, es modificar la morfología del cuerpo hasta la idea de alterar su forma original, como por ejemplo alargar/achicar el talle, ceñir cintura, etc. Aquí, la opción del textil es más variada ya que según los cambios que se vayan a realizar, varía la elección. Es entonces, que la creación de un diseño no sólo influye a la hora de caracterizar un personaje, sino que también condiciona los movimientos del artista. A modo de ejemplificar, tomaremos a la actriz Michelle Pfeiffer en el filme “Batman Regresa” (1992). En la película, utiliza un leotardo engomado negro, lo que no sólo le da el carácter de sensual, sino que también le brinda la elasticidad necesaria para moverse en cada escena de acción. Estos dos atributos, la apariencia y su actitud corporal, se complementan



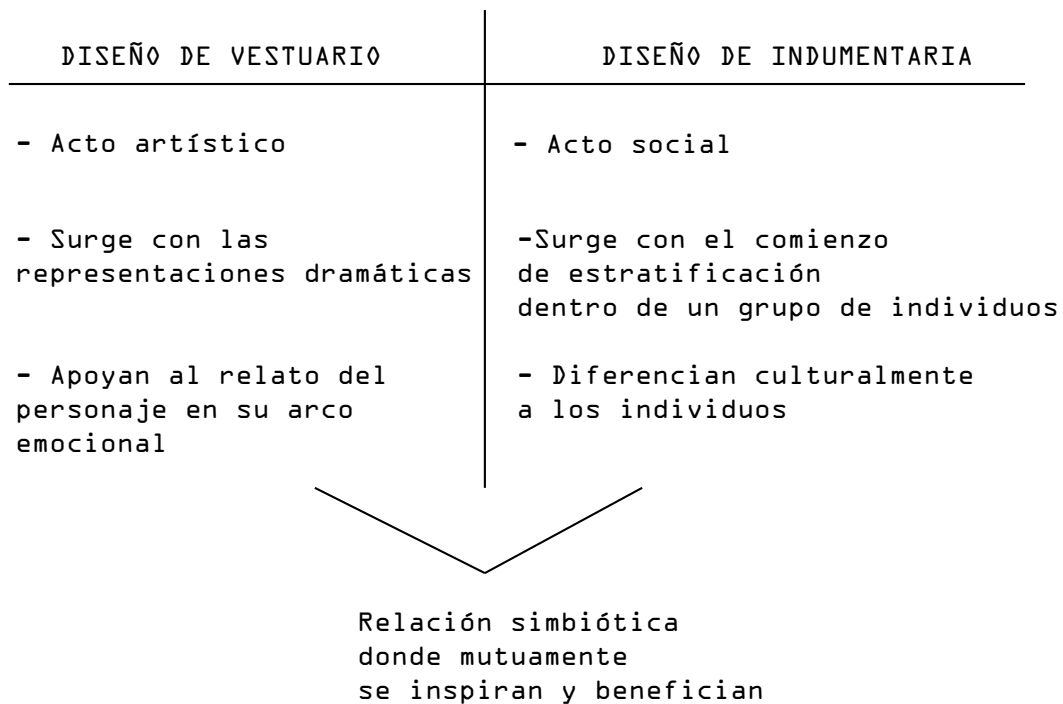
Figura 11 Michelle Pfeiffer en "Batman regresa" (1992) Fuente: [www.pinterest.com/](http://www.pinterest.com/)

<sup>5</sup> Nos referimos como Avíos a todos los utensilios necesarios para la creación de una prenda. Ejemplos: botones, cierres, ganchos.

<sup>6</sup> Contemplamos al textil como un tejido, existen múltiples texturas en las que sus bases no consisten en entrelazar fibras. Por este motivo, consideramos a las *superficies* y no textiles únicamente.

para la creación del personaje de forma fundamental, lo cual contribuye a la creación del universo de la filmación.

En síntesis, cabe señalar que tanto la diseñadora Saltzman como sus textos, refieren al diseño de indumentaria. En este sentido, proponemos al indumento como modelo de referencia para el vestuario, ya que el vestuarista utiliza las mismas herramientas al momento de creación. Es decir, textil y silueta, así como también avíos y paleta de colores, se comparten entre las áreas. En efecto, el traje no se conocería como tal, sin los preceptos de la indumentaria; no alcanzaría su nivel de percepción y asimilación, si no tuviese al ropaje social como fuente. A su vez, se diferencia de este último, porque su punto de partida difiere. Mientras el indumento apunta a lo social, el vestuario lo hace a la creación de un personaje. Sobre esto último, ofrecemos un cuadro a continuación:



Cuadro 3 Diferencias entre vestuario e indumento. Fuente: Elaboración propia.

## 2.2.2 Proceso creativo

En este apartado, conviene distinguir el pensamiento de Nadoolman (2004) quien sostiene que, al momento de trabajar, el vestuario continúa con la misma línea desde que surge en el teatro. De esa manera, rara vez el modelo que a continuación se va a describir, cambia. Por consiguiente, dicho proceso creativo consta de 3 grandes pasos, en donde como resultado se obtendrá un prototipo ideal, el cual puede variar, modificarse o rehacerse, en el caso de que las áreas no hayan podido tener una buena comunicación.

### 1. Preproducción:

Es la observación en detalle y profundidad de cada una de las escenas del guión. El diseñador Powell en una entrevista a Nadoolman (2003) lo denomina "*Orquestación visual de un guión y búsqueda de la clave musical correcta para la producción*" (Powell en Nadoolman, 2003: p.9.). Esta tiene como finalidad, enumerar las necesidades y requerimientos del vestuario en cada una de estas. En dicha etapa, se contempla cada una de las características del contexto, la acción, el espacio y los personajes y, de este modo, construir una agenda que servirá como guía a la hora del diseño, confección y desarrollo del vestuario. En otras palabras, consta en desmenuzar el guión, en acentuarlo en una locación, y poner los personajes que van a interactuar, resaltar cuáles son sus acciones, y por ende qué elementos se necesitan para ayudar a dicha interpretación. De esta manera, un desglose se puede realizar de tres formas: manual, utilizando algún procesador de texto o datos, y mediante softwares especializados para producción cinematográfica.

### 2. Investigación:

Es el paso que le continúa al desglose. Por lo general, todos los diseñadores son influenciados por su propia percepción y sensibilidad. Es así que, construyen el marco visual de la película para armar de esta manera, el lenguaje de la vestimenta. Paralelamente, cada uno de los proyectos requiere una búsqueda particular (para cada filme es distinto) de fuentes de investigación, de referentes y de inspiración. Para finalizar, es en este momento donde hay que relevar todo lo que se quiere comunicar en particular, con cada personaje. "*Me resulta útil profundizar en el período a retratar (...) realizo este trabajo para encontrar una perspectiva de la época en cuestión.*" (Cannonero en Nadoolman 2003: p.26).

### 3. Propuesta de vestuario:

En esta etapa, teniendo en cuenta las características y necesidades de los personajes obtenidas en el desglose, se continúa con la creación y la propuesta

de vestuario. Por lo expreso aquí, se tienen en cuenta dos características fundamentales: el actor (que es el que llevará a cabo la caracterización dentro de la película) y el cuerpo, parte fundamental ya que como destacamos anteriormente, desde este punto se define la silueta. Conviene distinguir, que se encuentran dos opciones (las cuales, entre otras cosas, dependen del presupuesto), la de fabricar el traje o utilizar uno ya creado, pudiéndolo modificar.

#### 4. Manejo del presupuesto:

Es el momento en el cual se define y decide qué hacer con el dinero con el cual se cuenta, y cómo distribuirlo para que alcance para cada una de las partes que necesariamente se requieren. Con respecto a esto, se necesita hacer un análisis de cada una de las prendas planteadas en la propuesta de cada personaje, para luego armar un listado de las cosas que se pueden alquilar, lo que se necesite comprar y lo que se debe confeccionar. Luego, el presupuesto una vez pasado, se distribuye por prioridades, desde lo indispensable, hasta aquello menos importante.

#### 5. Prueba de vestuario:

Es aquí donde el diseñador se enfrenta por primera vez a la realidad de lo imaginado puesto en el actor. En este punto, el vestuarista se enfrenta al criterio del director, que es finalmente el que tomará la decisión de aprobar. Como se indicó, esta etapa es fundamental debido a que es la oportunidad del diseñador para contemplar al actor y hacer las observaciones pertinentes. En este momento, es habitual que en esta prueba se arrojen arreglos y ajustes a las prendas, incluso una vez que los actores ensayan con estas, como aumentar o disminuir algunas medidas, ajustar algunas partes. Por cierto, cualquiera sea la remienda que se realice, debe ocurrir antes de empezar el rodaje. A propósito, Sandy Powell en entrevista con Nadoolman comenta que *“las fases más importantes de todo el proceso de diseño son la primera y la segunda prueba de vestuario con el actor”* (Powell en Nadoolman, 2003: p.108)

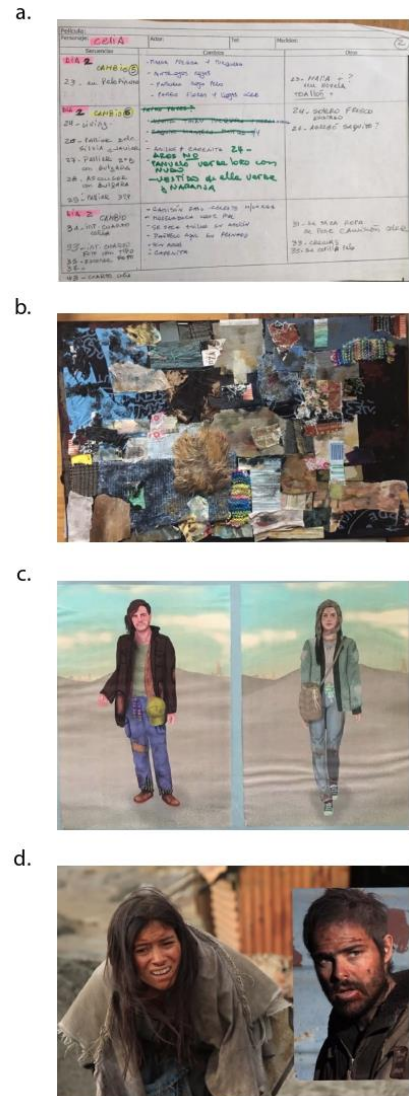


Figura 12 Película "Los últimos" Puenzo (2017) Vestuario Ruth Fischerman.  
a. Desglose manual de guión.  
b. Panel conceptual de inspiración.  
c. Propuesta de vestuario para personajes principales.  
d. Aging aplicado en rodaje, vestuario roto y sucio.

Fuente: Extraído del curso dictado por la diseñadora el 20/9/2020

## 6. Ajustes y Aging:

Corresponde al momento en el cual se realizan los arreglos necesarios de las prendas luego de la toma de medidas en la etapa anterior, prueba de vestuario. Las mismas se lavan, o se le aplica algún efecto especial. Entonces, el aging consiste en un método fundamental para la “ambientación” de las prendas, correspondiendo a las necesidades y el contexto del guión y escenas. De esta manera, este departamento ayuda a que los trajes se vean reales, y dentro de este, ocurren varios procesos, que van desde los más simples, como zapatos o ropa ensuciada con tierra o con sudor, hasta los más complejos, como efectos especiales de sangre.

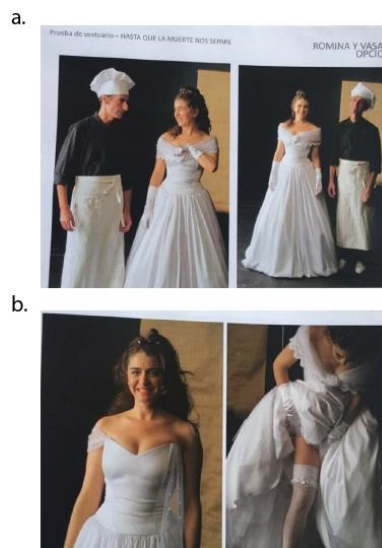


Figura 13 Película "Relatos salvajes" Szifron, 2014. Vestuario: Ruth Fischerman.

a. Prueba de vestuario en situación y con otro personaje, se analiza colorimetría y armonía en lo que será el rodaje.

b. Aging aplicado a estilismo y vestido (roto), se suma kinésica.

Fuente: Extraído del curso dictado por la diseñadora el 27/9/2020

## 7. Rodaje

Corresponde remarcar que esta es la fase de grabaciones de una película, es el momento cúlmine de la producción cinematográfica, donde se reúnen todos los elementos del trabajo de preproducción. Es decir, es el momento de mayor acción, de la puesta en escena, de las luces y la cámara, en donde cada uno de los departamentos ejecutan cada trabajo individual, para involucrarse con el otro. Es la etapa que concentra la mayor cantidad de personas trabajando alrededor de la película.

Por otra parte, en el equipo de vestuario la coordinación debe ser perfecta entre todos sus integrantes, para que cada una de las prendas se vean como corresponde en el resultado final de cada escena. Durante la ejecución del rodaje, el departamento de vestuario se encarga del control y vigilancia de las prendas, además del control de aging y su continuidad.

## 8. Postproducción

Acto seguido, en esta fase se realiza la edición, musicalización, diseño de créditos y subtítulos de una película, a partir de la manipulación del material

visual y sonoro recibido del rodaje. Por este motivo, es la etapa que menos personal necesita para el trabajo, ya que estas son labores específicas que sólo son ejecutadas por personas especializadas. En este sentido, en el equipo de vestuario, en esta etapa le corresponde lavar y devolver aquellas prendas alquiladas o compradas, así como también los elementos alquilados o adquiridos para la ejecución del vestuario.

### 2.2.3 Elementos compositivos del diseño

Las prácticas de modificación del cuerpo proceden de la necesidad del hombre de inventarse dentro de una sociedad, de una cultura. A propósito, la escritora Entwistle, sostiene que *“La moda y la indumentaria encarnan al cuerpo en la cultura”* (Entwistle, 2002: p. 269). El vestido aparece entonces como una de las primeras creaciones de esta. A raíz de esta premisa, existen elementos que ayudan a su composición según necesidades y requerimientos del individuo.

#### - Superficie y texturas

La superficie de un diseño se condice a partir de propiedades tales como densidad, brillo, estampados, elasticidad, su composición y elaboración, etc. Un diseñador las utiliza para caracterizar la propuesta de vestuario en relación con las necesidades del filme. La arquitecta Saltzman sostiene que *“La superficie textil es un poderoso territorio de expresión, que califica y da identidad al diseño”*. (Saltzman, 2004: p. 41). Es decir, como bien señalamos en el apartado anterior, esto aplica al traje de ficción.

En el cine, todos los elementos superficiales del diseño se modifican en base a la fotografía de la filmación, sobre todo por medio de la iluminación, que es lo que predomina en cómo vemos los vestuarios al final.

Cabe destacar que, si bien esta investigación reconoce la importancia de cada una de las características pertenecientes a la superficie, detenernos en ellas no es necesario para con el objetivo de nuestra investigación. Ahora bien, considerar a las texturas como elemento fundamental a la hora del diseño, es de suma importancia. Entender el funcionamiento de la percepción de rasgos del personaje que se requieren para el relato, es primordial. En este apartado de la investigación, nos enfocaremos en conocer cómo el diseño se expresa mediante dos cualidades visuales: la superficie y el color.

Entonces, al reconocer como primer abordaje la silueta, comprendemos que decisiones como recursos constructivos, estructuras ajenas e intervenciones al

textil, coaccionan en un mismo diseño para su correcto desempeño, tanto funcional como semiológicamente.

**Recursos constructivos:** Una técnica para la confección del diseño es el modelaje<sup>7</sup>, es aquí donde las diferentes prácticas que se aplican a las superficies y textiles cobran forma. La toma de partida se definirá a partir de requerimientos por parte de dirección, guión y escena. Un ejemplo es el tableado característico que aparece en prendas de tripulantes de la rebelión.

**Intervenciones:** Reside en la aplicación de diferentes métodos a superficies para construir la silueta. Como vemos en a Fig. 14 B, le otorgan otras cualidades al textil, lo que genera nuevas formas y texturas.

**Inclusión de estructuras:** Consiste en la incorporación de elementos externos, para poder lograr el diseño imaginado. En Star Wars, un ejemplo es la aplicación de placas de plástico blancas, lo que otorga protección y frialdad por el tipo de material. (Ver Fig. 14 C).



Figura 14 Imágenes sobre vestuario en Star Wars. Fuente: "Star Wars vestuario, la trilogía original" (2016)

## - Color

Cuando hablamos de color, nos referimos a la materialización de este a través de las superficies de lo diseñado. Este mismo, se ve modificado a través de los propios factores de lo cinematográfico, como lo son la temperatura, iluminación y filtros que se le apliquen en postproducción. Si bien este vínculo entre color-pantalla es primordial al momento de la percepción, sólo nos detendremos en este y su connotación en el apartado 4, donde se observará con el caso de estudio.

---

<sup>7</sup> Consiste en plantear al diseño de manera bidimensional, traduciendo las formas del cuerpo al papel. Este permite convertir algo plano al formato 3D (cuerpo). Desde esa base se pueden plantear pinzas, pliegues, tipos de costuras, etc.

Entonces, con respecto a la utilización de color como un elemento más a la hora del diseño, se conjuga junto a escenografía y fotografía. Es decir, el vestuario no se encuentra aislado de las demás propuestas por parte de la dirección de arte, aunque este elemento ayude a distinguir a cada personaje y su arco emocional.

Por otro lado, el diseñador no sólo utiliza al color para generar una paleta armónica en la pantalla, también lo hace para crear ilusiones ópticas necesarias. Desde alargar o acortar siluetas, hasta acentuar cierta parte del cuerpo a destacar, el color adquiere complejidad al variar su forma de utilización. Esta, dota de sentido la apariencia de los personajes, pudiendo, por ejemplo, exponer sus emociones, destacarlo en el encuadre, continuar con la línea del relato.

Entonces, podemos afirmar que el abanico de colores para el vestuario se diseña desde lo dramático, técnico y estético. El primero, se debe a expresar el guión y visión del director, el segundo por otra parte es ideado a partir de recursos técnicos de lo cinematográfico. Por último, el diseño a partir de lo estético se refiere a la gama de colores en consonancia con el resto de lo planteado por dirección de arte.

En síntesis, al examinar dos de los elementos que componen al diseño, afirmamos que en el vestuario de ficción no sólo se debe de tener un conocimiento en el área del indumento en sí, sino que se debe saber adaptar todas sus características en función de un guión y tecnicismos del cine. Es relevante para esta investigación entender que, dentro de los anteriormente nombrados, existen teorías desarrolladas en donde se ahonda aún más cada elemento, pero que para nuestro análisis de caso, sólo basta con entender que tanto superficies como color, se deben adaptar al formato narrativo del filme.

#### 2.2.4 Función narrativa del vestuario

El vestuario, a través de su construcción estética, cubre al cuerpo del artista con una nueva apariencia, para lograr la construcción del personaje descrito en el guión. A su vez, siendo un lenguaje no verbal, describe al personaje, tanto física, como social y psicológicamente, sin dejar de lado al contexto de dónde y cuándo se desarrolla el filme. De esta forma, nos brinda la información necesaria para que, como espectadores, nos adentremos en la historia. Es así que esta descripción dada por el diseñador al personaje se complementa con el entorno y el ambiente con el que se desarrolla, concepto desarrollado en el apartado 3.2.2.

Entonces, en el cine, el diseño de vestuario representa a través de formas específicas el perfil social, físico y psicológico del personaje. La apariencia de

este último es portadora de sentidos, no se reviste al artista, sino que se viste a un personaje, concibiendo una nueva percepción de detalles que logren definirlo.

El diseñador de vestuario en la ficción, de ser necesario, ya que depende de varias aristas, debe crear a la figura de cabeza a pies, pasando por el maquillaje, tocado, accesorios, etc. En este sentido, cada detalle que recubre al actor, le otorga una impronta visual que lo hace único, y que le da la capacidad de desarrollarse de correcta manera dentro de una filmación, según se lo requiera. Por consiguiente, comprendemos la importancia del vestuario como herramienta fundamental a la hora de esclarecer un personaje. Del mismo modo, en una entrevista dada a Nadoolman, Wolsky señala que *“Cada elemento de un vestuario debe tener una función y decir algo distintivo del personaje, a primera vista.”* (Wolsky en Nadoolman, 2003:168)

Por otro lado, como encargado de vestuario, el diseñador debe crear una apariencia global para el personaje, por lo que se debe comunicar con el área de maquillaje y peluquería, para poder relacionar la idea de la estética y conceptual que va a acompañar a cada carga del artista. Por consiguiente, cada trabajador dentro de su área va a potenciar la configuración de la apariencia particular del personaje.

Por su parte, en relación con el estilismo, la vestuarista Cannonero, en una entrevista para Nadoolman (2003) sostiene que:

*Aunque el diseñador de vestuario no se encargue materialmente de ellos, el peinado y el maquillaje, son elementos cruciales para la verosimilitud y el aspecto de un personaje. Por eso siempre preparo referencias documentadas y bocetos para el equipo de peluquería y maquillaje, y luego nos reunimos y comentamos el resultado entre todos. (pág. 32)*

De esta manera, a partir de sus colores, textiles y siluetas, junto con la estética, el vestuario genera un estilo visual y conceptual para las figuras. Resulta entonces, que se integra en la escena dándole así veracidad y aportando coherencia al relato. Así pues, continuando con esta idea, puede llegar a crear y caracterizar a personajes de todos los géneros, desde comedia hasta la ciencia ficción. Remitiéndonos a nuestro caso y seleccionando como ejemplo a Luke Skywalker, tanto el traje como el estilismo acompañan al protagonista. Se observa cómo comienza con colores claros y tipologías inocentes, y finaliza con tonos oscuros cuando se afianza como Jedi (esto se evidenciará con profundidad en el cap. 4).

Por consiguiente, Nadoolman (2003) afirma que:

*El vestuario se diseña para que lo vista un personaje en una escena concreta, en el arco emocional que traza la película, iluminado y encuadrado por el cámara, y refleja una intención artística. Añade información esencial a un momento concreto de una escena para contribuir al objetivo narrativo del cineasta. (Pág. 9)*

Es así, que la diseñadora no sólo define lo previamente analizado, sino que también incluye las demás esferas que intervienen en un filme. Es decir, el vestuario no se desarrolla por sí solo o con el guión, sino que va acompañado y evoluciona junto con las demás áreas. Para proponer como ejemplo, en la trilogía original de Star Wars, en escenas donde se filma dentro de las naves del Imperio, no sólo el vestuario se muestra frío y malvado, sino que el montaje de cada elemento situado dentro del campo, lo acompaña. La música, la escenografía, la ubicación de la cámara, duración de la toma y otras medidas técnicas propias del cine, (observadas al inicio del Cap. 2) son puestas en juego.

### 3. La semiología desde el vestuario de ficción

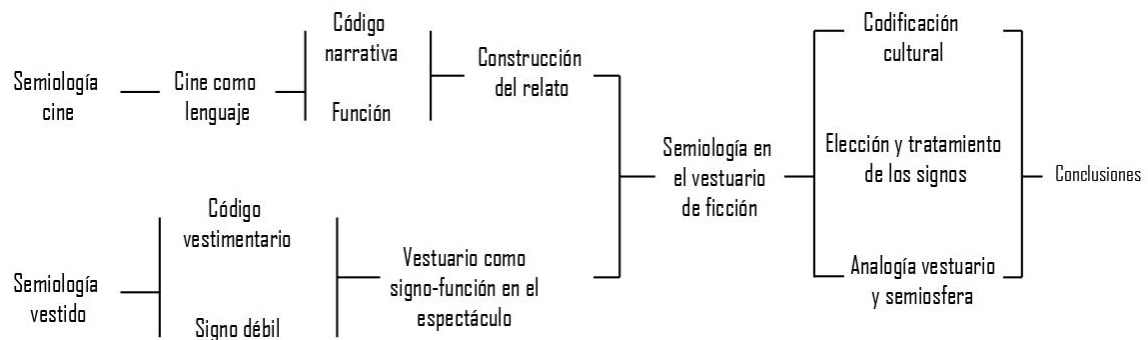
---

*“Quien tiene la llave del signo, se libera de la presión de la imagen”*

*Michel Tournier (1988)*

En este capítulo se expondrán las bases de la semiología del cine y vestido, sus características y conceptos principales. Pasaremos a la etapa de relación entre estas áreas, para aplicarlas al vestuario de ficción y, de esta manera, obtener a dicha ciencia atravesando nuestra área de estudio.

A continuación, les ofrecemos un cuadro síntesis con la idea de mostrar con claridad al contenido de este capítulo, y cómo será su vertebración.



*Cuadro 4 Resumen del capítulo 3. Fuente: Elaboración propia.*

---

### 3.1 La semiología en el cine

---

*“Los filmes son palabras sin lengua, pues para ser comprendidos no remiten al cine, sino a la realidad”*

*Zunzunegui, Santos (1989)*

La semiología se encarga de los signos y los significados. Es entonces, que cuando estudia al cine se propone construir un modelo que abarque la mecánica interna de los filmes, y explique cómo cada uno de estos establece un sentido y lo transmite al público.

En sus comienzos en el campo, Bazin (1958) sostiene que la *significación* de un filme es el resultado de su estilo, y este se compone en la manera de manejar los medios del cine. Es decir, el estilo se condiciona mediante la forma de trabajar los recursos y materia prima. Acto seguido, el *significado* es aquel que se obtiene cuando el tratamiento de lo esencial en lo cinematográfico alcanza su debida significación. Dentro del caso de estudio y siguiendo lo expuesto por el autor, la *significación* en *Star Wars* se correspondería a Ciencia ficción<sup>8</sup>, mientras que el *significado* abarcaría la posibilidad de existencia real de dicho relato, debido al correcto manejo de los efectos y una significación coherente dada por el género<sup>9</sup>.

Por otro lado, el considerado *Padre de la semiología cinematográfica*, Metz (1974), sostiene que es un lenguaje ajeno a otros sistemas; define al filme actual, separándolo del mudo, como toda secuencia de señales. Estas últimas, se dividen en cinco grandes grupos: imágenes, trazados gráficos, sonido fónico, sonido musical y ruido grabado.

1. Imágenes, comprendiendo que, para su debido funcionamiento, precisan de determinaciones físicas, como que sean móviles y múltiples.
2. Trazados gráficos, todas las menciones escritas que aparecen.
3. Sonido fónico, grabado mecánicamente (voces).
4. Sonido musical grabado (opcional según necesidad del filme).

---

<sup>8</sup> Ciencia Ficción: Existen teóricos como Eco en su libro “De los espejos y otros ensayos” (1985), y Todorov en “Introducción a la literatura fantástica” (1970) en donde no la consideran género aparte, sino dentro de la fantasía. Para esta investigación, nos guiaremos por Telotte (2001), quien lo ubica como un *Supertexto* que engloba características de otros géneros (extraño, fantástico y maravilloso), lo que le da la capacidad de adaptarse y transformarse según su relato. Es un género aparte.

<sup>9</sup> El significado, aunque el filme sea correcto, es a su vez condicionado por cada cultura.

5. Ruido grabado, bajo la idea de todo aquel que no pertenece a los dos anteriores. Ofrecen “realidad”.

De esta manera, en el estudio de este campo, se procede al análisis de la confluencia de las señales anteriormente mencionadas. Cabe recalcar, que el trabajo particular y mecánico sobre estas últimas resulta en la significación, de la cual se deriva el significado. En suma, citando a Arheim en Zunzunegui (1989), a la hora de realizar un análisis semiológico sobre un filme, se lo considerará con todas las aristas al momento de su creación. En este sentido, *“El cine es un arte sustentado en la manipulación de una serie de elementos formativos, capaz de producir un objeto autónomo de sentido”* (Arheim en Zunzunegui, 1989: p.171)

Tal como lo vimos en el segundo capítulo, en donde consideramos junto con Canudo (1911) al cine como séptimo arte, nos encontramos con la concepción de que, a su vez, cumple el rol de comunicador. No sólo es un arte y comunica, sino que también es una conjunción de otras áreas artísticas (imagen y sonido), las cuales Metz nombra *señales*. Entonces, gracias a sus componentes y su debida manipulación, el cine es un arte comunicador en donde confluyen diversas áreas artísticas.

En síntesis, como sostienen los autores previamente mencionados, la semiología del cine y sus estudiosos encuentran necesario establecer ciertas propiedades que se encuentran en funcionamiento dentro de este arte, para favorecerlo como *sistema de lenguaje*.

### 3.1.1 Imagen y cine

Resulta impetuoso realizar un breve punteo sobre estos dos conceptos y su cercanía, ya que el cine tiene como inicios a la sucesión de imágenes, y estas últimas, de por sí, ya contienen un grado de significación complejo.

Como una de las bases de esta investigación, la imagen es una *representación figurativa de un objeto en la mente*. Los mensajes recibidos por la retina son el comienzo de una cadena operacional que se determina a elaborarlos y comprenderlos. *“La percepción se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos, se convierten en construcciones mentales (...) originadas a través de un proceso de recogida de sensaciones exteroceptivas”* (Gregory en Zunzunegui, 1989:31).

Por otro lado, la imagen es *“una unidad de manifestación autosuficiente, como un todo de significación, susceptible de análisis”* (Greimas y Courtés, 1979:

p.214). Es decir, por sí sola logra connotar un mensaje percibido y decodificado por el observador.

Por último, continuando con la percepción ejercida sobre una imagen, queremos resaltar la teoría de la Gestalt, la cual postula que la *percepción visual* no es un proceso de asociación de objetos ni elementos constitutivos al azar, sino que es una sucesión automática, estructurada e integral a través de la cual, los elementos se organizan en formas o unidades.

Como punto de partida, en donde concebimos a los inicios del cine como un conjunto de imágenes y que estas a su vez, envían un mensaje activando al sistema perceptivo, estamos en condiciones de observar que, sin la imagen, el sistema del lenguaje en el cine no existiría como tal. En este punto, en la construcción de esta investigación interpretamos que ciertas características encontradas en el cine se deben a su familiaridad con la imagen. Como primera señal postulada por Metz, y con los fundamentos de autores anteriormente citados, los procesos de percepción ocurridos al mirar una, ocurren de igual manera que al observar un filme.

### 3.1.2 El sintagma

En primer lugar, recordaremos la definición que se ofrece en el Marco Teórico de nuestra investigación sobre *Sintagma*. Saussure (1916) lo postula como la relación mínima entre dos signos, cada uno a su vez, compuesto por un significado y un significante. Es decir, que para que haya un sintagma, tienen que aparecer y dilucidarse como mínimo, dos signos. Ahora bien, en una relación sintagmática, cada uno como casi toda unidad, puede coexistir con otra en el interior de un enunciado.

*“El descubrimiento de las relaciones sintagmáticas constituye el objeto fundamental de la investigación lingüística: la lengua es, ante todo, una combinatoria”* (Todorov, 1983: 133). De acuerdo con lo aquí citado, comprendemos al sintagma como una unidad de relación mínima entre signos y, que su estudio formal ayuda a la teorización de la lengua.

Resulta entonces que en la semiología del cine este concepto es apropiado. A diferencia de la lengua, un filme de ficción se divide en un cierto número de segmentos autónomos. Su autonomía es sólo relativa, puesto que cada uno adquiere su sentido en relación con el filme (siendo este último el sintagma

máximo del cine). Conviene distinguir, para su mayor entendimiento, lo postulado por Metz (1973), el cual realiza una división de los grandes grupos sintagmáticos que se hayan en un filme. El mismo, sostiene que esta división no es en base al recorte y selección de una parte de la película, sino que de la misma en sí.

1. *La escena*: Constituye una unidad que todavía, por sí sola, se observa como concreta. Su significante está fragmentado por varios planos, pero el significado, se siente como uno solo. Es decir, que para la representación de lo que se quiere demostrar (significado como unidad), utiliza varios planos.
2. *La secuencia*: acción compleja (aunque única) que se desarrolla en varios lugares y recorta los momentos innecesarios. Ejemplo: en Star Wars, peleas entre naves espaciales, en donde la unidad sintagmática es móvil y se la enfoca viajando a través del espacio. Se entiende que se encuentra en movimiento y, significado con significante, transcurren en el tiempo. Dentro de la secuencia, hay interrupciones de espacio incluso, pero que, en el relato, no modifican ni dificultan su comprensión. Si retomamos el ejemplo de nuestro caso de estudio, no se muestra todo el tiempo que transcurre la pelea entre naves, ni enfocan a cada una que se ve involucrada, pero se sobreentiende la generalidad de la secuencia.
3. *El sintagma alternante*: No descansa ya sobre la unidad de lo narrado, sino sobre la unidad de la narración que mantiene juntas líneas diferentes de la acción. En otras palabras, el montaje en donde se selecciona ciertas tomas, para denotar lo que se quiere contar. Ejemplo, el enfoque alternado entre un soldado imperial y uno de la resistencia. Al enfocar diferentes situaciones y alternarlas, se corresponde un significado.
4. *Sintagma frecuentativo*: Un proceso completo que agrupa virtualmente, un número indefinido de acciones particulares que sería imposible abarcar con la mirada, pero que el cine comprime hasta ofrecérselo en una forma casi unitaria. Ejemplo: Episodio IV, cuando Luke ingresa a la ciudad de Tatooine (min. 43), se encuentran diferentes tomas y ángulos que nos muestran lo que transcurre en ese lugar y las acciones de sus habitantes, comprendiendo que, si uno como espectador estuviese allí, no lo vería igual ni con tanto detalle.
5. *Sintagma descriptivo*: es el único en el que los encadenamientos temporales del significante no corresponden a ningún encadenamiento temporal del significado, sino sólo a ordenamientos espaciales de este significado. Es decir, la secuencia de tomas, no equivalen al paso del tiempo en el significado, sino que a diferentes visiones espaciales de este. Ejemplo, en el episodio V, sucesión de tomas sobre el planeta de hielo Hoyt (min. 8:18); nos muestra un panorama general del lugar (significante)

se percibe un espacio helado y desolado sin la idea de que transcurre tiempo (significado).

6. Plano autónomo: Abarca al denominado *plano secuencia* y a las *imágenes insertas*. Estas últimas por sí solas parecen no tener relación con los demás sintagmas, pero si son organizadas en serie y presentadas en alternancia con otra, dan lugar a un sintagma alternante. Los planos secuencia, como ya hemos visto en el Cap. 2, tratan una escena en un solo plano, al menos en una sola toma. Ejemplo: Episodio VI, cuando Leia aparece con la famosa bikini de oro, a los pies de Jabba the Hut.

Por lo expuesto en esta división general de sintagmas, y a fines de continuar con esta investigación, no propondremos al vestido como el séptimo grupo, ya que en el cine se hayan películas sin vestuario, ejemplo: sobre animales. Entonces, continuando con lo expresado, haremos una apreciación de este como sintagma en relación interespecífica con los demás.

- *Sintagma vestimentario*: Incluye a las prendas, o falta de las mismas, dentro del gran sintagma: filme. Es decir, no sólo mantiene intrínseca relación con los anteriormente enumerados, sino que también con lo que Metz denomina códigos en el cine (léase pág. 7). El vestido como herramienta de expresión, no sólo ayuda a la percepción del significante en cada sistema sintagmático, sino que también estructura y arma al significado.

En síntesis, sobre este apartado, comprendemos como gran sintagma a la trilogía original (3 episodios), y cada uno de los anteriormente nombrados conforma a este caso de estudio. Por añadidura, y evocando a nuestro problema de investigación, incluiremos al sintagma vestimentario para comprender su formato de acción sobre una ficción.

### 3.1.3 El cine como lenguaje

Desde mediados del siglo pasado, semiólogos han discrepado de la idea del cine como lenguaje, pero es Metz quien en sus ensayos establece este concepto como universal:

*Evidentemente no hay nada en el cine que responda a una lengua; pero existen, por el contrario, en el interior del cine, un conjunto de códigos específicamente cinematográficos que son*

*al cine, en su totalidad, lo que la lengua es al lenguaje, en su totalidad. (Metz, 1973:43).*

Merece la pena destacar que el autor, desde sus comienzos discute con otros referentes sobre la idea de la existencia de un lenguaje cinematográfico, pero no así, una lengua. Es decir, considera a esta última como un código organizado, mientras que, a oposición, el otro término en discusión abarca una zona aún más vasta. A su vez en este artículo, el semiólogo, postula que a la hora del estudio cinematográfico, existen dos carencias a tener en cuenta:

1. Unidades que fuesen comunes a todos los filmes, y por consiguiente establecerlas como normativas en toda unidad fílmica. Alguna característica que sea equivalente como lo es el morfema<sup>10</sup> para la lingüística.
2. *Criterios de gramaticalidad*, comprendiendo a la ausencia de estos como la imposibilidad de que un espectador pueda afirmar que lo que acaba de ver, no es un filme. Puede entenderse que cierta película no se encuentre dentro de los parámetros que establece determinado género, pero aún así, esto puede discrepar según culturas, natividades o preferencias dentro de un mismo grupo.

Por consiguiente, en el cine no se encuentra una instancia en la que se ubiquen caracteres semejantes a los de la lengua, pero como observaremos en la siguiente cita, sí hay elementos que lo naturalizan como lenguaje.

*En el cine no hay lengua [...] los códigos existen efectivamente y es su existencia presentida en la propia noción de "lenguaje cinematográfico"; pero este lenguaje no tiene la misma cohesión ni la misma precisión que una lengua. (Metz en Fieschi, 1971: 195).*

En otras palabras, el lenguaje verbal hace uso de dos articulaciones diferentes. Por un lado se encuentran los *monemas*<sup>11</sup>, y por otro lado los *fonemas*<sup>12</sup>. He aquí, la principal diferencia con el cine, ya que en este último no se haya ninguna relación que incluya este doble enlace. Sin embargo, no significa que esta área se haya desprovista de todo tipo de articulación. Lejos de esto, Metz (1973) propone cinco niveles de codificación, haciéndolos análogos a estas formas dentro de su propio lenguaje.

#### A. La percepción (variable dependiendo de la cultura)

---

<sup>10</sup> Morfema: unidad mínima que expresa un significado. Todorov, en Diccionario enciclopédico de las Cs del lenguaje (1974)

<sup>11</sup> Monemas: Sirven para la articulación de unidades que poseen un sentido. Dentro de estas, se incluyen lexemas y morfemas.

<sup>12</sup> Fonemas: Unidades que carecen de sentido.

- B. El reconocimiento y la identificación de los objetos visuales y sonoros que aparecen en la pantalla
- C. Simbolismos y connotaciones que se da a los objetos dentro de la cultura.
- D. Conjunto de estructuras narrativas.
- E. Conjunto de sistemas propiamente cinematográficos que organizan el discurso. (Estos fueron expuestos en el Capítulo 2)

Frente a lo aquí expuesto por el teórico, en discusión con otros autores que sostienen la igualdad entre cine y lenguaje verbal, el semiólogo Eco (1968) afirma que “*El código cinematográfico parece ser el único en el que se manifiesta una tercera articulación*” (Eco, 1968: p. 220). El autor da nombre en esta clasificación de tres niveles:

- a) *Primer nivel*: las figuras icónicas (ángulos, curva, figura—fondo) que se articulan en signos icónicos (silla, jarra, mesa)
- b) *Segundo nivel*: los signos icónicos se combinan en semas<sup>13</sup> icónicos que son combinables entre sí en fotogramas (ejemplo, en un restó un mozo habla con los clientes).
- c) *Tercer nivel*: Al pasar del fotograma al plano, los personajes realizan gestos; los iconos generan kinemorfos<sup>14</sup>, que pueden descomponerse en kinemas<sup>15</sup> (baile sobre escenario, hombre haciendo mímica)

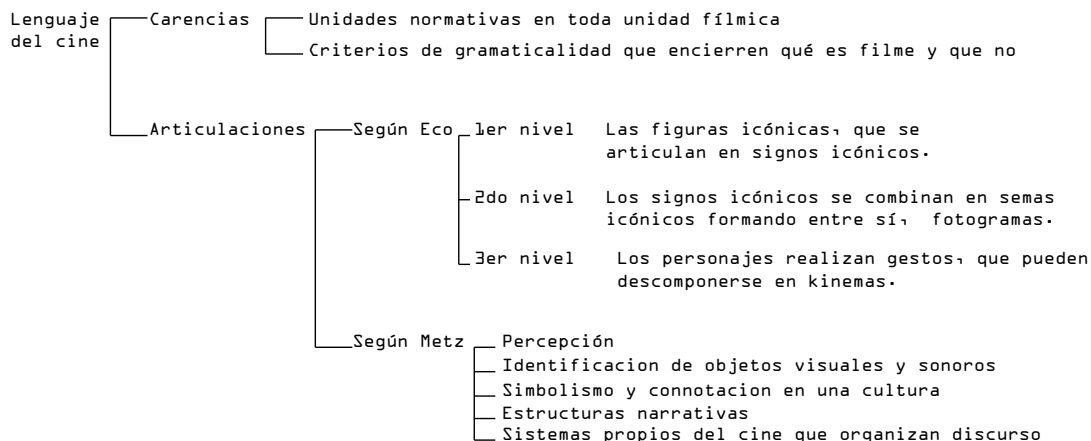
Cabe señalar entonces que, concordando con este último autor y Metz, si bien el lenguaje cinematográfico carece de ciertas articulaciones únicamente presentes en lo verbal, posee características que lo vinculan como un lenguaje, y no así como una lengua. En suma, esto nos lleva a definir al cine como una forma estética (al igual que la literatura), que utiliza la imagen que es (en sí misma y por sí misma) un medio de expresión cuya sucesión (manipulación mediante montaje, lógica y dialéctica) es un lenguaje. Dicho en otras palabras “*El cine es lenguaje de arte, carente de lengua*” (Metz en Zunzunegui, 1989:176). (Ver cuadro 5)

---

<sup>13</sup> Para Eco, *Sema* designa unidades de significado de grandes dimensiones que se corresponden a varias palabras.

<sup>14</sup> Kinemorfos: unidades gestuales significantes.

<sup>15</sup> Kinemas: unidades gestuales no significantes o figuras kinésicas.



Cuadro 5 Síntesis sobre teorías dentro del cine como lenguaje. Fuente: Elaboración propia

### 3.1.4 Código cinematográfico y funciones

El crítico de cine, Mitry (1963), propone la existencia de un código cinematográfico basándose en la creencia de que todo lenguaje se refiere necesariamente, a las estructuras mentales que organizan las operaciones de conciencia (como lo son pensar, razonar, ordenar, etc.). Deduce por ello que todo lenguaje, como forma de expresión, expone el desarrollo temporal de un sistema de signos, de imágenes o de sonidos que expresan. El autor opina que cada uno posee su sistema diferente y su simbología apropiada. Y concluye que, el lenguaje verbal y el fílmico, expresan y significan utilizando elementos distintos según sistemas diferentes. Entonces, coincidimos en que un filme es un caso diferente a un sistema de signos y de símbolos o, al menos, no se presenta como si fuera únicamente eso.

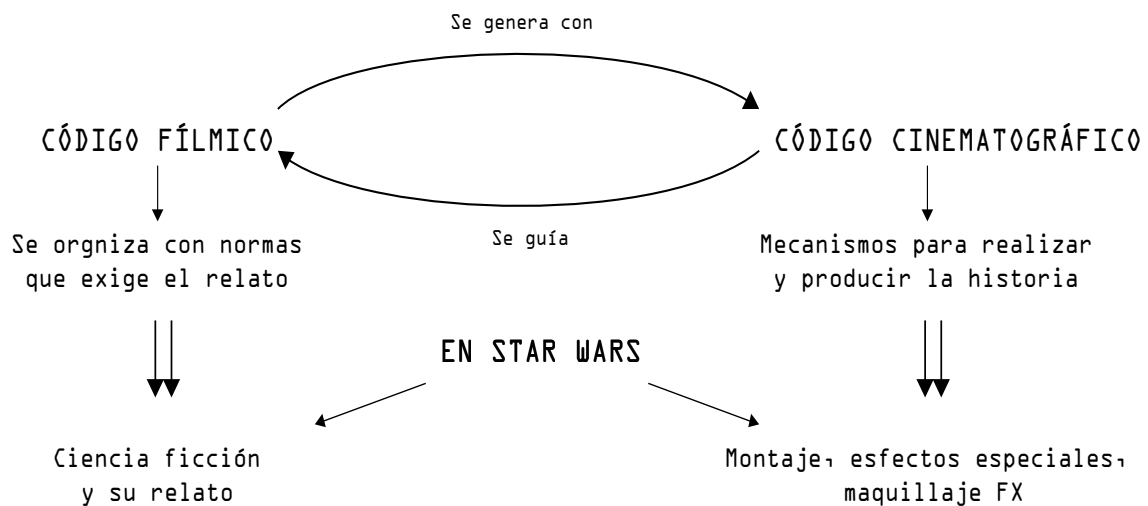
A continuación, con lo anteriormente expuesto, Eco (1968) sostiene que:

*Es un error creer que: 1. todo acto comunicativo se funda en una "lengua" próxima a los códigos del lenguaje verbal; 2. toda lengua debe tener dos articulaciones fijas. Es más fecundo admitir [...] 1. Todo acto comunicativo se basa en un código; 2 No necesariamente todo código tiene dos articulaciones fijas. (Eco, 1968: p. 51)*

En el título anterior, hemos expuesto la concepción del cine como lenguaje, aunque este carezca de dos articulaciones fijas (propias de la lingüística). Junto con este apartado, nos encontramos con el concepto de *códigos*

*cinematográficos*, entendiendo así, que el cine tiene como propio un código que, sacado de esta área, no funcionaría ni se interpretaría de la misma manera. Es decir, la noción de este implica en todos los casos una convención, un acuerdo social de una parte y, un mecanismo regido por determinadas reglas.

En relación con el cine, Eco distingue entre código fílmico y código cinematográfico. El segundo codifica la facultad de reproducir la realidad por medio de aparatos cinematográficos y recursos fieles al reflejo de esta, conceptos explicados en el Cap. 2. Por otro lado, el código fílmico codifica una comunicación en el nivel de reglas determinadas de relato. Este último se apoya en el cinematográfico, como el estilístico se apoya en el lingüístico. A modo de brindar un ejemplo, observaremos que en Star Wars el código cinematográfico se ubicaría en los procesos mecánicos de realización (efectos especiales, planos, montaje), mientras que el fílmico se representa mediante un relato de ciencia ficción sobre viajes en la galaxia. (Ver cuadro 6)



Cuadro 6 Cuadro Código fílmico y cinematográfico, su relación. Fuente: Elaboración propia

### 3.1.5 Construcción del relato

El término *relato* hace referencia al discurso que se hace cargo de los sucesos narrados. Puede definirse como el enunciado actualizado por el filme (cuento novela, etc.) considerado en su totalidad. Es decir, el relato es materialmente el enunciado, es el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este, que en cualquier narración está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, citas escritas, ruidos y música, lo que hace al relato fílmico más complejo. Representa un comienzo y un fin que, en el medio, desarrolla una seguidilla de acontecimientos.

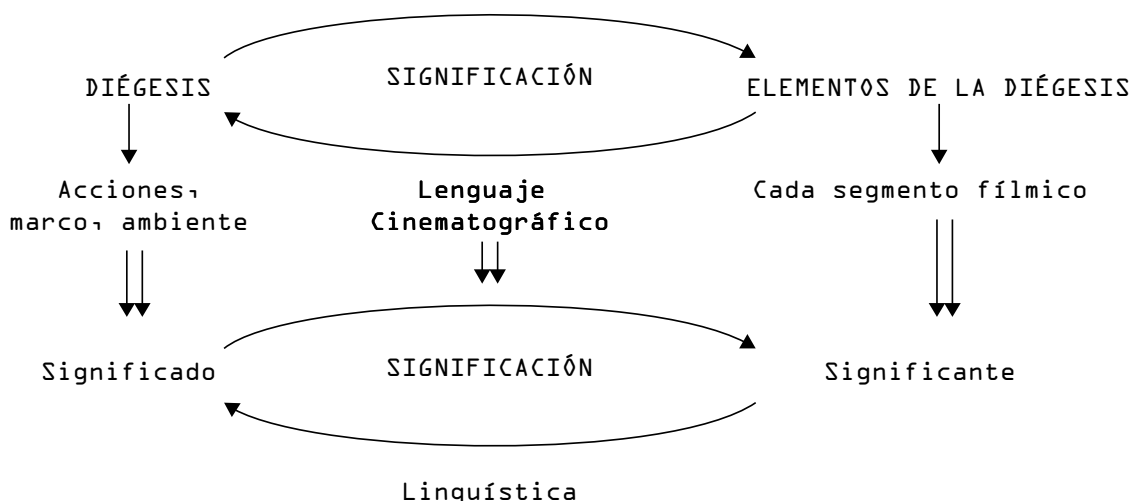
*Si todo relato se estructura como el trayecto que lleva, de una situación de equilibrio hacia otra, a través de un proceso de distanciamiento primero, y reencuentro posteriormente, la identificación del espectador encuentra su base en esa búsqueda de colmar la ausencia constitutiva que articula toda narración.*  
(Zunzunegui, 1989:152)

Por otro lado, continuando con la definición del concepto, Metz (1968) afirma que *“El cine clásico es un discurso que tiende a presentarse como una historia”*. (Metz en Zunzunegui, 1989: p. 183). El semiólogo hace referencia a *discurso* como un *relato* que muestra las marcas de enunciación, mientras que la *historia* tiende a suprimir a este sujeto empírico que relata, haciéndola así una historia que nadie cuenta. Es así como el cine, ha destinado prácticas para eliminar las marcas de enunciación que deja un relato en un discurso, para poder pasar a ser una historia. Retomando este último concepto, Amount (1998) lo define como

*El significado o el contenido narrativo [...] implica que se trata de elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente y la mayor parte del tiempo enlazado.* (p.117)

Este último, postula el concepto de *Diégesis* nominándolo por encima de la historia como *pseudo-mundo*, cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es decir, es un proceso de elaboración de significados que funciona según determinadas estructuras preexistentes, asimismo permite al espectador construir mentalmente el filme y, da la posibilidad de elaborar una realidad. También nombra al *universo diegético*, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce.

Por otro lado, Metz en sus Ensayos (1968) propone hablar de *Elementos de la diégesis* ya que nombrar solamente al concepto sin especificar, habla sobre el significado lejano del filme tomado en bloque, en tanto que los elementos, son los significados próximos de cada segmento fílmico (planos, montaje, secuencia, sobre estos se detalló en el apartado de Sintagma). Hablar directamente del concepto, jamás nos dará la división sintagmática del filme, porque esto significa examinar significados sin tener en cuenta a sus significantes. A la inversa, querer dividir unidades sin tener en cuenta el todo de la diégesis, es operar sobre significantes sin significados, ya que lo propio en un filme, es narrar. El significado próximo de cada segmento fílmico está unido a ese segmento mismo por indisolubles nexos de reciprocidad semiológica (significación) y sólo un metódico, ir y venir, de la instancia fílmica (significante) a la instancia diegética (significado) nos da alguna posibilidad de llegar a dividir al filme para su análisis. (Ver Cuadro 7)



Cuadro 7 Diégesis y analogía con Significación en la Lingüística. Fuente: Elaboración propia.

Conviene recordar, cuando hablamos de la imagen como un sintagma imposible de reducir en una palabra, que el cine surge como un conjunto de estas. He aquí, que pasa de un sistema heterogéneo (imagen, sonido, simbología), a uno homogéneo, para lograr reunir y transformarse en un relato de una historia.

*Poco más o menos, todo hombre se implica en los relatos, en las novelas, que le revelan la verdad múltiple de la vida. Sólo esos relatos, leídos a veces con temor, le sitúan frente al destino.*  
(Batailles en Amount, 1983:280)

El *relato fílmico* es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador (o como mínimo un foco de enunciación) y un

lector-espectador. Según Amount (1983) sus elementos se organizan y ponen en orden según varias exigencias:

- a) De entrada, la simple legibilidad del filme exige que una “gramática” se respete más o menos, a fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden de la historia. Este ordenamiento debe permitir el reconocimiento de los objetos y de las acciones mostradas en la imagen.
- b) Debe establecer una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos, como el estilo adoptado por el realizador, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce.
- c) El orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador. Está concebido también en vista a obtener efectos narrativos (suspenso, sorpresa, ...). Esto se refiere tanto a la disposición de las partes del filme (encadenado de secuencias, relación entre banda-imagen y banda-sonido) como a la puesta en escena en sí misma, entendida como ordenación en el interior del cuadro a partir de la dirección de arte.

En síntesis, basta que un enunciado relate un acontecimiento, un acto real o ficticio (no nos interesa en este punto su veracidad o calidad), para que entre en la categoría del relato. Desde este punto de vista una película como “*Saving Private Ryan*” de Steven Spielberg (1998) es, ni más ni menos, un relato como *Romeo and Juliet*” de Zeffirelli (1968). Estos dos, no cuentan el mismo tipo de acontecimientos, ni lo dicen de la misma manera: lo que no impide que los dos sean relato.

## 3.2 Semiología del vestido

---

*“La persona no es otra cosa que esa imagen deseada en la que el vestido nos permite creer”*

*Roland Barthes (1972)*

El vestido acompaña a la naturaleza humana desde sus comienzos en el sedentarismo, constituye un fenómeno social y psicológico universal en el espacio y en el tiempo. Es en este aspecto psicológico y sociológico, en donde va a basarse toda la retórica expresiva que lo envuelve. La evolución histórica del vestido, primero, y del sistema de la moda, más tarde, demuestran que éste no puede contemplarse aislado del contexto general de cada época. Sin embargo, en todos los momentos se ha producido un fenómeno social que ha ligado su uso a una simbología expresiva:

- a) Ha sido signo de diferenciación de clases. Hasta bien avanzada la edad moderna solo una élite podía seguir los cambios, impuestos por el propio sistema para dejar patente esa distinción.
- b) Ha logrado diferenciarse en sí mismo para lograr modelos de indumentaria, para significar pertenencia.
- c) Ha utilizado la ornamentación, entre otros el tatuaje, para asociar la persona con una determinada tribu, ideología o creencia.
- d) Diferentes vestidos han permitido marcar la categoría de un acto social, ya que, a mayor etiqueta y formalidad en la indumentaria, más relevancia cobraba ese acto. Ejemplo: protocolo en los reinados.

Por otro lado, Squaraccino (1986) afirma que el vestido deja de ser un mero objeto de consumo, para formar un lenguaje visual bien articulado de múltiples implicaciones psicológicas y culturales, que se constituyen en interacción armónica con una forma de comunicación no verbal. Ahora bien, la moda es un fenómeno cultural y como tal, según Eco en “El hábito hace al monje” (1972), “es un acto de comunicación”, que debe ser explicado mediante los esquemas propios de cualquier acto de comunicación; es decir, tienen que existir los elementos mínimos de todo modelo de este circuito, como lo son el emisor, medio o canal, un mensaje y un receptor, así como los códigos/símbolos del sistema.

En efecto, afirmamos que en el sistema de la moda hay actos de comunicación a nivel visual y en la investigación semiológica, como advierte el

autor, no todo acto comunicativo implica que pueda ser explicado mediante las categorías lingüísticas. De ahí que, al establecer el campo semiológico, se incluya dentro de las comunicaciones visuales al vestuario y otros complementos como maquillaje y peinado.

La moda es un componente importante de la vida social que incorpora unos códigos y un sistema de signos que comunican permanentemente. Es pertinente resaltar lo expresado por Barthes (1967), quien sostiene que la moda es un sistema de representaciones, juego de elementos, formas y unidades básicas de sentido combinables entre sí, que dan la sensación de individualidad y libertad, pero que en realidad cumple la función de clasificación y jerarquización social.

Por otra parte, los que perciben a una persona vestida, seleccionan determinadas “pistas” que los ayudan a entender a ese individuo para la interacción y así, predecir sus acciones, gustos y motivaciones. Como bien señala el semiólogo, *“La indumentaria no es nada más que el segundo término de una relación que debe en todo momento unir el sentido de la obra a su exterioridad.”* (Barthes citado por Carrasquero en Revista Única, 2007: p.288)

### 3.2.1 Los códigos vestimentarios

Cuando en el título anterior hablamos de códigos existentes en el vestido, es importante remitir a lo ya expresado sobre estos en el apartado del cine. Cada sistema, además de poseer sus propias características, posee su propio método de codificación. Al respecto, Barthes (1967) afirma que el código habla a los individuos por medio del vestido y, que en vez de estos ser utilizados por el consumidor, es el mismo código quien los utiliza como canal para diferenciar y jerarquizar a las personas, representando similitudes y diferencias que hablan por sí mismas un lenguaje. Es así que el lenguaje del vestido, como lo es lenguaje verbal, sirve para transmitir posiciones ideológicas, y cuando se hace coincidir un código indumentario con una opción ideológica, el vestido resulta como herramienta fundamental.

La indumentaria es una forma específica de comunicación no verbal que se debería considerar junto a otras y con el lenguaje. Como tal, este y otros factores de la apariencia contienen códigos vestimentarios que las personas usan para entenderse unos a otros de forma interpersonal.

A propósito sobre esto, Eco (1972):

*Mientras que los códigos [...] que rigen la comunicación verbal [...] son sólidos y robustos, otros códigos comunicativos [...]*

*están sujetos a mutaciones y a reajustes continuos, son constructivos en un punto, y débiles en otro. (Eco, 1972:18)*

Es decir, sostiene que los códigos vestimentarios existen, pero son demasiados fluctuantes. Entonces, coincidiendo con el autor, a la hora de un análisis semiológico sobre el indumento se debe proceder teniendo en cuenta todos los factores que pueden alterar su "lectura". No es lo mismo pretender estudiar el traje que lleva puesto un empresario a la hora de una reunión, que el mismo siendo utilizado por un adolescente dirigiéndose a la escuela. Con este ejemplo, lejos de decir que su análisis es imposible, pretendemos la comprensión de los múltiples agentes que pueden variarlo. Otros factores pueden ser sexo, nacionalidad o cultura.

*El vestido descansa sobre códigos y convenciones, muchos de los cuales son sólidos, intocables, están defendidos por sistemas de sanciones e incentivos, capaces de inducir a los usuarios a "hablar de forma gramaticalmente correcta el lenguaje del vestido", bajo pena de verse condenados por la comunidad. (Eco, 1972:18)*

Entonces, existen situaciones las cuales exigen una clara forma de vestirse. Un ejemplo es el uniforme militar, el cual, de ser llevado de forma incorrecta llevará una sanción. Ahora bien, dirigirse a una clase en ojotas y musculosa, no dejará sanción, pero sí se corre el riesgo de ser echado. De esta manera, se puede resaltar en el ejército o ser un excelente profesor, pero si no se saben emplear los códigos establecidos explícita o tácitamente, la misma sociedad, los puede marginar.

Por otro lado, Schnaith (1987) enfatiza su ponencia sobre los códigos como condicionantes, ya que sostiene que es necesario comprender sobre su necesidad de aplicación dentro de una sociedad y cómo obran sobre el individuo. La misma, propone tres planos de significación en una cultura visual: perceptivo, representativo y cognitivo. Cada uno de estos, en continua relación, van a condicionar la forma.

Por otro lado, Schnaith (1987) propone a la cultura como una *convención*<sup>16</sup> en donde atiende a la transformación de sus códigos y reconoce a aquellos que valen dentro de otros marcos culturales. A su vez, dicha convención, desvalora a los cuales se intenten imponer como únicos, aunque dependiendo el contexto, lo justificará como válido. Es aquí donde nos detendremos, en el contexto que acredita o no a ciertos códigos. Este se define, según la autora, por *"La relación entre los conceptos y valores que organizan una sociedad en un momento dado de la historia y los modelos icónicos"*. Por consiguiente, cada cultura sistematiza

---

<sup>16</sup> Convención: Tradición cultural no consciente dentro del cual se estructuran y se transforman los códigos y relaciones. (Schnaith, N. en el primer congreso de diseño, Barcelona, 1987).

su propia codificación a través de su concepción y percepción del mundo, en determinado contexto. Para ilustrar mejor, proponemos como ejemplo al indumento empleado en los años 30s por las mujeres argentinas en la costa (ver figura 15). La malla enteriza de media pollera con zapatos, por ese entonces era el atuendo correcto para usar en las playas, aunque hoy en día ver dicho estilismo se vería extraño. Lo mismo sucedería si una de esas mujeres usara bikini (por ese entonces aún no existía).



Figura 15 Saludo de dos mujeres en playa La Balandra de Berisso, Argentina año 1934. Extraído de Archivo Gral de la Nación.

En síntesis, a lo largo de los años y en todas las culturas (y sus subgrupos) existe una codificación. La misma, ha de ser fluctuante dependiendo de diversos factores que intercedan en ese momento, es entonces, que un análisis de estos debe realizarse teniéndolos en cuenta. Para esta investigación, como se ha esclarecido en el apartado 2.2.1, es de interés el relacionar esta codificación del indumento con el vestuario. Es decir, en el vestuario, se aplican códigos en función a la significación requerida, para lograr el significado. A su vez, esta aplicación, se basa no sólo al servicio del filme, sino de todo el abanico de momentos históricos e investigaciones hechas por el vestuarista.

### 3.2.2 Vestuario como signo-función

El vestido, en conjunto con el resto de los adornos, es parte de un grupo de herramientas que utilizamos como actores sociales, para manejar las impresiones que queremos presentarle a los demás. Es así como el sociólogo Goffman, E. postula que, “*La proyección inicial del individuo lo compromete con lo que él se propone ser y le exige dejar de lado toda pretensión de ser otra cosa.*” (Goffman, 1959: p.22)

Además, una fachada determinada, puede ser institucionalizada en función a servir con los estereotipos que se esperan de esta misma, cumpliendo o no en ese momento, las actividades que se supone que realice. Entonces, el individuo con las prendas colocadas espera del otro una “lectura” de las actividades y características que va a desarrollar. Un ejemplo sería el uniforme de un policía, el cual puede estar en servicio o no, pero uno mismo como espectador, comprende lo que conlleva que alguien utilice ese traje.

La profesora de moda Kaiser en 1990, señala cuatro instancias en las cuales, el indumento cumple una función sociológica:

- a- Influye en la conducta de quien la porta y da credibilidad a sus acciones.

- b- El lugar en donde el individuo se desempeña hará variar la elección de la prenda y, ayuda a definir la escena.
- c- El sujeto tiende a vestirse en función de la audiencia con la que se relacionará.
- d- Al manejarse en sistema de impresiones, se justifica la forma de vestir. Es decir, la persona se viste en función de lo que quiere que se perciba.

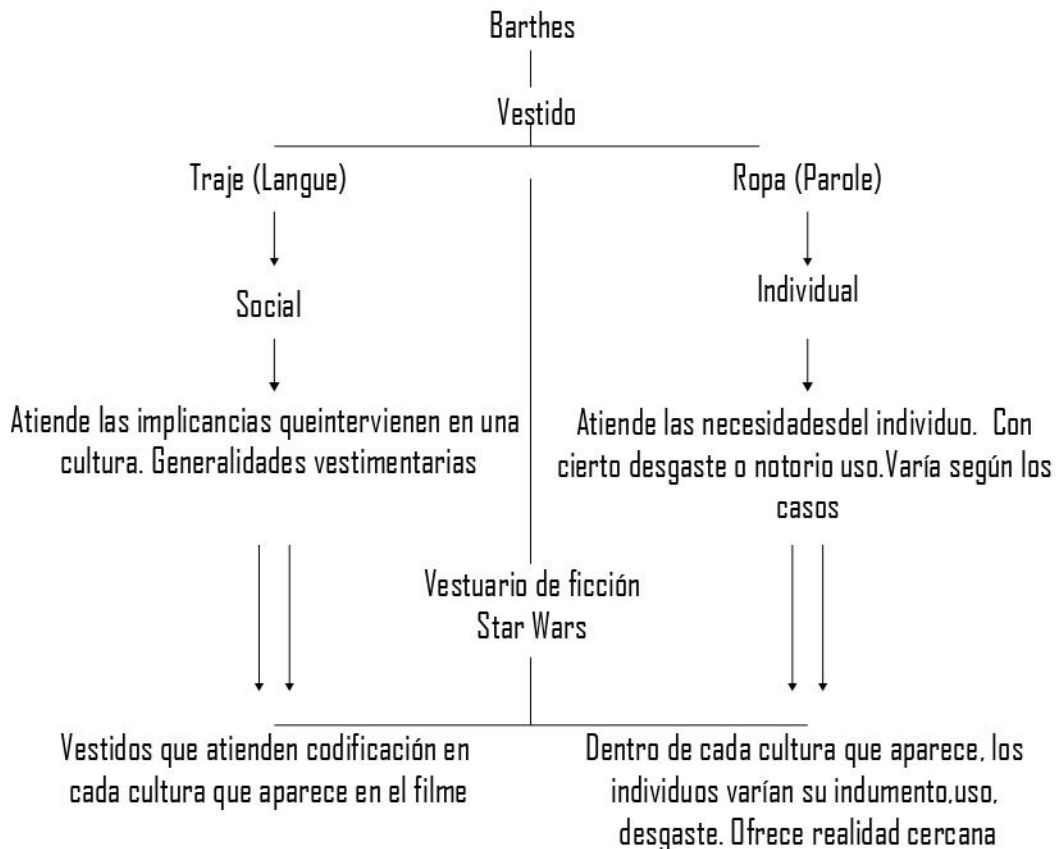
Por otra parte, en estudios semiológicos sobre el signo teatral, podemos encontrar al vestuario en diferentes divisiones según su funcionalidad. Pavis en 1980 sostiene que el traje pertenece, entre tantas divisiones, a una *convención caracterizadora* la cual, facilita la creación del mundo artístico sin pertenecer exclusivamente a este. Aquí su función no sólo es para con el personaje, sino que también para la diégesis teatral. En un apartado posterior, el autor lo denomina poseedor de una doble función: dentro del sistema de escenificación como una serie de signos unidos por un sistema del vestido, y, por otro lado, como referente a nuestro mundo. Es decir, sirve tanto para el relato, para la construcción del mundo diegético y ayuda a su vez, a comprender al espectador mediante sus funciones que se valen de códigos del vestido.

En “*Ensayos críticos*” (1963), Barthes propone al vestuario teatral con una *función intelectual*. En otras palabras, lo postula como un argumento el cual no sólo se da a ver si no que, a leer, comunicando ideas, sentimientos o conocimientos. A su vez, lo asevera como *poseedor de humanidad*. Durante el espectáculo, el traje debe notarse como propio del personaje, mantener una relación con el cuerpo que lo habita; en el caso de no suceder, la lectura de sus signos y funciones, se verán contradictorias.

Por otro lado, el autor citado por Calefato en *El sentido del vestir* (2002) propone una distinción entre traje y ropa. Esto surge a partir de lo que Saussure (1916) dicta como *Langue* y *Parole*, siendo este último el proceso de enunciación que condensa todos los signos, mientras que *Langue* es el gran sistema de la cultura basado en la diferencia entre signos. Dicho en otros términos, refiriéndonos al vestido:

- 1- *Sistema del traje*: Sistema lingüístico formado por diferentes signos organizados según códigos y estructuras. (*Langue*)
- 2- *Traje*: Manifestación del traje en un cuerpo concreto, implica la presencia de un destinatario y la creatividad con toma de partida del enunciadore. (*Parole*)

Resulta entonces, que Barthes citado en Calefato (2002<sup>a</sup>) ubica al traje como *langue* y a la ropa como *parole*. A modo de resumir esta división y hacerla análoga con el vestuario en un filme, proponemos el siguiente cuadro:



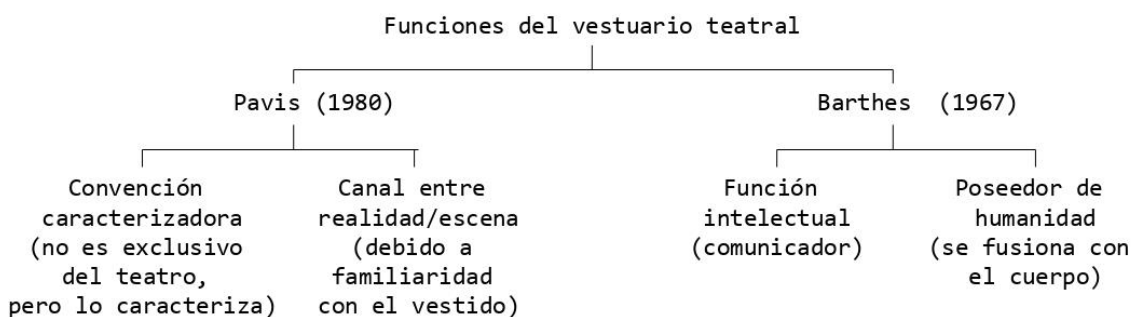
Cuadro 8 Analogías entre *Langue* y *Parole* de Saussure, *Traje* y *Ropa* de Barthes y, por último, *vestuario de ficción en Star Wars*. Fuente: Elaboración propia

A partir de este cuadro, intentamos trasladar dos teorías del lenguaje y el vestido, al vestuario. Para continuar con el ejemplo citado, exponemos a la ciudad de Tatooine, donde creció el protagonista Luke, y Alderaan, donde creció Leia. Cabe destacar, antes de continuar, que traemos a colación dos ejemplos ya que nuestro caso de estudio posee la característica de mezclar mundos y culturas en un solo filme, lo que hace enriquecedora la idea del vestido/vestuario como representante y “definidores visuales” de cada subcultura. Ahora bien, Tatooine es una ciudad desértica esclavista y sus ropajes de textiles ligeros cubren al cuerpo para protegerlo de la arena y el calor, por lo que a su vez son de colores claros; mientras que Alderaan, ciudad libre y selvática, posee colores vibrantes y vestidos trabajados. En ambos casos, cada individuo varía su *ropa*, sin dejar de pertenecer a la cultura establecida por el *traje* en dicha ciudad. En lo que Barthes asigna como *poseedor de humanidad*, y en el departamento de vestuario como Aging, vemos la función de ofrecer realidad inspirada en el traje como sistema social.

Antes de seguir adelante, cabe destacar a Eco (1972) quien trata de describir al indumento como “cumplidor” de estas dos facetas, signo y función. Si bien hasta este punto tratamos de describir al traje como comunicador social y facilitador de las relaciones interpersonales, cabe destacar la función más pura del vestido, cubrir el cuerpo. Si nos remitimos a nuestro marco teórico, en donde contemplamos a este según Roach y Eicher en Susan Kaiser (1965) entendemos que el origen primitivo reside en cubrirnos, fue la estratificación y la sociedad quien lo carga de connotaciones.

Para concluir sobre estas dos características que carga el vestido, como señalamos en el cuadro 3 de esta investigación, el vestuario se diferencia de la indumentaria sobre todo en sus fines, lo cual no quiere decir que no posean similitudes. Signos y funciones se fusionan para que el individuo pueda desarrollarse dentro de una sociedad y perciba adecuadamente a su entorno.

Ahora bien, volviendo sobre el vestuario, a la carga que tiene el indumento se le suman las funcionalidades particulares del espectáculo, las cuales a forma de resumir las colocamos en el siguiente cuadro:



*Cuadro 9 Resumen de funciones según los autores Pavis (1980) y Barthes (1967). Fuente: Elaboración propia.*

En síntesis, si bien en este apartado hemos expuesto al indumento y vestuario teatral, reconocemos estas características como propias del vestuario de ficción. Es decir, para continuar con este trabajo distinguimos que lo manifestado por los autores también aplica al traje en el filme. Si volvemos a la lectura del cuadro, es fácilmente perceptible que las 4 características, se aplican a cualquier ficción.

### 3.3 Semiosfera y analogía con vestuario en un filme

Nos es preciso traer a colación en este estudio, al concepto de *Semiosfera*. Su autor Lotman en 1973, al respecto de la semiología previo a la propuesta de su teoría, nos señala que:

*¿Puede existir un sistema sígnico sin signos? La pregunta de por sí parece absurda. Sin embargo, vale la pena reformularla así: “¿Puede ser portador de significados un mensaje en el que no podemos distinguir signos en el sentido que se les da en las definiciones clásicas, que tienen en cuenta en primer término la palabra del lenguaje natural?”. Recordando la pintura, la música, el cine, no podemos dejar de responder afirmativamente. (Lotman, 1973/2000:9).*

El semiólogo tiende a discrepar del estructuralismo del análisis clásico. Sus pensamientos, en otras palabras, proponen como precario al estudio de signo por signo para entender la complejidad del lenguaje no verbal. El desmenuzar un sistema complejo compuesto de diversas aristas, no hará más que describir cierta parte de una totalidad. Es así como partiendo de esta base, propone lo siguiente:

*El camino recorrido por las investigaciones semióticas durante los últimos veinte años permite tomar muchas cosas de otro modo. Como ahora podemos suponer, no existen por sí solos en forma aislada sistemas precisos y funcionalmente unívocos que funcionan realmente. La separación de éstos está condicionada únicamente por una necesidad heurística. Tomado por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Solo funcionan estando sumergidos en un continuum semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización. (Lotman 1996: 22).*

Resulta entonces que este *continuum*<sup>17</sup>, es la *Semiosfera*. “Lo que no tiene fin, no tiene sentido” sostiene su autor en 1993. Es así que, mediante limitación, el “no texto” se convierte en texto. “Sobre el fondo de la no cultura la cultura interviene como un sistema de signos”. Es decir, la cultura es artificial y posee la facultad de condensar lo humano en oposición a lo natural; pero esta no

---

<sup>17</sup> Continuum: concepto aplicado en diversos ámbitos del conocimiento humano. El término hace referencia a la variación de un objeto, proceso o persona a través de una transición progresiva en un espacio de tiempo determinado.

representa lo universal, sino a un subgrupo con determinada organización compuestos de subsistemas, como la pintura o religión.

Por otra parte, para su mejor comprensión, traemos a colación el concepto de Biosfera según Vernadski (1926) quien sostiene que es un mecanismo que ocupa un cierto espacio, abarcando un conjunto de materia viva o inerte, las cuales están en constante integración y mutantes. El mismo, la concibe como una esfera con rasgos únicos, dispuestos en un espacio cerrado en sí mismo, en el cual sólo dentro de este son posibles procesos comunicativos y transformaciones.

*La biosfera tiene una estructura completamente definida, que determina todo lo que ocurre en ella, sin excepción alguna [...] El hombre, como se observa en la naturaleza, así como todos los organismos vivos, como todo ser vivo, es una función de la biosfera, en un determinado espacio-tiempo de ésta. (Vernadski, 1926/2007: p.32)*

Por otro lado, tal como cada célula posee una membrana que la separa del resto, en la Semiosfera su autor propone a la *frontera*. La designa como el límite de esta esfera, el cual es de utilidad para el intercambio con el exterior. Resulta ser donde ocurren las filtraciones de lo que se deja pasar o no, otorgándole así, la característica de ser un mecanismo mutante y en continua expansión.

Antes de continuar, cabe destacar que no es de interés para la investigación, detenerse en cada característica de la teoría lotmaniana. Es sobre las generalidades de la Semiosfera que nos resulta relevante continuar, ya que es

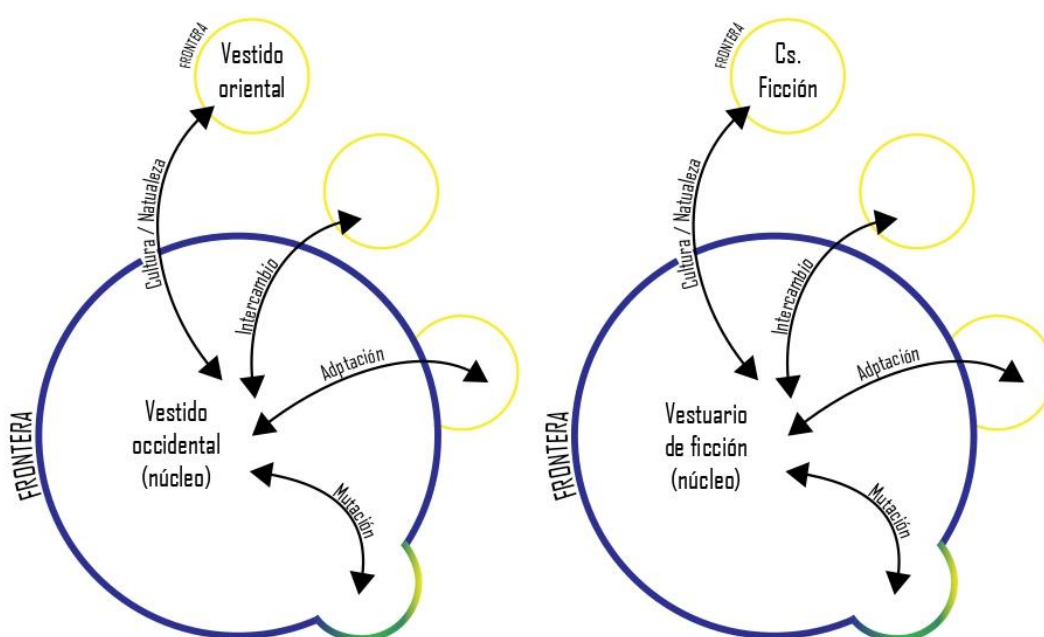


Figura 16 Proceso de intercambio únicos entre Semiosferas mediante la frontera. Fuente: Elaboración propia

enriquecedor para el trabajo comprender que un análisis del vestuario signo por signo, no hará más que describir; mientras que si lo consideramos parte de una

totalidad en continua relación y cambio, cobra su verdadero valor. De esta manera, Lotman toma al concepto de Biosfera para describir a la Semiosfera, así como esta investigación toma a este último para hacerlo análogo al análisis del vestuario de ficción.

En la figura predecesora, se observa de manera simplificada el proceso de cambios que ocurre todo el tiempo dentro de una Semiosfera y sus circundantes, movimientos que son siempre traducciones y transformaciones. Resulta preciso observar la analogía que aquí se ofrece con el vestuario de ficción. Es así que, tomamos al vestido occidental y oriental y un ejemplo como lo es el turbante.

Este último, es tomado por la cultura occidental como un accesorio de moda, mientras que, para el oriente, forma parte de su religión y cultura (Fig. 17). Resulta entonces, que un elemento fue tomado y readaptado según necesidades por una Semiosfera y funciona de determinada manera sólo en ella, mientras que, si lo trasladamos hacia otra, es apreciado diferente. En el vestuario de ficción ocurre lo mismo. El traje y la ciencia ficción, los cuales subsisten uno sin el otro, se fusionan para ser pragmáticos en un filme de estas características como lo es Star Wars. Si la historia se hubiese ubicado en la guerra civil estadounidense (1861-1865), el vestido del ejército hubiese estado condicionado por otros conceptos y no sería de plástico blanco como lo termina siendo.



Figura 17 A la izquierda turbante oriental, y a la derecha, turbante de moda occidental.  
Extraído de <https://ar.pinterest.com/>

Por otro lado, una de las propuestas principales sobre la semiótica de la cultura, es la *Memoria*. Como hemos mencionado antes, Lotman sostiene la teoría en la que la cultura esta en constante movimiento y adaptación. A través de la mirada del presente sobre el pasado, el observador reconfigura su propia concepción del mundo, logrando un cambio de perspectiva que reorganice los códigos y seleccione lo que se archiva en la memoria<sup>18</sup>. Lo natural, ajeno a la cultura o el “no texto”, se transforma en texto cuando se adapta a una cultura. Este último, si tomamos como metáfora a los juegos de bloques para armar, cobra sentido a partir del enlace entre sus partes, que, si en vez de bloques son materiales pertenecientes a un todo anterior, mantienen en cierto punto, su significado hereditario. Es entonces la nueva relación entre estos, la generadora de nuevos sentidos. Los signos usados en este “juego de bloques”, ya están prefigurados por sus usos anteriores.

En suma, podemos extrapolar este ejemplo al vestuario de ficción y cine. Si tomamos este último, su creación parte de una mirada contemporánea tanto del creador como del observador, del presente sobre el pasado. El traje, al formar

---

<sup>18</sup> Cuando nos referimos a memoria en este caso, hacemos referencia a los textos que corresponden a la cultura del ayer, y no a los “recuerdos”.

parte de la visual, no escapa a esta idea. En nuestro caso de estudio, si bien el género es ciencia ficción (explicado en apartado 3.1) podemos observar detalles influenciados por vivencias de la sociedad en años anteriores al estreno del filme. Resulta de ejemplo el uniforme del Imperio, inspirado según Mollo (diseñador de vestuario de la primera entrega) en el ejército Nazi, con su color verde oliva y su tipología sastrera. En el capítulo 4, veremos más en detalle cómo a lo que Lotman llama *memoria* dentro de la Semiosfera, puede ser aplicado a un asunto micro, como lo es el vestuario de nuestro caso de estudio.

### 3.4 Conclusiones del capítulo 3

En el recorrido de esta investigación, vimos cómo se comporta el lenguaje no verbal tanto en el cine como en el vestido. Ahora bien, nos compete la idea de hacer análogas estas investigaciones con el vestuario de ficción en cine. Si bien en cada uno de los apartados fuimos relacionando cada teoría con nuestro campo, es momento de reunir las todas en una sola concepción.

Para dar comienzo, en la primera parte de este capítulo, nos encontramos con el cine como lenguaje no verbal. A raíz de esto, comprendemos que el traje resulta de ser un subgrupo que puede ser ubicado tanto en el código fílmico como el cinematográfico, ya que según su formato de análisis responde a ambos. En este último, como vimos en el apartado 2.1.3, lo ubican dentro del departamento de arte (tecnicismos propios del cine en donde debe armonizar con fotografía, luz, montaje), mientras que en el fílmico, pertenece también a lo estético pero en función de un relato al cual poner en valor y acercarlo al espectador, es decir, se diseña en base a sus normas. No es lo mismo cuando pensamos en el vestuario de un drama en los años '50, que un filme de fantasía para niños.

Por otra parte, cuando hablamos del Sintagma, Metz propuso seis grandes grupos sintagmáticos y, como parte de esta investigación, propusimos al vestido como uno por separado en interrelación con el resto, encontrándose (o no) en cada segmento fílmico. Resulta entonces, ser un condensador en continuo vaivén entre tecnicismos cinematográficos y familiaridad con el indumento como factor sociológico para el público. En otras palabras, debido a su estrecha intimidad con el espectador, es uno de los conectores entre lo irreal del relato<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Aquí no se toma lo irreal como fantasía, sino que nos referimos a lo que Greimas (1979) denomina contrato de veridicción, en donde se asume que lo que se va a ver es una historia recreada a partir de montaje y otros tecnicismos. El espectador entiende que no es real, lo que no significa que no se implique en el relato próximo a ver. Dicho por Lotman (1996) *“el cine es presente, el espectador percibe el cine como si fuese un hecho real. Aunque comprende la irrealidad, la siente como real”*.

para que se transforme en un espejo de nuestra propia realidad. Le otorga veracidad a lo que se narra debido a su familiaridad con el público.

Es necesario incidir en lo que ocurre cuando hablamos de Diégesis y elementos de la diégesis. Nos encontramos que al traje se lo puede ubicar en cualquiera de estos dos grupos. En el primero, el vestuario toma sentido a partir del momento, kinésica, ambiente y estética, como por ejemplo el caso del traje negro con capa de Darth Vader, que lo acentúa como personaje villano. Mientras que, si lo tomamos como elemento de la diégesis, se encuentra en cada segmento fílmico ayudando al correcto desempeño técnico de este mismo. Prueba de ello es que ofrece continuidad entre las tomas y sus colores y texturas ayudan a la fotografía.

Dejando a un lado la teoría semiológica del cine, y poniendo en foco al vestido, en el desarrollo de esta investigación es clara la influencia de uno sobre otro y aquí, radica la más notoria característica del vestuario. Como elemento catalizador fundamental en un filme, este relaciona sociología, semiología y tecnicismos cinematográficos para ofrecerle al espectador un entendimiento y familiaridad inmediata con lo que respecta a sus propias vivencias. Si interpretamos a Lotman (1996) cuando sostiene que *"tener significado en nuestra conciencia es sinónimo de tener valor o incluso de existir."*, comprendemos que toda existencia tiene significado, por lo que todo aquello que aparece en un encuadre es capaz de significar. El vestuario no escapa de ello, aun cuando su arraigo tiende a ser asociado únicamente a lo estético y visual.

Ahora bien, cuando hablamos de códigos y funciones en el vestido, vemos cómo varían dependiendo de las influencias externas, es por ello que Eco lo propone como signo débil. No sólo depende de situación de uso, clima, factores culturales, sexo y religión, sino que también si tenemos en cuenta a la *memoria*, depende de toda una visión ya estructurada de un pasado y de la mirada contemporánea sobre este, del usuario. En suma, dentro del discurso fílmico, un traje es entendido como verosímil porque se conecta con la enciclopedia de conocimientos del espectador y porque su sentido es acorde con el resto de los signos del texto. *"El vestido en el cine transforma lo que es cultural en natural (verosímil)."* (Calefato, 2002).

En la trilogía original, la mezcla de géneros<sup>20</sup> hace que aumente su imprevisibilidad, es así que el vestuario se adapta a esto contribuyendo a su correcta comprensión.

Por último, en el apartado 3.1.1 vimos que la percepción ocurre cuando procesos fisiológicos se convierten en construcciones mentales, y si lo asociamos a la idea de Semiosfera, lo que percibimos pasa del no texto al texto. Como individuos estamos en constante percepción y, dependiendo de nuestro

---

<sup>20</sup> Consideramos a los tres filmes dentro de la Ciencia Ficción, aunque parafraseando a Telotte (2002) este género permite transformarse para pasar sus fronteras y fusionarse con otros.

ambiente de desarrollo la visión cambia. Los esquimales pueden llegar a percibir más de veinte tonalidades de blanco, mientras que un latino, no más de 3. Con esto queremos señalar que el cine y por lo tanto, el vestuario de ficción, fluctúan según el escenario en donde se presenten.

A modo de cierre de este capítulo, en el cine se proyecta una confluencia de signos de diferentes orígenes pero comprensibles (lenguaje), que combinados logran un sentido único en su existencia (Semiosfera) y que cada elemento que aparece conformando la diégesis, logra emitir un mensaje. Dentro de este aparato comunicador se encuentra el vestuario, el cual funciona como uno de los lazos entre la realidad que se quiere representar y el reflejo de esta como cine de ficción. El espectador se sumerge en lo que se llama contrato de veridicción, y cada elemento significativo, incluyendo al vestuario, se interrelaciona con las demás aristas en un juego de engranaje de esta gran máquina, el cine.

## 4. Trilogía original Star Wars

---

*“El secreto de las películas, es que son una ilusión”  
George Lucas, 2004*

Como antesala de este capítulo, pudimos incorporar los conceptos básicos en cuanto a cine, vestido, y sus respectivos análisis como lenguajes no verbales dentro de una cultura. Resulta entonces que cada una de estas teorías hasta acá expuestas, son fundamentales a la hora de observar nuestro caso de estudio: La trilogía original de Star Wars (1977-1983).

En lo que respecta al desarrollo que sigue, traeremos a colación diferentes ejemplos que expongan lo previamente analizado. Nos es importante aclarar que sólo acudiremos a los más significativos, ya que como hemos expresado, su análisis parte por parte surge de una necesidad puramente heurística, la cual nos llevará a la generalidad de lo que consideraremos gran sintagma, la trilogía completa.

### 4.1 Contexto del caso

Para empezar a posicionarnos, consideramos necesario ubicar el contexto social de ese entonces, ya que como sostiene Eco (1972) *“Los códigos indumentarios existen, sólo que suelen ser débiles (...) lo más frecuente es que haya que reconstruir el código en el momento, en la situación dada, inferirlo de los propios mensajes”*. (p. 20-21)

Resulta que como bien mencionamos, el estreno de los filmes se da entre 1977 y 1983 en los EE.UU. En efecto, por aquellos años se vivía lo que se conoce como la *Guerra Fría*<sup>21</sup>. Los bandos estaban divididos entre comunismo y capitalismo y, una de las características, era la carrera por el desarrollo de las mejores tecnologías y lo que se llamó Guerra espacial (que culmina en 1969 con

---

<sup>21</sup> Se denomina de esta manera ya que fue un enfrentamiento indirecto entre la URSS y EE.UU en territorios ajenos. Abarca desde 1947 a 1991 con la caída del muro de Berlín en 1989 y la disolución de la Unión Soviética en 1991.

la llegada a la luna de Norteamérica). Existió un despegue de la televisión, videojuegos y, por aquellas décadas, todo se lo familiarizaba con el espacio<sup>22</sup>.

Es preciso tener presente que, en este contexto, la ciencia ficción logra posicionarse como uno de los géneros más aclamados de ese entonces, y la creación de George Lucas no iba a ser la excepción.

El periodista Bill Moyers, sostiene en una entrevista para la televisión norteamericana:

*El momento justo es algo crucial en el arte. Si la hubieran estrenado antes, la habrían comparado con Buck Rogers<sup>23</sup>, y si hubiera sido después, se habría quedado corta. La lanzaron justo al final de Vietnam cuando EE.UU se sentía inseguro y cuando habían muerto las viejas historias, de inmediato caló en el público. (The Biography Channel, 1998, min:56:23)*

Por consecuencia, coincidimos en que no sólo el gran sintagma tiene valor, sino que adquiere un extra por el contexto en el cual se estrena.

En otro orden, su creador George Lucas estuvo dos años para terminar su guión, el cual partió en tres debido a su extensión, y de ahí nace la trilogía. En esos años en los cuales redacta, incorporó toda la lectura que mantuvo hasta ese entonces, por lo que en el relato se mezclan diferentes estilos en un único escenario y, dicho por él mismo, propone al espacio debido a que era el único territorio aún no explorado en su totalidad por el hombre.

Resulta la vida de Lucas una fuente de inspiración en esta historia. Nacido al final de la Segunda Guerra y amante de la velocidad e historietas cómicas, se decide a estudiar cine en una sociedad que aún relegaba al arte y sufría de las consecuencias de los enfrentamientos bélicos. Como vemos en la Fig. 18, y a su vez como dicho director sostiene, él no crea nada nuevo, son sus vivencias y aprendizajes a lo largo de su vida los cuales combina y genera universos nunca vistos.

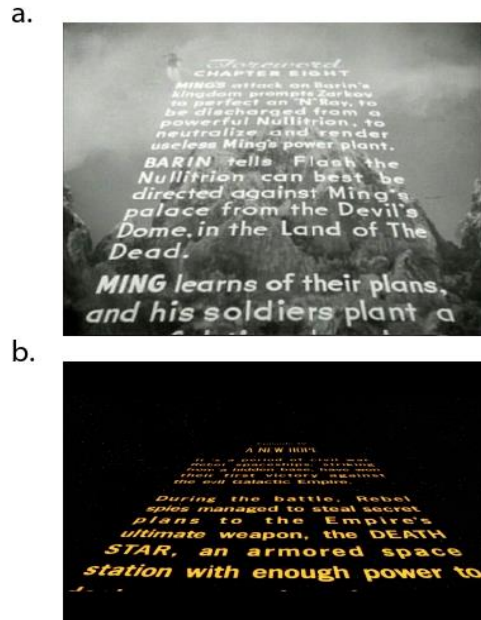
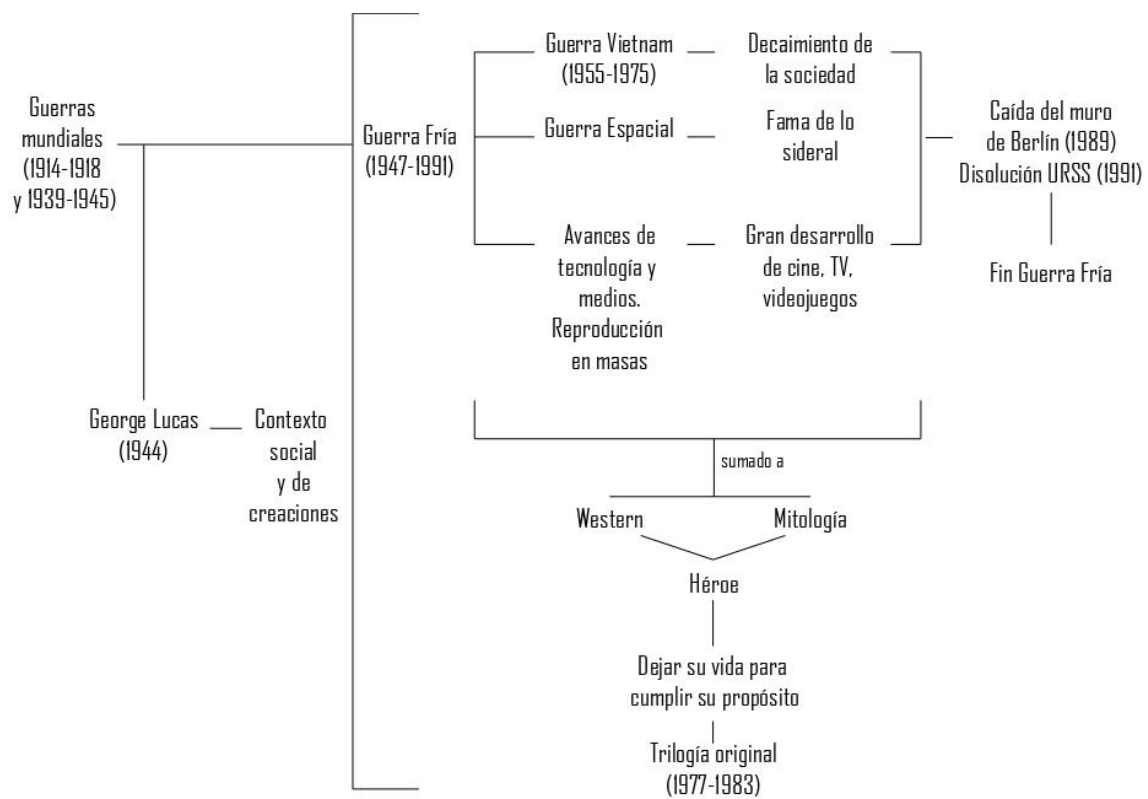


Figura 18 Comparación entre:  
a. "Flash Gordon" de Ray Taylor (1936)  
b. "Star Wars" de George Lucas (1977)

<sup>22</sup> Desde las colecciones de moda, se imponen los brillos y platinados, surgen nuevas fibras artificiales y los modelos posan con miradas marcadas hacia el cielo. Resulta que se encontraba muy definido lo sideral como algo aspiracional para todas las generaciones.

<sup>23</sup> Serie de ciencia ficción estrenada en 1979 en la televisión estadounidense.

A manera de resumir tanto lo que atraviesa a la historia como su estreno, ofrecemos un cuadro para su mejor comprensión



Cuadro 10 Síntesis de contexto en el cual se origina y estrena Star Wars. Fuente: Elaboración propia.

## 4.2 Metodología del trabajo

A la hora del desarrollo de vestuario, John Mollo, quien fue el primer vestuarista de la trilogía, cuenta en una entrevista en 2016 que Lucas sostiene sus deseos de que nadie se fije en el vestuario y, no por ser Ciencia Ficción, el traje debía dirigirse a lo sideral<sup>24</sup>. Es así como el diseñador, quien era un asesor experto en trajes militares termina en este puesto. Nada está al azar, la familia de Mollo brindaba asesoramiento en uniformes bélicos y Lucas buscaba un diseñador que haya tenido este tipo experiencia, ya que *“Tienen que parecer familiares, pero sin ser familiares a la vez”* (Lucas 1977, citado en Alinger 2016 p.15).

<sup>24</sup> Cuando nos referimos a *Sideral* en el traje, hacemos referencia a texturas plateadas, capas voladoras, hombreras predominantes, textiles sintéticos, etc.

Para el primer estreno, aparece como bocetador gráfico McQuarrie, quien instala aprobado por Lucas el camino artístico por el que correrá todo el filme. Como apreciamos en el apartado 2.1.3, guiados por pretensiones del director, todo el departamento tuvo que adaptarse a un bajo presupuesto considerando las dimensiones aspiracionales de la película. *“Quería que los miembros del Imperio tuvieran un aspecto muy eficiente, totalitario, fascista [...] que los rebeldes tuvieran un aspecto ligeramente sacado de una historia del Oeste o como los marines en Vietnam”* (Mollo en Alinger, 2016: p.15). Resulta entonces que se genera un lenguaje en donde se utiliza como recurso la *memoria*<sup>25</sup>, ya que apelan a estilismos ya vivenciados por el público, pero con un retoque propio de los diseñadores que intervienen. Es por ello que, muchos de los trajes observados en escena, son propios de grandes galpones<sup>26</sup> en donde se alquilaban y remodelaban para la pantalla.

A propósito, en el equipo de arte surge lo llamado *Greeblies* (ver fig. 19), que consta de los elementos físicos diseñados para parecer auténticos a través de su familiaridad, estos son los que permiten la conexión con el público. Es decir, son objetos del mundo real readaptados que se unieron al traje para darle profundidad y detalle. Su propósito se deja a la libre especulación, no es necesaria su explicación ni funcionalidad. *“Podrían ser aparatos de comunicación, pero es algo tácito. No es más que algo con aspecto futurista, pero a la vez rústico, porque ya se ha utilizado”* (Becker en Alinger, 2016, p:35) sostiene el técnico en accesorios

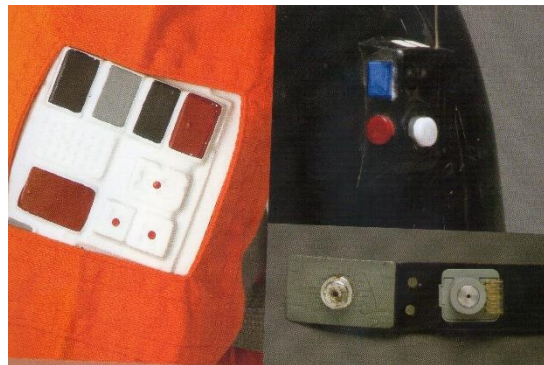


Figura 19 Greeblies de diferentes vestuarios. Fuente: *“Star Wars vestuario, la trilogía original”* (2016)

Del mismo modo observamos a la segunda entrega de la saga. Aquí con un presupuesto mayor debido al gran éxito del primer estreno, nos encontramos con mejor tecnología a disposición. El diseñador Mollo sigue siendo parte de esta trilogía junto a Mcquarrie y aparece en escena Rodis-Jamero, quien tomará protagonismo en la última entrega como uno de los vestuaristas. Al tratarse de una continuación, muchos de los diseños se mantienen intactos o con cambios no tan relevantes, pero es aquí donde yace lo interesante de esta saga. Como todo transcurre en galaxias y diversas culturas y climas, cada escenario posee sus características sin bandearse de la línea general. Es aquí donde veremos la

<sup>25</sup> Nos referimos al concepto sobre esta que instauro Lotman, ver apartado 3.3

<sup>26</sup> Por ese entonces existían dos grandes empresas de alquiler, quienes en 1972 se unen para formar Bermans and Nathans Costumier. Tan sólo en su departamento militar poseían 200.000 uniformes modernos y de época, por lo que se estimaba más de un millón de trajes en su basto almacén. En uno de sus cinco pisos, se encontraba el departamento de nuevas producciones, y las primeras dos entregas fueron en su mayoría vestidas y asesoradas por esta empresa.

adaptación de los protagonistas a cada universo. Resulta entonces que, en síntesis de esta segunda parte, el área de vestuario se expandió y ya no sólo alquilaban a grandes marcas, sino que mandaban a producir a diversos lugares y personas dependiendo de las necesidades. Mientras que en “A new hope” (1977) sólo los efectos especiales y los trajes de plásticos fueron realizados en Gran Bretaña y la gran mayoría alquilados y customizados, en “The Empire strikes back” (1980) a diferencia de la anterior, tenían taller propio y a su vez tercerizaban grandes cantidades a diferentes proveedores según los requerimientos.

Para finalizar este apartado, hablaremos sobre “The return of the Jedi” (1983) última entrega de esta trilogía. Luego del éxito de las anteriores, la producción contaba con que gran parte del vestuario se realizaría en EE.UU, mientras que el plató se encontraba en Londres. De esta manera, Lucas podría controlar aún mejor a toda la preproducción de Jedi. En este caso, el nuevo director Marquand, decide que el diseñador conceptual Rodis-Jamero forme equipo con Aggie Rodgers para el diseño de vestuario. Cabe aclarar que se plantea como un grupo debido a la experiencia de diseños físicos y bajados conceptualmente de esta última diseñadora, y de diseños conceptuales de quien venía participando en las anteriores producciones como bocetador gráfico.

A propósito de lo anterior, al tener todo el departamento de vestuario y plástico en un edificio del Industrial Light & Magic, la coordinación de envíos hacia Reino Unido debía establecerse mediante las escenas a rodar y su orden. Partiendo de los diseños originales, se renovaron los trajes de Darth Vader y C-3PO, a su vez de que modificaron también a las tropas de asalto. Al mismo tiempo en Londres, la preproducción se encargó de los Ewoks, los cuales demandaron el doble de cantidad debido a que sus escenas se rodaban en dos países diferentes.

Por último, los efectos especiales para estos filmes eran realizados en maquetas a las afueras de Londres, por lo que vestuario no sólo debía enviar los trajes de cada personaje, sino que, a su vez, debían lograr las mismas prendas a escala para cada muñeco. Como vemos en la figura 20, en las escenas que transcurren en la luna de Endor, el

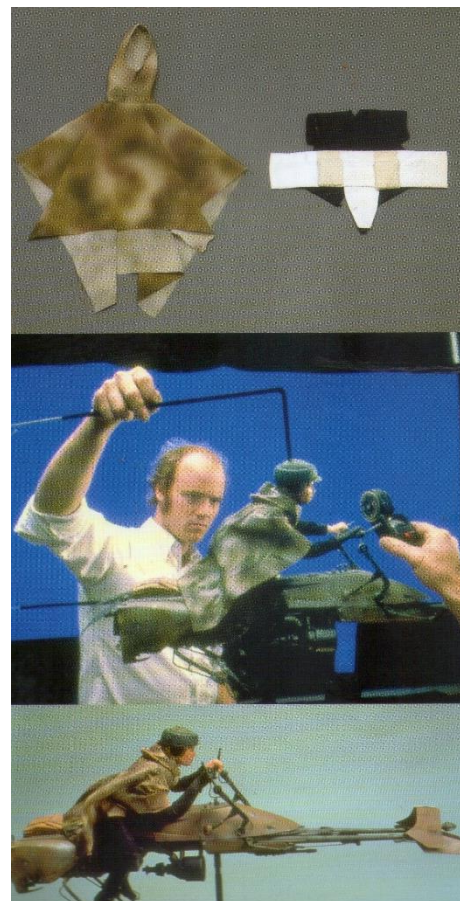


Figura 20 Prendas en miniatura para las maquetas de efectos especiales. Fuente: “Star Wars vestuario, la trilogía original” (2016)

equipo de tintorería del departamento debió replicar el batik a partir de las fotos enviadas desde el otro continente.

### 4.3 Presentación del formato de análisis

Como bien mencionamos en el Marco metodológico de esta investigación, la modalidad de análisis del caso es mediante la tabulación de datos percibidos en los fotogramas elegidos. Es decir, para la elaboración de esta tabla se recurre a diferentes fuentes de información, entre las cuales se encuentran aquellas cuyas bases son el estudio de la semiología. En suma, seleccionamos un fotograma de relevancia y junto con la tabla propuesta, recolectamos y analizamos los datos, para concluir con los objetivos de esta investigación.

Ahora bien, si volvemos a la concepción de que cada filme es considerado único o como una semiosfera y, que dentro del cine existen diferentes acepciones para su análisis, lo que aquí proponemos como método, resulta en base para entender nuestro objeto de estudio. En efecto, según las necesidades y enfoques de cada investigación, esto puede variar.

Para concluir la toma de partida de este formato de análisis, traemos al semiólogo Barthes (1982) quien propone que una imagen puede transmitir un mensaje en tres niveles diferentes:

- 1- **Mensaje icónico no codificado:** proceso denotativo en donde se describe lo que se ve. No profundiza en lo que implica.
- 2- **Mensaje icónico codificado:** conjunto de elementos que corresponden a ideas conocidas por el receptor. Este tipo, depende a su vez, de la cultura en la que se transmita.
- 3- **Mensaje lingüístico:** texto escrito que se puede encontrar dentro de una imagen y guía el pensamiento del espectador.

Resulta el mensaje codificado de una imagen en el cual nos detendremos para realizar este análisis. El fotograma es dicha fotografía detenida de un filme, y en su seguidilla es donde se encuentra el significado. Antes de continuar, se debe subrayar que dentro de la filmografía en general, el análisis de vestuario se puede llevar a cabo de diversas maneras, debido a las necesidades que debe atender cada estudio. En esta investigación, al presentar la semiología del vestido, cine y cultura (esta última introducida por Lotman), nos detendremos principalmente en fotogramas que representen dos senderos. Por un lado, presentaremos al arco emocional que atraviesa el protagonista Luke Skywalker, y por otro, la representación de culturas, climas y situaciones de uso entre otras, que se encuentran en Leia Skywalker. Es entonces, que atenderemos tanto la analogía que se hizo en el capítulo II sobre vestido social y vestuario junto con la semiología de la cultura (tomando a Leia) y, las funciones cinematográficas

del traje que lo familiariza al espectador con el relato que se quiere contar (vivencias de Luke). De esto se trata este capítulo, comprender al traje no sólo como un elemento más, sino como una de las principales herramientas que hace al cine acercarse y ser comprendido por el espectador.

A continuación, presentamos la tabla que acompañará a cada fotograma para su estudio. Cabe destacar que fue creada mediante las teorías propuesta por Kowzan (1968) sobre el traje escenográfico, y por Mitry (1963) sobre estética del cine; ambos conceptos desarrollados en el capítulo 2.

Pantalla	Ángulo
	Paleta
	Ubicación/Escenografía
	Composición
Vestuario	Textura
	Paleta
	Silueta
	Estilismo
	Accesorios

Figura 21 Plantilla para el análisis de fotogramas propuestos. Fuente: Elaboración propia

Como observamos en el cuadro predecesor, lo que nos interesa es el vestuario en función al filme. Debido a ello, nos es de relevancia analizar no sólo al personaje sino que también al contexto, ya que como sostiene Martin, “*El cine nos da de la realidad una imagen artística, de modo que si lo pensamos bien, es totalmente no realista y reconstruida con arreglo a lo que el realizador pretende hacerle expresar, sensorial o intelectualmente*”. (Martin, 1955/2002, p. 30)

## 4.4 De granjero a héroe mitológico del espacio

Para dar comienzo, el análisis específico de Luke Skywalker nos lleva a dividir su recorrido en cinco momentos de relevancia:

Etapa I	Etapa II	Etapa III	Etapa IV	Etapa V
Jóven granjero	Héroe de rebelión	Aprendiz Jedi	Jedi	Líder de rebelión
(E.I)	(E.II)	(E.III)	(E.IV)	(E.V)

*Cuadro 11 División del arco emocional que atraviesa Luke Skywalker en la trilogía. Fuente: Elaboración propia*

La decisión de dividirlo en estas etapas y proponer esos nombres nos sirve para lograr una ubicación y comprensión más rápida en la lectura. Cabe aclarar que, a lo largo de este análisis, cada etapa será abreviada como se señala debajo de cada una; ejemplo, Etapa I resulta (E.I) y así sucesivamente.

### *Etapa I: Jóven granjero*

A. (00:31:40)










B. (00:54:40)



C. (01:28:14)



*Figura 22 Fotogramas seleccionados donde se aprecia primer cambio de Luke.*

Pantalla	Ángulo	A. Normal B. Semi contrapicado C. Normal
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. Afueras de Tatoonie B. Cantina de Mos Eisley C. Base Imperial
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Fibras naturales, lisos y sutilmente gastado por el clima. Sin costura a la vista ni avíos.
	Paleta	
	Silueta	Adherente en el inferior, suelto con sujeción en cintura parte superior.
	Estilismo	Maquillaje natural, el pelo se mueve naturalmente con el viento del desierto.
	Accesorios	Cinto de cuero que le permite cargar desde vinoculares hasta el sable láser. Botas sin costuras ni avíos

## Etapa II: Héroe de rebelión






A. (01:59:09)



B. (02:00:10)



Figura 23 Fotogramas seleccionados donde se aprecia segundo cambio de Luke.

Pantalla	Ángulo	A. Picado B. Semi contrapicado
	Paleta	A.  B. 
	Ubicación/Escenografía	A. y B. Interior del templo de Yavin
	Composición	A.  B. 
Vestuario	Textura	Fibras naturales y chaqueta sintética. En laterales del pantalón, bordados geométricos similares a los de Han Solo. En mangas, recurso de pliegues que se repite en varios trajes de las 3 entregas.
	Paleta	
	Silueta	Adherente con ligero volúmen en hombros, por chaqueta con hombreras.
	Estilismo	Maquillaje natural, pelo peinado
	Accesorios	Cinto de cuero negro, botas de cuero negro y medalla de honor dorada.

## Etapa III: Aprendiz Jedi

A. (01:08:53)



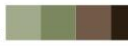


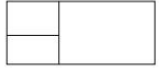



B. (01:39:15)



C. (01:50:27)



Figura 24 Fotogramas seleccionados donde se aprecia tercer cambio de Luke.

Pantalla	Ángulo	A. Normal B. Normal C. Normal
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. Dagobah B. Cloudy City C. Bespin
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Fibras naturales, lisos y tejidos. Degastado en base a la continuación del relato.
	Paleta	
	Siluetas	Adherente con anclaje en cintura.
	Estilismo	Maquillaje natural. Varía según desarrollo de la historia
	Accesorios	Cinto de cuero que le permite transportar todo, símil a E1 pero con avíos de metal. Botas de textil en misma paleta, ajuste mediante tiras. Nada de avíos

## Etapa IV: Jedi

A. (00:23:35)





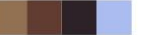




B. (00:28:43)



C. (00:32:05)



Figura 25 Fotogramas seleccionados donde se aprecia cuarto cambio de Luke.

Pantalla	Ángulo	A. Picado B. Picado C. Contrapicado
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. y B. Palacio de Jabba, Tatooine C. Gran Pozo de Carkoon, Tatooine
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Fibras naturales, lisos y tejidos. Prolijo, nuevo, sin desgaste.
	Paleta	
	Silueta	Adherente con anclaje en cintura. Capa con amplitud.
	Estilismo	Maquillaje natural y prolijo, no lo pierde durante las peleas, nada lo afecta.
	Accesorios	Botas inglesas de montar negras, guante en mano derecha de cuero. No aparece ningún avío

## Etapa V: Líder de Rebelión

A. (01:49:55)










B. (01:54:11)



C. (02:00:27)



Figura 26 Fotogramas seleccionados donde se aprecia quinto cambio de Luke.

Pantalla	Ángulo	A. Contra picado B. Normal C. Normal
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. B. y C. en la Estrella de la muerte II
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Fibras naturales, lisos y tejidos. Prolijo, nuevo, sin desgaste.
	Paleta	
	Silueta	Adherente con anclaje en cintura.
	Estilismo	Maquillaje natural, se desgasta con la pelea final donde se lastima la cara y las prendas se ensucian y rompen.
	Accesorios	Botas inglesas de montar negras, guante en mano derecha de cuero. Aparece cinturón de cuero con avíos en metal

Al dar comienzo a este análisis sobre Luke, si observamos a cada una de las cinco etapas en las que fue dividida su vida, advertimos la progresiva maduración y ergonomía de sus trajes dependiendo de las circunstancias. Es decir, cada cambio seleccionado atiende a las necesidades del guión, acciones y refuerza el discurso.

Volvamos a examinar a cada etapa comparándola con sus lindantes. En primer lugar, en E.I, además de advertir su paleta clara en tonalidades que juegan con el ambiente, utiliza la tipología de un poncho tejido roído por el clima; por debajo una camisa estilo japonés de color blanco, pero estropeado por las condiciones del ambiente y el estilo de vida rústico del joven. Para finalizar,

completan el look con unos pantalones oscurecidos y escondidos entre las botas y la camisa, de los cuales su verdadero origen proviene de Levi's. "Utilizamos materiales realmente baratos, para que pareciera llevar ropa muy raída y poco elegante" sostiene Mollo en una entrevista a Alinger, 2016. La falta de avíos y estampados es algo que acompaña al personaje en toda la trilogía, le brinda al espectador una sensación de futuro ya que, por esas décadas, los cierres, elásticos a la vista y otros, estaban de moda.

Por otro lado, la paleta de colores en cada escenario que se encuentra el protagonista juega con su atuendo. En el desierto de Tatooine, sus prendas se encuentran ensuciadas por la misma arena del lugar, mientras que en la Estrella de la muerte, la suma de las tipologías y sus colores, contrastan con el frío ambiente en el que se desarrolla el Imperio (escala de grises, plásticos e impolutos).

Pasemos a E.II, en donde se ve a un joven que ya no duda tanto de su destino y acaba de salvar muchas vidas. Las prendas acompañan este cambio abrupto y se presenta con una campera de cuero amarilla con hombros prominentes, y unos pantalones que se asemejan al estilo de su amigo, un rebelde inspirado en el Western. Si nos posicionamos abstraídos de la historia y vemos este cambio de E.I a E.II (ver Fig. 23) los colores se vuelven más estridentes, los materiales de mejor calidad, prolijo y, aparece una textura característica de la saga, un tableado en los hombros y brazos, dando a entender el camino que eligió Luke como destino de vida. En resumen, se lo ve al protagonista alejado de la simpleza e inocencia que expresaba en E.I, para asemejarse a Han Solo, y pasar a ser el héroe de los Rebeldes.

En otra instancia, cuando nos ubicamos en la E.III, observamos la corrosión que va teniendo el traje según lo que transita el personaje. Para dar comienzo, posee un traje de faena en tono verde que se asemeja a los colores del primer escenario, pantano de Dagobah. Entonces, podemos observar que los cambios de indumento al momento del personaje dudar o aprender de su destino, se iguala a la atmósfera, mientras que en E.II o en las venideras etapas, toma colores saturados o con mayor relevancia, como el amarillo (E.II) o negro (E.V). Volvamos a la tercera etapa y su desgaste con las peleas. Al momento de aprender de su maestro Jedi, Luke se quita la chaqueta y deja ver una musculosa, en este caso tejida para continuar con fibras naturales, que, si retomamos el concepto de *Memoria* de Lotman, nos lleva como espectadores a la ropa de entrenamiento, de sudar, aeróbico (típico de los '80), nos sumerge a instancias atléticas. Además, se aplica *aging* con tintes naturales para dar la sensación de uso continuo en un lugar lleno de barro como lo es un pantano.

Por otro lado, cuando el protagonista decide ir al rescate de sus amigos, se vuelve a colocar la chaqueta dejando atrás su entrenamiento, y le agrega un cinturón para poder llevar consigo todas sus armas. Al suponerse el mismo traje, sigue estando sucio por el barro de Dagobah, pero ahora contrasta con las

paredes y el ambiente de Cloud City, el cual es pulcro y lleno de texturas (Ver fotograma B de figura 24). Aquí, en este contrato de veridicción, como público nos da la sensación de que sale del mundo en donde se encontraba aprendiendo, para rescatar a sus amados en un lugar que no encaja con él ni con su instancia de sabiduría. Por último, debido a su gran enfrentamiento con Darth Vader, en donde se entera que es su hijo, el traje se encuentra destruido al igual que su estilismo. Resulta que el vestido acompaña no sólo al guión, sino que refuerza los sentimientos que atraviesan al personaje, roto fuera como por dentro. La paleta en esta parte se torna más oscura y limpia (a diferencia de Dagobah), por lo que su traje además de bajar de tono, resalta del fondo por la cantidad de roturas. No queremos dejar de mencionar que, para estas escenas, se crearon mas de 16 copias del traje para recrear lo mejor posible este enfrentamiento épico en la saga.

Acto seguido, en la última entrega de esta trilogía, Skywalker aparece vestido de negro y con una gran capa que lo cubre por completo. *“George quería tener la sensación de que Luke iba a pasarse al lado oscuro”* (Marquand en Alinger, 2016: p.128). Este cambio tan rotundo nos habla de una evolución en sus poderes y una gran maduración. Con un estilismo pulcro y prolijo, sin dejar de lado los tejidos y las fibras naturales, Luke vuelve a rescatar a su amigo ya como un Jedi. Resulta que combina dos polos, por un lado, al Imperio con cortes rectos y en negro, y por otro, a los Jedi con su capa en tonos tierra y de amplitud (Fotograma A de figura 25). A continuación, cuando se quita la capa, se observa un kimono azabache un poco más corto que el de E.I, permitiendo así un mayor movimiento a la hora de la acción. En el episodio V, Luke era tentado por el lado oscuro y ahora aparece vestido de negro, este juego de colores invita al espectador a dudar sobre las decisiones que el protagonista tomará. Como sostiene Nadoolman (2003) *“El vestuario posee la facultad de mostrar rasgos de la personalidad de los personajes antes de que estos hayan hablado siquiera”*. (2003, p.9)

Es preciso tener presente la evolución que sufrió Luke entre E.I y E.IV, para comprender dicha connotación que posee este último vestuario. Con esto se quiere decir que no por ser de color negro y sastrero, signifique maldad o frialdad, pero si hacemos esta comparación entre una etapa y otra, la significación va a ser distinta. Es decir, si traemos a colación lo citado en el apartado 2.2.1, donde Eco (1972) sostiene que ciertos códigos comunicativos son sensibles a reajustes continuos, por lo que son débiles y constructivos a la vez; comprendemos a este cambio como eficiente si lo ubicamos dentro de la Semiosfera (trilogía completa) y tenemos en cuenta a los looks predecesores.

Por último, nos encontramos con la quinta etapa, la cual se diferencia de la anterior debido a la falta del kimono. Al extraer esta pieza superior, se lo puede interpretar como un despojo de toda protección, para transformarse en un Jedi líder. Aparece una camisa plastrón típica de Cowboys con un cuello alto y una

pechera que elimina todo avío a la vista, este traje ajustado le permite al guerrero triunfar sobre el mal y afianzar su poder. Cabe destacar que, como vemos en el fotograma C de la figura 26, debido al enfrentamiento con su padre sufre lesiones y desgaste, por lo que sobre el final lo vemos desalineado y roto, creando así, más de once copias del traje.

En resumen, cuando nos detenemos en el análisis de cada etapa observamos su familiaridad con lo cotidiano del espectador y que, si lo conectamos con las funciones del vestuario postuladas por Pavis (1980)<sup>27</sup>, sí resulta ser el canal entre realidad/escena.

En otro orden, en cada momento aparecen elementos que forman parte de lo que anteriormente hemos llamado *enciclopedia del espectador*. Prendas como camisas plastrón, ponchos, chaquetas de cuero o musculosas, hacen una referencia y ubican al público en sintonía con lo que se quiere significar sin decirlo. Por ejemplo, uno como audiencia, en su inconsciente al ver una persona sudada y con una musculosa (E.III), percibe la idea de entrenamiento, aún más en los años '80s en donde lo *fit* estaba de moda.

A modo de conclusión diremos que, repasando lo visto en el apartado 3.3, en el personaje de Luke Skywalker la relación con la *memoria* es directa. Gran parte de la diégesis trata sobre la maduración que tiene este protagonista, la cual se apoya en gran medida sobre el vestuario y, a su vez, este último juega con los acontecimientos que para el director fueron importantes en su vida, como la cultura Western, guerras mundiales y los guerreros orientales (detallado en apartado 4.2) Más adelante veremos las conclusiones generales sobre este análisis junto con el de Leia, en el apartado 4.6.

#### 4.5 Entre la diplomacia y la rebelión

Para comenzar con este nuevo análisis, cabe recordar el porqué de su elección. Como bien mencionamos en nuestro Marco Metodológico, este caso de estudio sirve para evidenciar desde un ángulo diferente al anterior, las funciones principales del vestuario mencionadas por Barthes (1967), y aquí expuestas en el apartado 3.2.2.

De modo similar a Luke, dividiremos al caso de Leia en 5 momentos claves, atendiendo la necesidad de evidenciar esta dualidad entre lo que su posición de princesa requiere y su obligación moral para con la rebelión le exige. Es decir, como en el apartado anterior, sólo expondremos los vestuarios que no

---

<sup>27</sup> Funciones del vestuario que se desarrollaron en el apartado 3.2.2

pertencen a los uniformes y atienden más de cerca a la personalidad de cada uno.

Es entonces que, en vez de etapas, serán momentos en los cuales dividiremos a este personaje:

Momento I	Momento II	Momento III	Momento IV	Momento V
En misión	De gala	Huésped en ciudad ajena	Esclava	Protegida por nuevos amigos
(M.I)	(M.II)	(M.III)	(M.IV)	(M.V)

Cuadro 12 División de momentos que atraviesa Leia

### Momento I: En misión

A. (00:05:10)



B. (01:16:04)



C. (01:18:28)



Figura 27 Fotogramas seleccionados en tres circunstancias que Leia porta este vestido de Princesa y rebelde.

Pantalla	Ángulo	A. Normal B. Semi-picado C. Contrapicado
	Paleta	A.  B.  C.
	Ubicación/Escenografía	A. Nave rebelde B. Celda imperial C. Celda imperial
	Composición	A.  B.  C.
Vestuario	Textura	Seda, tejido ligero y práctico. Mediante avance de historia, se desgasta.
	Paleta	
	Siluetas	Amplia con anclaje en cintura. Largo hasta el piso, con tajos a los costados.
	Estilismo	Maquillaje natural, con labios y párpados pintados en tonos nude. Peinado recogido con rodetes en forma de círculos. Desgastado con el avance en la historia.
	Accesorios	Botas media caña con elásticos a los costados. Cinto en cuero blanco con detalles en plata, su agarre es trasero con botones blancos para disimularlos.

## Momento II: De gala

A. (01:59:20)










B. (02:00:07)



C. (02:00:12)



Figura 28 Fotogramas seleccionados del festejo y premiación.

Pantalla	Ángulo	A. Normal B. Semi-picado C. Contrapicado
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. Nave rebelde B. Celda imperial C. Celda imperial
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Seda y gasa, tejido ligero. Blanco impoluto.
	Paleta	
	Siluetas	Amplio con ajuste en el superior y anclaje en cintura. Largo hasta el piso.
	Estilismo	Maquillaje natural, con labios y párpados pintados en tonos rosa. Peinado recogido dándole mas altura. Al tener cuello y escote limpio, se le coloca una joya en plata.
	Accesorios	Botas blancas, cinto similar al anterior pero en plata y, un collar haciendo juego que resalta entre el escote y el peinado recogido.

### Momento III: Huésped en ciudad ajena

A. (01:26:07)










B. (01:27:08)



C. (01:28:14)



Figura 29 Fotogramas sobre diferentes ángulos para apreciar vestuario en contexto.

Pantalla	Ángulo	A. Normal B. Semi-picado C. Normal
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. B. y C. Cloud City
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Misma seda que su primer vestido, pero en tonos tierra. Ligera y bordados.
	Paleta	
	Silueta	Recta con cinto a tono en cintura. Cerrado hasta el cuello con chaleco suelto.
	Estilismo	Maquillaje natural, con labios pintados en tonos ocre. Peinado recogido con trenzas elaboradas.
	Accesorios	Botas blancas, cinto similar al anterior pero en plata y, un collar haciendo juego que resalta entre el escote y el peinado recogido.

## Momento IV: Esclava

A. (00:23:22)










B. (00:31:27)



C. (00:36:28)



Figura 30 Fotogramas del cambio radical sobre su vestuario a esclava

Pantalla	Ángulo	A. Semi-picado B. Semi-contrapicado C. Contrapicado
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. Palacio de Jabba, Tatooine B. y C. Gran Pozo de Carkoon, Tatooine
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Metal, cuero y gasa.
	Paleta	
	Silüeta	Adherente con tapa rabo hasta el suelo. Semidesnuda
	Estilismo	Maquillaje natural, con labios pintados en tonos rosa. Peinado recogido con trenzas y accesorios que sujetan el peinado.
	Accesorios	Botas con avíos de metal al igual que el corpiño, pendientes y hebillas doradas al igual que todo el vestuario. Collaar dorado que la conecta a una cadena que sostiene su captor.

## Momento V: Protegida por nuevos amigos

A. (01:13:38)










B. (01:18:40)



C. (02:07:05)



Figura 31 Fotogramas de su último cambio.

Pantalla	Ángulo	A. Normal B. Normal C. Normal
	Paleta	A.  B.  C. 
	Ubicación/Escenografía	A. B. y C. Luna de Endoor
	Composición	A.  B.  C. 
Vestuario	Textura	Cuero y fibras naturales.
	Paleta	
	Silueta	Trapecio, largo midi.
	Estilismo	Maquillaje natural, con labios y pómulos pintados en tonos ocre. Peinado suelto y encrespado, tiras de cuero formando trenzas chicas.
	Accesorios	Botas del mismo cuero que el vestido. Nada de accesorios que decoren el diseño. Todo hecho mediante tiras.

Primeramente, en este breve análisis, observamos cómo sus trajes se mimetizan con el entorno sin dejar de lado su estrato como princesa. En el único momento en el cual esto cambia radicalmente, es en el M.IV, donde se la ve despojada de toda prenda que cubra gran parte de su cuerpo.

En una segunda instancia, si nos detenemos detalladamente en estos momentos y los relacionamos con sus aledaños, podemos decir que tanto en M.I y M.II, sus trajes la muestran casi virginal con esos blancos etéreos que cubren su cuerpo por completo. Es decir, lejos de ser una princesa ornamentada, Leia

poseía el minimalismo y la practicidad. Esto último se debe a que el vestido del M.I contaba con tajos laterales para las escenas de acción. Al ser estos primeros los únicos dos cambios del personaje en el primer rodaje, debían permitir connotar todos los atributos que se requerían. El primer traje, de silueta amplia con anclaje en cintura, también permitía moverse y presentarla sensual (como vemos en los fotogramas B. y C. de Fig. 27), mientras que en el M.II, continuando con la línea minimalista y elevada pero ahora de gala, se pudo jugar más con el diseño, debido a que no requería gran movilidad.

Por otro lado, si pasamos al M.III, los protagonistas llegan de improviso a una nueva ciudad, por lo que las prendas serían otorgadas por los habitantes de allí. Resulta entonces que, siguiendo con el estilismo del lugar o lo que Barthes propone como *Langue*, Leia posee un traje bordado y suelto que la cubre por completo, a su vez que atiende a las características de su personalidad, *Parole*. En otras palabras, su cambio se ocupa tanto de las reglas generales de la cultura de esa ciudad, como de las características que implica el personaje.

En línea con lo anterior, pasamos al M.IV, en donde se la ve semidesnuda cumpliendo el rol de bailarina esclava (Fig. 30). Si nosotros como espectadores no contempláramos los trajes anteriores, este cambio pasaría inadvertido, pero si tenemos en cuenta los largos modulares y materiales de los precedentes, comprendemos el cambio abrupto y el drama del rapto que sufre esta princesa. Resulta este momento uno de los puntos claves en el vestuario, ya que es fundamental para describir lo que pasaba sin decirlo. Este bikini fue esculpido en cera, aparentaba ser de metal a partir de acabados especiales y esto le permitió a la actriz moverse en escenas. Al ver este cambio de siluetas amplias y cuerpo cubierto a la semi desnudez, percibimos la degradación de ser realeza a esclava.

Resulta entonces que hasta aquí, además de los uniformes, Leia viste dos vestidos y un conjunto, los cuales son sueltos y con anclaje en cintura, mientras que un cuarto cambio incluye a una bikini y cadenas. Esto último hace alusión a lo que Goffman (1959) señala como las elecciones de proyección que tiene un individuo, que lo alejan de ser otra cosa. Es decir, una princesa líder de una rebelión dispuesta a la acción, que termina de esclava para un contrabandista.

Si continuamos hacia el M.V, observamos que se connota la idea de que el traje fue confeccionado por los mismos aldeanos del lugar, los Ewoks. Este cambio simula estar cosido con las mismas tiras de cuero que también adornan su pelo, lo cual nos indica una rusticidad y una inesperada relación de amistad entre el personaje y el pueblo. Si examinamos la cultura de esta raza nos remite a los pueblos originarios de Norteamérica, con accesorios de pieles, cueros y huesos. Al encontrarse con Leia uniformada, le otorgan un vestido siguiendo las mismas líneas de su cultura pero más delicado, ya que se debe a una princesa. Este es el último cambio de la protagonista, la cual termina este enfrentamiento de rebelión con sus amigos en un fogón desprovista de todo tipo de artilugios. Es decir, esto nos indica la humanidad y humildad de todos los personajes, a su

vez de que nos habla del compromiso que adquirieron para la libertad de todas las galaxias ante el Imperio.

Hemos analizado hasta aquí cada uno de sus cambios y su relación entre la cultura del entorno y su status social. Ahora bien, si retomamos cada traje respecto a las ideas generales de la trilogía, vemos que también sigue la línea de no poseer avíos, una sofisticación aparente en los trajes que sólo es simulada por procesos de fabricación y acabados especiales en el taller de vestuario.

Por último, no queremos dejar pasar el estilismo que armoniza con sus atuendos. Según su creador, en una entrevista dada en 1977, el primer peinado con el que aparece esta princesa está inspirado en guerreras mexicanas conocidas como *Adelitas*. Si bien la mayoría de los espectadores no iba a referenciar esta toma de partida a primera vista, estos dos círculos a los costados perfectamente hechos daban futurismo debido a que brindan movimiento estático y, eran prácticos para las escenas de acción. Resulta entonces que, como vimos al principio de este capítulo, todo está inspirado en las vivencias y gustos de lectura que tenía Lucas, incluyendo peinados de la protagonista.



Figura 32 Mujer guerrera mexicana, Adelita. Extraída de [www.pinterest.es](http://www.pinterest.es) 10/5/21

En suma, cabe destacar que en el resto de los momentos siempre va acompañada de trenzas. A la hora de la gala (M.II) le brinda altura, cuando es visitante de improviso (M.III) juegan con los bordados del traje, al ser esclava (M.IV) la ornamentan acabados iguales al resto del atuendo y le despejan la cara y, por último, una vez relajada con sus nuevos amigos (M.V) posee el pelo suelto y sólo se le ve una corona de trenzas hechas con mismas tiras de cuero que cosen sus prendas.

Definitivamente su aparición no es estereotipada como damisela en apuros ni como mujer de acción que deja de lado su condición social. Leia es una princesa guerrera.

#### 4.6 Conclusiones preliminares del caso

Si repasamos cada uno de los apartados anteriores en este capítulo, vemos cómo este caso de estudio desde sus comienzos tuvo afinidad con las teorías semiológicas del cine y el vestido, sumado a la de cultura. Es decir, desde la concepción del guión en donde se incorpora Western, espacio, Guerras

mundiales y sociedad norteamericana de los 80's, hasta los efectos especiales en cada atuendo para connotar futuro y galaxias lejanas para llegar a la pantalla. Ahora bien, cuando tomamos el análisis de los dos personajes seleccionados, observamos que siguen una línea general del gran sintagma, por más de que trate de dos ejemplos diferentes. A modo de resumen, ofrecemos el cuadro 13 donde se podrá observar de forma resumida lo hasta aquí tratado.

Teorías	Leia Skywalker	Luke Skywalker
Semiósfera	Poseen características reconocibles y de moda en la cultura occidental de aquella década, que hacen funcionar de manera única al filme.	
Memoria	Acuden a luchar por sus ideales en contra del sistema. (Se encuentra en curso la Guerra Fría). Lucas hace referencia en todo momento a sus lecturas de niño: Western, mitología e historietas cómicas.	
Cine	Planos que los ubican en el centro del encuadre por lo general. Cada montaje los muestra como héroes	
Vestuario	Juega entre lo femenino, la realeza, y la rebelión. Sin avíos, acompaña cada escena de acción. Siluetas limpias.	Acompaña sus estados de ánimo y, apoya al relato en su viaje emocional de joven granjero a Jedi. Siluetas limpias.
Languaje/Parole	Cada ropa pertenece al sistema de cultura donde se haya, sin dejar estatus social	Sigue la cultura de su pueblo hasta convertirse en Jedi, donde pasa a vestirse como ellos.

*Cuadro 13 Síntesis de las principales teorías aplicadas a personajes de estudio. Fuente: Elaboración propia.*

En síntesis, si sólo nos enfocamos en el vestuario vemos que hay:

- Tipologías reconocibles para el público de esa época: chaqueta de cuero con hombreras, botas de montar, uniformes de guerras pasadas.
- Siluetas construidas desde el patronaje hasta inclusión de texturas ajenas como la cera.

- Reminiscencia a situaciones de uso diarias, como musculosa para entrenar o vestido lánguido y etéreo para una gala.

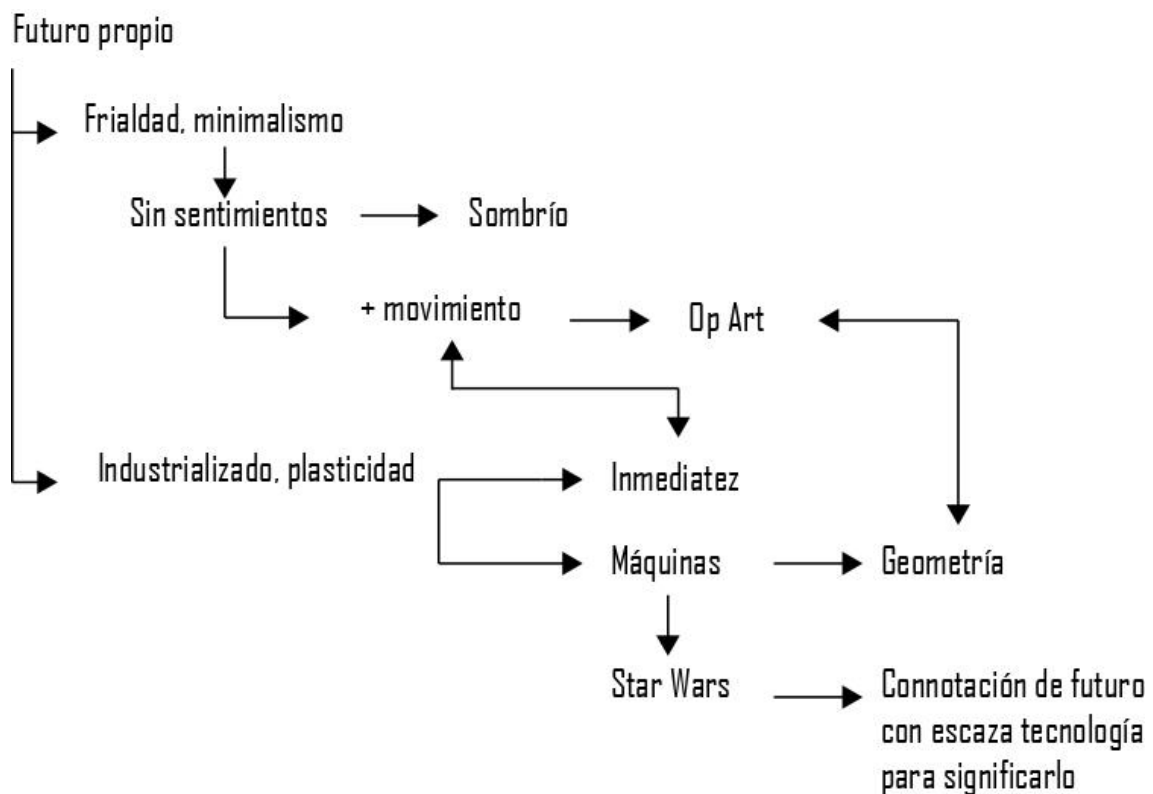
Todas estas, se encuentran en relación cíclica con su entorno y tecnicismos del cine para formar esta relación sintagmática. Se puede afirmar entonces que, el vestuario en esta trilogía no sólo funciona en base a las necesidades que presenta el filme (efectos especiales, tecnología, relato) sino que también da pistas sobre lo que ocurre o puede llegar a pasar, como lo es cuando Luke aparece vestido de negro con una gran capa que lo cubre.

Por último, inclinándonos hacia el lado del cine y sus tecnicismos, vemos que las tomas hacia estos protagonistas siempre son colocándolos en el centro de la acción. La distribución espacial del fondo y el encuadre, hace que estos personajes se encuentren en situación de protagonismo la mayoría de las veces.

## 5. Propuesta proyectual

---

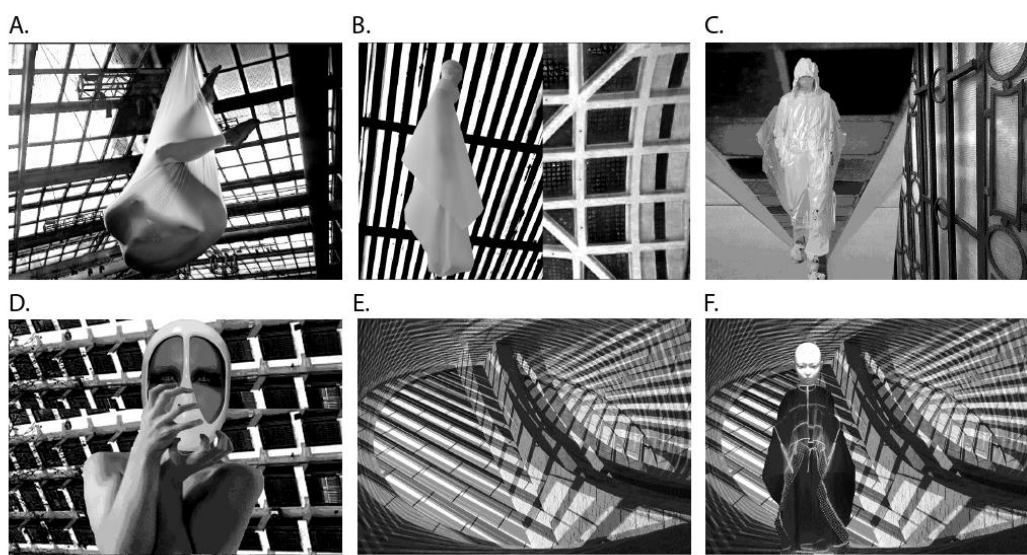
Como instancia final de este proyecto, se requiere la presentación de una propuesta propia de diseño en base a lo previamente analizado. Mediante la misma, se busca aplicar y afianzar los conocimientos adquiridos y expuestos anteriormente. Como señalamos en nuestro marco metodológico, al finalizar esta etapa crearemos una encuesta para poder concluir sobre nuestro objeto de estudio. De esta manera, se presenta una colección de 60 conjuntos que parten de una propuesta personal de futuro, en combinación con características de metodología de trabajo en Star Wars. El punto de inicio de diseño surge a partir del siguiente cuadro:



Cuadro 14 Síntesis de palabras claves del futuro propio y su interrelación. Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, si nosotros postulamos que el diseño de vestuario parte un guión y pretensiones del director, junto con una estética general propuesta por dirección de arte, a la hora de crear una colección imaginamos nuestro propio futuro emulando un relato, y empezamos a enlazar sus palabras claves con otros conceptos para lograr tener una toma de partida más compleja y rica en temática.

Es así como los relacionamos y expusimos en el cuadro 14, donde nos dimos cuenta de que nuestro concepto, al tratarse de futuro, luz y movimiento, necesitaba ser plasmado en un GIF.



*Figura 33 Fotogramas que forman parte del GIF conceptual sobre nuestro universo poético.*

Una vez realizado dicho video en donde se busca plasmar los conceptos del cuadro 14, se extraen los siguientes recursos constructivos para pasar a la etapa de diseño de colección: volúmenes, simetría, geometría, movimiento, translucencias, luz, siluetas, materialidad. Para conformar este GIF, las imágenes que componen el fondo y aportan textura, fueron sacadas con nuestra cámara y, con la post edición más lo aprendido sobre montaje, simulan ser parte de un futuro frío e industrial. Ahora bien, si observamos los fotogramas seleccionados, este GIF conceptual además de denotar lo anteriormente nombrado, connota, gracias a las herramientas que nos brinda el cine, la sensación de fragilidad ante un mundo avasallante, frialdad de estos individuos que aparecen y el caos junto con la desesperación que genera el continuo movimiento de las diapositivas que no frenan más de 0,5 segundos.

Si traemos a Chion (1998) el cual sostiene que el sonido fílmico no puede ser uno en sí mismo, sino que es un vehículo de sentido o indicio de una fuente, en esta instancia postulamos una banda sonora que acompañará de manera yuxtapuesta a este recorrido de imágenes. Es decir, para este autor el sonido es una coexistencia relativamente escasa de mensajes e información, que encuentra su sentido y dinámica en la manera que se distribuye según los espacios imaginarios de lo fílmico. En otras palabras, ambos establecen una relación única que le otorga valor y significado para el receptor, el cual por sí mismo los organiza. Para observar el GIF, véase el enlace ubicado en anexo I.

## 5.1 Usuario

Para arrancar, como dijimos en el apartado 2.2.1, una de las diferencias entre indumentaria y vestuario radica en que este último no es comercial, por lo que no apunta a un público específico y, cada personaje es un desafío que vestir con sus particularidades y vida. Resulta entonces que, para esta etapa, no proponemos a un sector de esta sociedad del futuro, sino que aplicamos a una cultura única y recurrimos al concepto de *Parole*, en donde todos siguen una línea general y es en *Langue* donde se pueden llegar a diferenciar. Para seguir con la línea del movimiento, en este caso también se recurre a un GIF para poder representar a este usuario tipo.

En este futuro lejano, su población no posee género y sus mentes se han desarrollado a un nivel superior que su anatomía, la cual queda frágil y pequeña. Aquí radica el poder del vestuario, el cual cumple la función de proteger al cuerpo desatendido por las mentes avanzadas. En este nuevo GIF, el cual comparte características con el anteriormente presentado, se busca mostrar la frialdad y maldad con la que se mueve y su pequeñez a comparación del mundo que lo rodea.

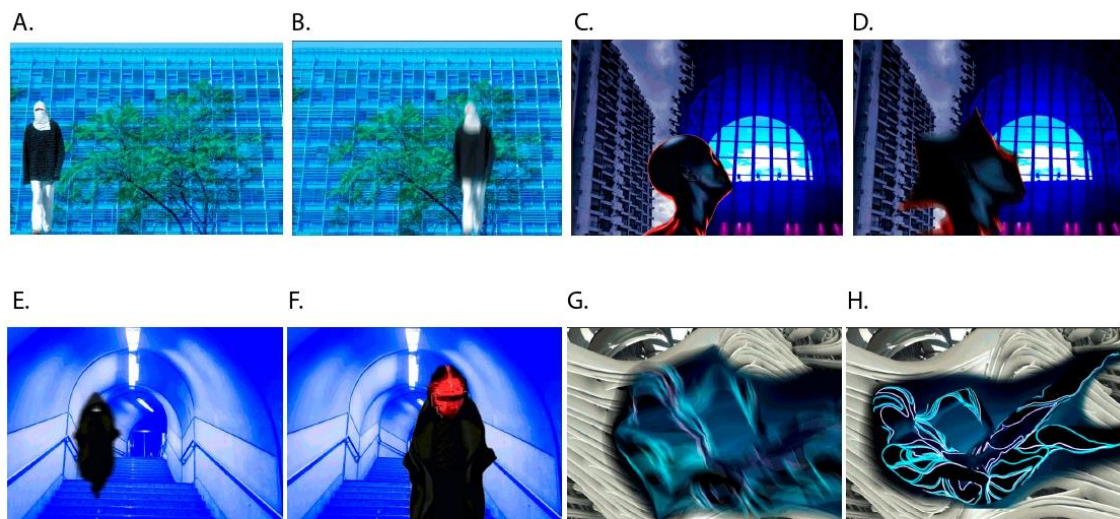


Figura 34 Fotogramas extraídos del GIF Usuario. Fuente: Elaboración propia.

A continuación, analizaremos la Figura predecesora. En este nuevo GIF observamos diferentes cuerpos cubiertos y en continuo movimiento sobre escenarios en los cuales sus dimensiones son exageradas a comparación de estos. Cada secuencia de fotogramas deja entrever el desplazamiento del usuario como A. y B. o E. y F., la conformación del cuerpo entre movimientos y

luces lineales como G. y H., a su vez de que estos fondos se perciben como grandes moles de cemento que encierran como C. y D. Las efigies que aparecen denotan cada etapa de la vida de esta sociedad y su constante relación con el entorno geométrico y volumétrico. A diferencia del GIF conceptual en donde la intención es representar transparencias, formas, materiales, luz y sombras con sólo la utilización del negro y blanco, en el del usuario se presenta color, luces en movimiento y juego entre figura-fondo.

## 5.2 Principio de propuesta de colección




Para dar comienzo a esta etapa definimos tres situaciones de uso y cómo este indumento con su estilismo iba a auxiliar a esta población frágil.

En primera instancia planteamos una línea de Gala, compuesta por veinte conjuntos en donde destacarán los grandes y geométricos volúmenes. Nos imaginamos encuentros en donde esta sociedad sobria no debería moverse demasiado, por lo que se pueden permitir priorizar lo estético antes que lo funcional sin dejar de lado cubrir sus cuerpos sensibles. Esta dicotomía entre sensibilidad anatómica y volúmenes geométricos será soslayada por el Op Art, el cual estará presente en todos los diseños y representará elegancia, frialdad y movimiento.

En segunda etapa, se encuentra la línea casual, la cual se caracteriza por la aparición de tipologías reconocibles de camisería y colores que sólo predominaran aquí. Es en esta situación de uso que nos imaginamos el diario de estos individuos, los cuales deben continuar con esta idea de movimiento y frialdad, sin dejar de lado que es ropa para el día y que debe protegerlos. Es así como la silueta deja de ser voluptuosa y aparecen tipologías reconocibles y textiles sintéticos y de plástico reutilizados. Para finalizar, se incorporan gafas que los protegen de los rayos solares.

Por último, diseñamos una línea deportiva que sea práctica y cómoda para estos cuerpos frágiles y poco desarrollados. Como bien señalamos, al enfocarse en su mente y no en lo físico, esta línea no cuenta con gran tecnología deportiva pero sí con practicidad en cuanto a los accesos, avíos utilizados y sus textiles. Como señala Saltzman *“El diseño de la vestimenta abarca también el acceso y el cierre de la prenda: tanto el vestirse como el desvestirse implican una acción específica, que requiere una cierta habilidad y movilidad del cuerpo”* (Saltzman, 2004/2009, p. 105), es por ello que su característica principal se haya en que el movimiento se lo da su accesibilidad y combina lo anatómico (clásico en lo deportivo) y lo oversize por arriba para el volumen.

Por otra parte, cuando pensamos en la paleta de color, como destacamos en el apartado 2.2.3, debe acompañar a la atmósfera y a la cámara, por lo que la escala de grises y el juego del Op Art son claves en esta colección. A estos últimos se les suman el rojo, azul, verde y violeta que no sólo fueron extraídos de la trilogía, sino que a su vez son colores estridentes que tienen fuerza ante la cámara y significan acción (rojo), sabiduría (violeta), protección (azul), equilibrio (verde). Es decir, la toma de estos colores no es arbitraria, sino que combinan entre sí y aportan otra connotación a este futuro acelerado y sombrío.

Recursos	Gala		Día		Deportivo	
	VARIABLES	CONSTANTES	VARIABLES	CONSTANTES	VARIABLES	CONSTANTES
Volúmen		×	×		×	
Movimiento		×		×		×
Geometría		×	×		×	
Largos modulares	×		×		×	
Paleta						
Recortes geométricos		×	×		×	
Reflex	×		×			×
Visibilidad del avío		×	×		×	
Bolsillos	—	—	×			×
Superposición	×			×		×
Adherencia	×		×		×	
Corte láser		×	×		×	
Estampas	×				×	
Oversize	×			×	×	
Terminaciones láser	×		×		×	
Materiales reutilizados	×			×	×	
Terminación al corte	×		×		×	
Avíos deportivos		×		×		×
Simetría		×		×		×
Vinilo	×		×		×	
Tiras	×			×		×
Op Art		×	×		×	

Cuadro 15 Constantes y variables de las tres líneas de la colección Future. Fuente: Elaboración propia.

En este cuadro predecesor dividimos a cada línea con sus constantes y variables, para establecer un hilo conductor entre las tres y a su vez diferenciarlas. Para saber en dónde nos encontrábamos a nivel cultural con la representación de lo sombrío y futuro, analizamos diseñadores que sus propuestas hayan sido inspiradas por estos conceptos clave. Nos resulta importante entender en dónde se detienen estos para representar nuestros puntos esenciales. En el caso de Pugh, su colección se basa en estampa y geometría, y en Yamamoto, siluetas oversize y ajustes mediante tiras que cuelgan. Si observamos en las siguientes figuras de cada colección, vemos que su punto final y a dónde quieren llegar se logra, pero cada uno con un camino

diferente. Es por ello que nuestra propuesta va a estar englobada entre nuestro GIF conceptual, análisis de colecciones y cuadro de constantes y variables.



Superposición de pieles:



Paleta de colores



Tipologías (aunque el diseñador juega con tipologías no reconocibles):

- Sacos
- Tapados
- Pantalones
- Polleras

Crea prendas oversize, raídas, rotas, harapientas, negras. Crea un volumen no sexual cuya forma, dada por el tejido, volverá a resaltar ese espacio entre el cuerpo y el vestido. Combina, desde las técnicas de hilado, teñido y confección japonesas con las fibras sintéticas y planchas industriales; en búsqueda tanto de tejidos livianos que se adapten como de estructuras volumétricas independientes.



Recursos constructivos:

-  Pliegues
-  Cierres
-  Costura a contratono
-  Bolsillos botones
-  Hombros y mangas con volumen
-  Ajustes con lazos y elasticos
-  Estampas
-  Caras tapadas
-  Tiras que cuelgan
-  Superposición

Figura 35 Análisis de colección Otoño/Invierno 2019 de Yohji Yamamoto. Fuente: Elaboración propia.

## GARETH PUGH

Se caracteriza por la utilización del color negro y blanco, y su trabajo con la forma triangular, sostiene que en otras rmas se utiliza para dar resistencia, y además significa poder y fuerza. Sus diseños en esta colección remiten al futuro, ciencia ficción, Op Art y esa imagen impactante característica de él.

Superposición de pieles:



Paleta de colores



Tipologías:

- Sacos
- Tapados
- Pantalones
- Polleras
- Vestidos



Recursos constructivos:

-  Superposición de módulos
-  Capuchas y combinación de textiles
-  Transparencias
-  Estampas
-  Intervención del textil

Figura 36 Análisis colección Primavera/Verano 2015 de Gareth Pugh. Fuente: Elaboración propia.

A continuación de presentar el marco que delimita la colección, comenzamos con las propuestas de materialidades, texturas, recursos constructivos y avíos. Nos encontramos con la necesidad de que todo sea de plástico o artificial, en este universo no se hayan fibras naturales ni la armonía que este material representa. Al querer trazar un futuro y la aceleración de su vida, las técnicas de construcción también deben ser rápidas, por lo que el láser, el encastre de módulos, terminaciones al corte y uniones, deben ir enlazadas a esta idea.

Cuando comenzamos la búsqueda de materialidades y nuevas técnicas para alcanzar este relato sin hablar, nos encontramos con las propiedades que el plástico nos brinda tanto en textiles como en materiales no convencionales para el diseño. Al momento de experimentar, el resultado de las pruebas nos llevó a nuevos caminos impensados, como la utilización de sachet de leche, silo bolsa, cámara de bicicleta, CDs, placas de acrílico, bolsas de consorcio y media sombra. Estos anteriormente nombrados forman parte de los materiales no convencionales, mientras que de textiles planos nos encontramos con raso, impermeables, tafeta, ketten, plackout, matelasé, gasas, cordura, gabardina y sarga, todos estos de fibras artificiales. Por último, figuran también los textiles de punto como Lycras, microtul, redes, dry-fit, bengalina y jersey entre otros. Como vemos en la figura 37, la paleta de color no es extensa debido a este minimalismo y poco sentimiento de este futuro, y todas las posteriores intervenciones a los materiales respetarán esta toma de decisión.

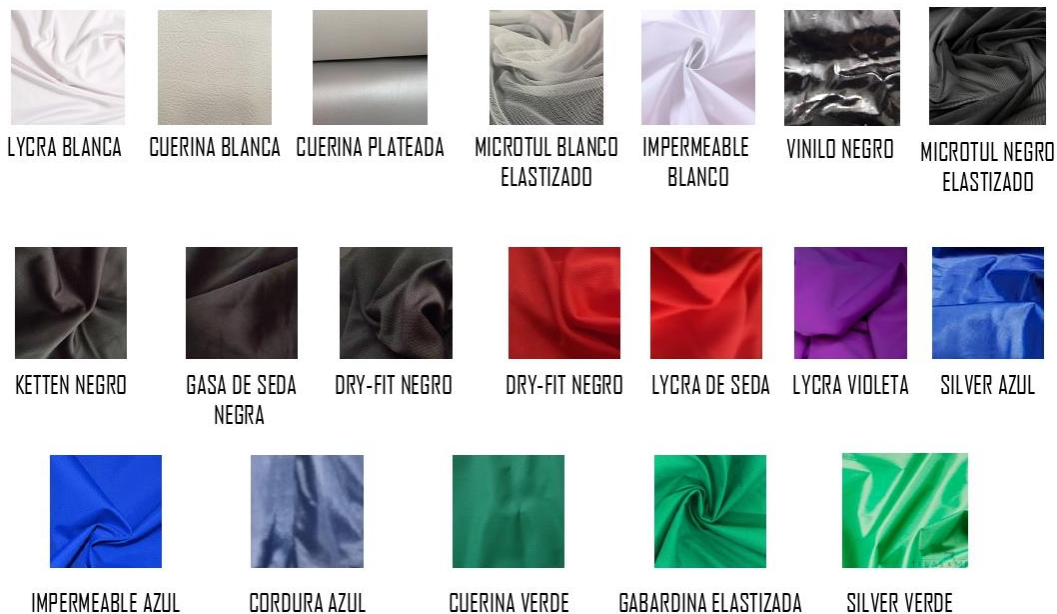


Figura 37 Algunos de los textiles seleccionados que conformarán la colección Future.

La estrella en esta colección será la utilización del láser tanto para generar figuras, como para módulos y terminaciones. La posibilidad que nos dan estos textiles sintéticos de sellarse debido al calor de esta herramienta, nos brinda la facilidad de utilizarlo para cualquier material. Es así como empieza a armarse esta colección, donde cada prenda se debe colocar rápido y ser de líneas limpias. Para cada una de estas texturas se genera una matriz con vectores que luego el láser imitará y, lo interesante de este proceso radica en que, dependiendo del material, se apreciará de diferentes maneras. Si observamos la imagen 3 y 4 de la figura 38 de esta seguidilla de cortes donde la matriz es la misma, en cada uno varía el comportamiento. Resulta entonces que placas de PVC de 3mm de grosor o cuerinas que no estiran, pueden curvarse e incluso estirarse.



*Figura 38 Cortes láser realizados en diferentes materiales. Fuente: Elaboración propia.*

En segunda instancia, en búsqueda de la generación de geometría y movimiento, la rigidez de lo plástico y sintético sumado a que no se deshilachan a la hora de cortarlos, nos ayuda a definir la silueta a lograr. Por un lado, las tiras en línea recta que funcionan como flecos y sistema de ajuste, y por el otro, moldería limpia y recta que une cada parte mediante avíos o costura lineal. Cabe destacar que en cada textura se piensa en función con otra que conforme el conjunto para seguir la premisa de cuidar al cuerpo frágil. Por lo que si predominan los flecos la base será rígida como la cuerina y si la gracia radica en lo lineal, será acompañado de impermeabilidad o matelaseados.



*Figura 39 Muestras de texturas en donde predomina lo recto y el movimiento. Fuente: Elaboración propia.*

Resulta entonces que desarrollamos tablas, encuentros de recortes rectos que transitan el cuerpo, en otros casos se pisan las costuras para que se sostenga mejor la prenda, uniones rectas de donde surgen flecos de diferentes materialidades y, superposiciones entre textiles rígidos y de punto.

Por otro lado, si nos detenemos en los avíos que componen esta colección, vemos cómo se hayan ocultos o ayudan a definir la silueta. Observemos la figura 40 y los diferentes ejemplos que se pueden encontrar:

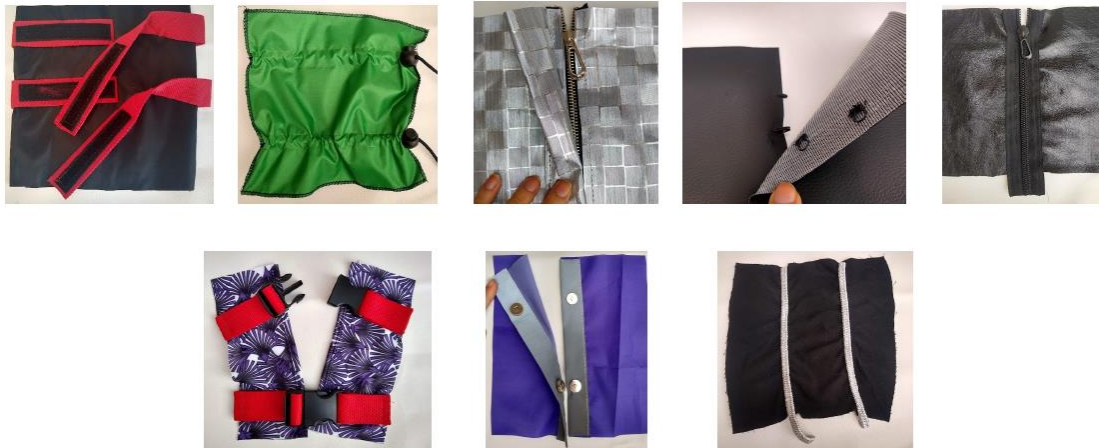


Figura 40 Diferentes muestras de inclusión de avíos a la colección. Fuente: Elaboración propia.

Por añadidura, cada propuesta de avío referencia a la rapidez, a estar ocultos por minimalismo (como en la trilogía) o a formar parte del diseño contrastando con el textil. En otras palabras, podemos encontrar cierres, elásticos, broches imantados o a presión, correas o corchetes y, los podemos hallar en superposición, ocultos en carteras, por debajo del textil o unidos mediante costura recta. Un avío puede cumplir una función dentro del vestido o bien ser un ornamento que defina características. En nuestro planteo de colección sus materialidades van desde el plástico hasta el metal. Esta decisión fue tomada por lo que connota cada material, recordemos estar frente a una cámara y espectadores, pero a la vez este indumento debe ser fácilmente transportado sobre el cuerpo. Resulta entonces que esta colección los avíos reúnen las dos características para cada diseño: funcionales y ornamentales que connotan frío y dureza.

Ejemplo de lo anteriormente nombrado es el caso de la falda (Ver fig. 41), la cual posee un cierre de plástico a contra tono que cumple la función de ampliar o ajustar de ser necesario. La manera en la cual es unido al cuerpo de la prenda, lo hace a su vez impermeable y ofrece línea recta. Entonces, define silueta y geometría resaltando por su color, a su vez que es funcional.

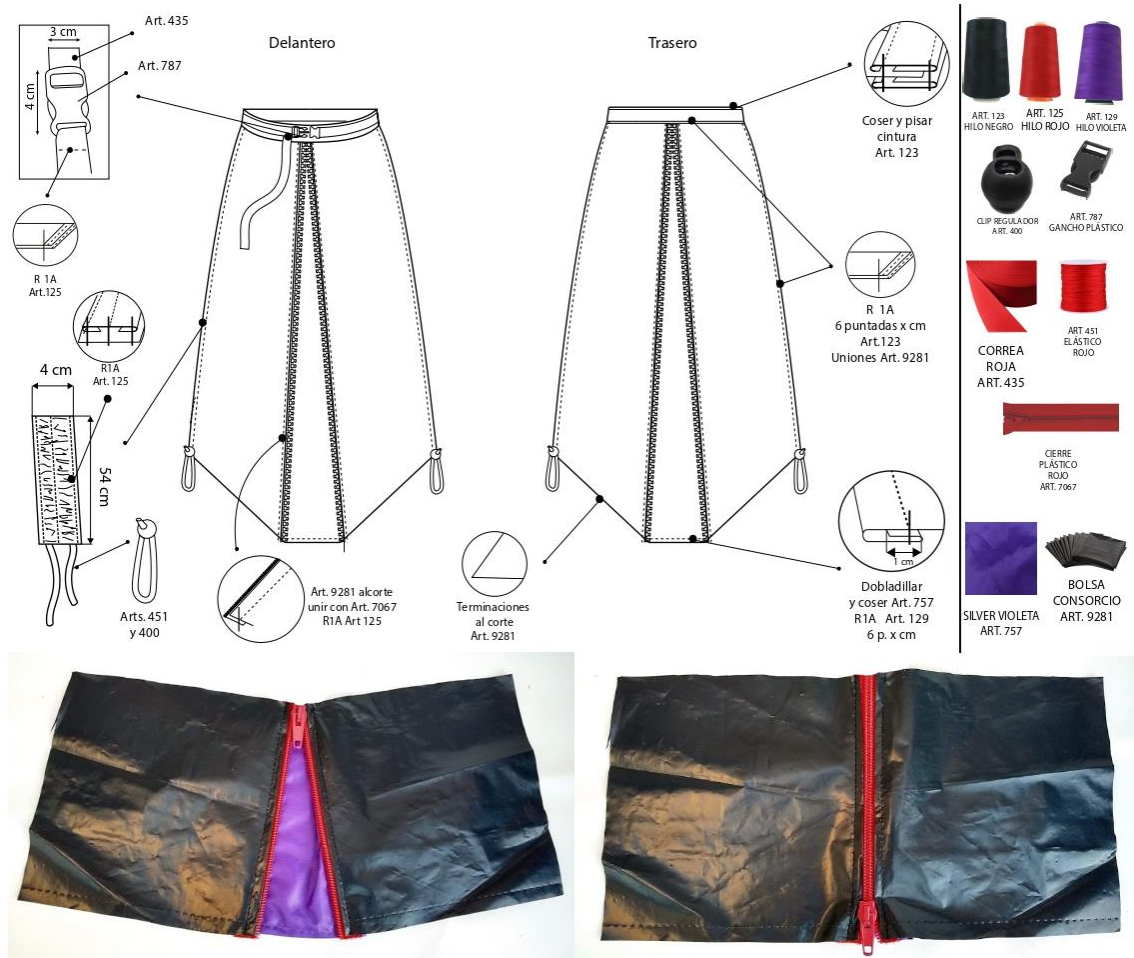


Figura 41 Geometral con detalles constructivos y foto de muestra. Fuente: Elaboración propia.

Ahora bien, si nos detenemos en las estampas o texturas por color, vemos que las propuestas varían entre Op Art, destellos de luces y geometría. Como bien señala Saltzman (2004) “*La superficie textil es un poderoso territorio de expresión, que califica y da identidad al diseño.*” por lo que si lo relacionamos al vestuario, caracteriza al personaje. Es así como surgen estas opciones insensibles del Op Art y minimalismo o de movimiento como luces. Las estampas fueron realizadas en sublimado debido a que los textiles en su mayoría eran de poliéster y, otras telas en cambio ya fueron adquiridas con su propia estampa.



. Figura 42 Muestras de estampa por sublimación. Fuente: Elaboración propia

Las estampas poseen la característica de presentar módulos similares, pero varían color, ubicación y escala dependiendo de la línea a la que pertenezca. La utilización del degradé y líneas para indicar movimiento sumado a las transparencias con la que estos mismos módulos juegan, son inspiradas en Star Wars y sus sables láser, los cuales son los que mayor luz y movimiento le dan a la saga. Es, por tanto, la estampa otro método de significación en este futuro.

### 5.3 Experimentación sobre cuerpo

A partir del recorrido que señalamos anteriormente, delimitamos el marco de la colección y pasamos a las pruebas sobre el cuerpo. En esta instancia, se desarrollan varias muestras para observar su correcta función entre connotación y practicidad. En un primer momento surgen texturas con materialidades que le brinden volúmenes y protección a los individuos. Como veremos más adelante en la fig. 43, las pruebas fueron surgiendo en diferentes partes para ver cómo se iba configurando esta síntesis de conceptos. Con el objetivo de indagar sobre si lo dibujado bidimensionalmente funciona sobre los cuerpos, realizamos con los materiales principales diferentes propuestas de construcción. Desde cortes láser, encastre de módulos, unión mediante calor, hasta matelaseados irregulares, fueron probados en esta etapa para resolver si el camino a continuación iba a funcionar. Como se muestra en la figura anteriormente nombrada, la misma muestra varía según la forma de adaptarse y el lugar en la que se ubique sin perder la característica de su estructura. Cabe destacar que las pruebas se hicieron tanto en cuerpos femeninos como masculinos debido a que el usuario de esta colección no presenta género.



Volúmenes con ajustes elásticos



Volúmenes geométricos, plásticos y rígidos



Volúmenes geométricos y plásticos.  
unión mediante calor



Volúmenes con puntas.  
encastre de módulos



Calado láser en textil plástico  
para generar red y movimiento



Volúmenes geométricos  
con textil impermeable

Figura 43 Pruebas de calce y funcionalidad en cuerpos. Fuente: Elaboración propia.

## 5.4 Colección Future

Como señalamos en el apartado 5.2, la colección se dividirá en 3 líneas: Gala, Día y Deportivo. A continuación, se presentarán 2 conjuntos de cada una de estas, los cuales fueron materializados. Cabe destacar que a cada uno se lo denomina rector debido a que reúne de manera representativa lo que cada línea debe connotar. Para ver la colección completa dirigirse al anexo I.

### LÍNEA GALA CONJUNTO 1 Y 2



### LÍNEA DIA CONJUNTO 1 Y 2



### LÍNEA DEPORTIVA CONJUNTO 1 Y 2



Figura 44 Diseños rectores de cada línea. Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, algo relevante en esta investigación es la traducción de los conceptos en diferentes formatos para llevarlos a la pantalla y que no pierdan el mensaje a transmitir, o viceversa, llevarlos de la pantalla a la moda como vimos en el apartado de Estado de la cuestión. Es por ello que, de una trama vectorial se cambien las características de los materiales a otras (Ver Fig. 41 A), de una misma estampa se trabajen maneras diversas (Fig. 41 B.) o que el concepto de luz parta de diferentes formatos (Fig. 41 C.)

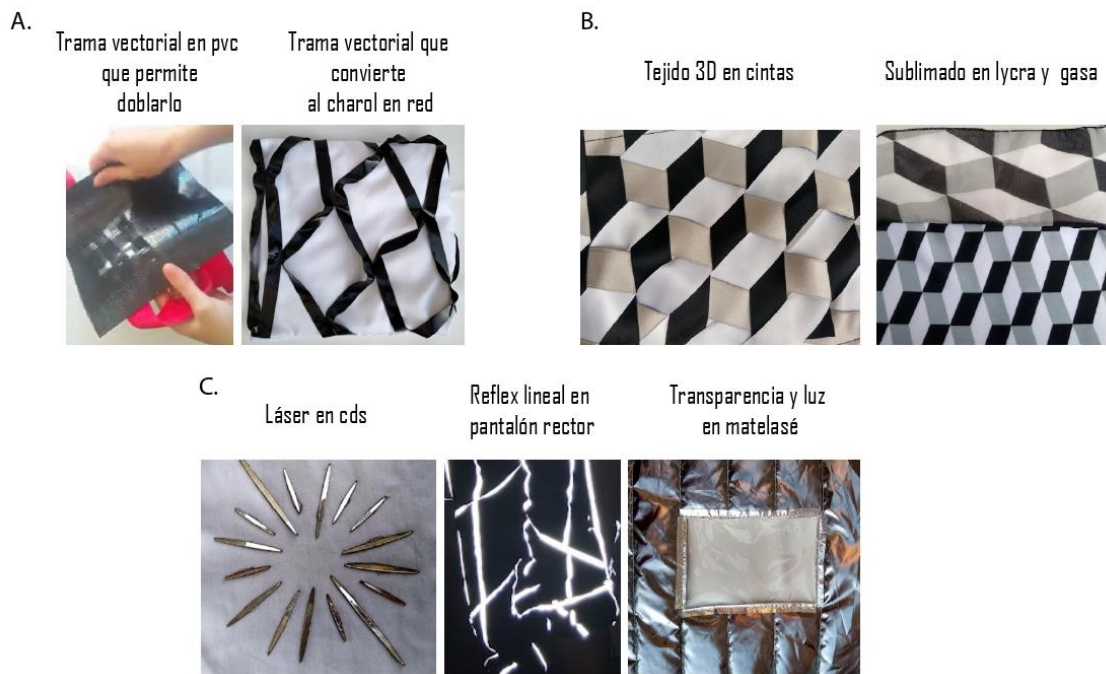


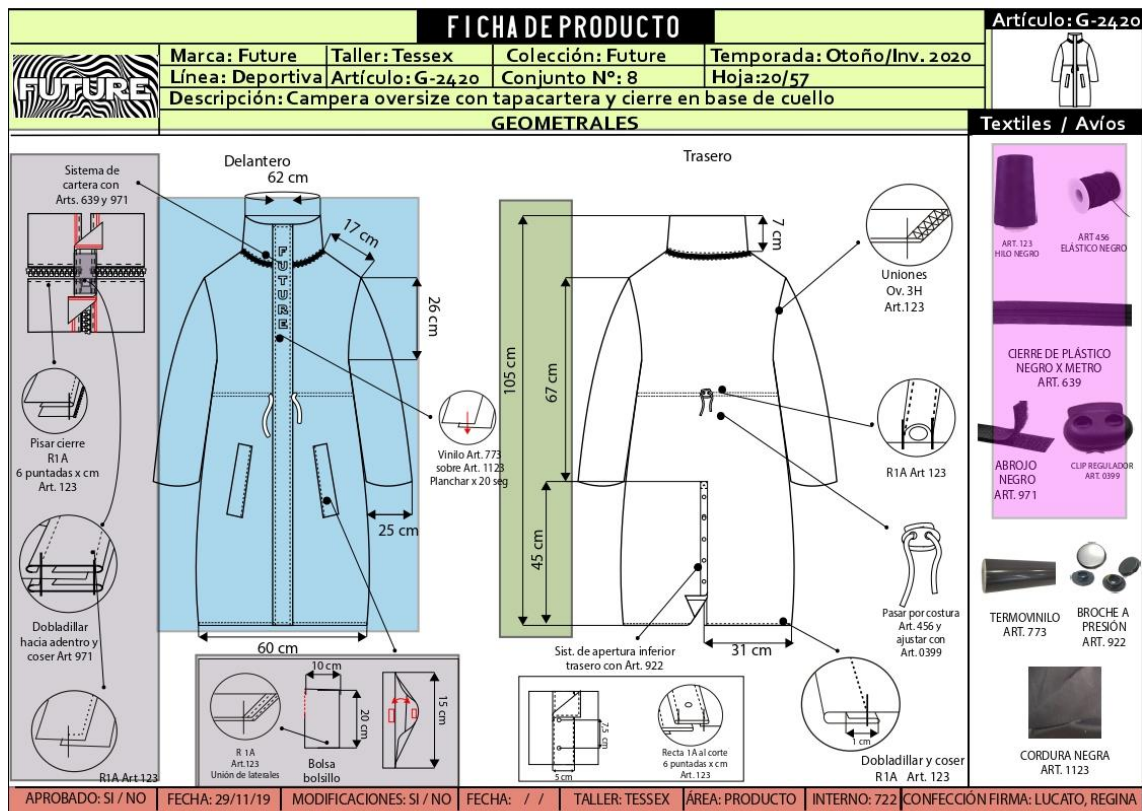
Figura 45 Diferentes formas de trabajar una misma idea. Fuente: Elaboración propia.

## 5.5 Fichas técnicas

En esta parte de implicancia práctica queremos recordar lo que significa una ficha técnica para la Cámara Industrial Argentina de la Indumentaria, la cual señala en otras palabras que la mencionada ficha debe reunir todos los datos necesarios para el desarrollo y producción de la prenda. Los formatos pueden variar según las necesidades específicas del modelo, pero aquí en Argentina se requieren ciertos datos obligatorios como marca, taller, referencia del modelo, línea a la que pertenece, temporada, fechas, descripción base de la prenda. Resulta entonces que nuestras fichas reunirán esos y otros datos como los avíos

a utilizar y su codificación, medidas, detalles constructivos, zoom a las partes que se creen necesarias, estampas y la aprobación del producto.

Esta etapa es importante en nuestra colección debido a que sólo materializamos 6 conjuntos de los 60 propuestos, y es en las fichas técnicas donde volcaremos toda la información necesaria para poder replicar los diseños y que se entiendan de manera correcta. A continuación, tomaremos un ejemplo para ver sus diferentes partes y es en el anexo I en donde se encontrarán un ejemplo de cada línea.



- Encabezado, datos del producto: marca, línea, colección, temporada, etc.
- Zooms a detalles constructivos con gráficos de cómo debe usarse.
- Dibujo técnico de prenda. Frente y espalda.
- Cotas con medidas.
- Avíos a utilizar en el modelo y su código.
- Pie de ficha. Aprobado, modificaciones, fecha, taller que lo realiza, firma.

Figura 46 Análisis de partes a encontrar en fichas técnicas de colección Future. Fuente: Elaboración propia.

En síntesis de este apartado, las fichas forman parte de los tecnicismos a la hora de crear una colección. Sumado a los datos previamente señalados en la Fig. 46, también podremos observar la indicación de costuras y terminaciones, estampas en los textiles, y todo proceso que se crea necesario para la buena

producción del modelo. En nuestro caso, cada una de las prendas fue llevada a ficha técnica con zooms y cotas.

## 5.6 Campaña comunicacional

Como etapa final de este trabajo, se realiza una sesión fotográfica en donde 6 conjuntos que fueron materializados, de los 60 diseñados, aparecen para dar por finalizada la parte práctica.

En este trabajo, especialmente esta etapa, es de suma importancia la campaña fotográfica, ya que durante todo el escrito mantuvimos un ida y vuelta entre indumento, cámara e imagen. Para llevar a cabo estas fotos se tuvo en cuenta al usuario y qué se debería expresar de él y el concepto. Es así como se decidió realizarlas en un estudio con fondo negro y que, en cada situación y pose, se demuestre elegancia, fragilidad corporal, y esa sensación de seguridad en la mirada de cada uno de estos individuos.

Por otro lado, cabe destacar que, como parte del estilismo, cada línea lleva un componente que la diferencia de la otra y a la vez las une. Cada personaje lleva botas de plástico lisas y no poseen pelo (esto los iguala ante la idea de que no existe género). Para la línea de día, se les brinda gafas azules que los protegen de los rayos del sol, mientras que en la deportiva utilizan un barbijo que los ayuda a respirar en esta situación de destreza. Recordemos cuando hablamos de Greeblies en el apartado 4.2 en donde el director deja al libre albedrío lo que se quiera pensar sobre objetos que aparecen en el vestuario. Acá sucede lo mismo, el estilismo forma parte de una información tácita que cada espectador puede completar con lo que le parezca necesario.

En síntesis, lo que a continuación se mostrará sirve para la conclusión del objeto de estudio. Como lo señalamos en nuestro marco metodológico, la práctica de esta campaña nos deja entrever cómo se pueden llegar a manipular los datos de una imagen en beneficio propio y del relato.



Cuadro 16 Resumen de proceso creativo. Fuente: Elaboración propia.

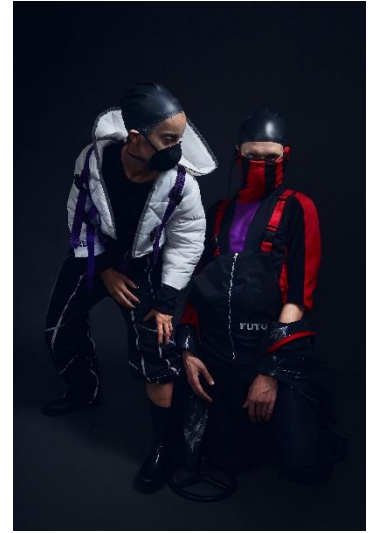
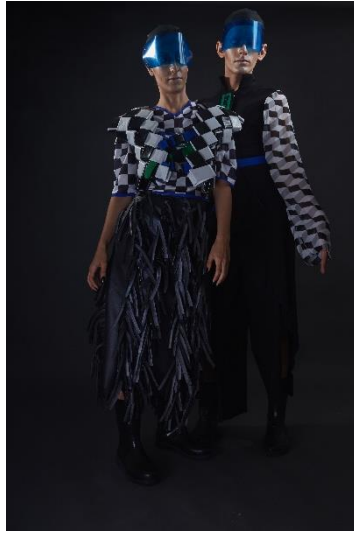
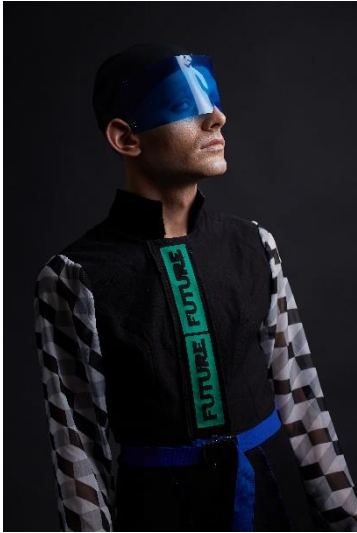


Figura 47 Fotos campaña colección Future. Fuente: Elaboración propia

## 6. Conclusiones

---

Para comenzar este último apartado, si tenemos en cuenta a nuestro planteo inicial, podemos decir que estamos en condiciones de responderlo.

En el primer interrogante, ¿Cuáles son las premisas de forma científica del vestuario de ficción para lograr expresarse como una rama del arte dentro del cine? Estamos en condiciones de afirmar que los signos surgen y se construyen dentro de una convención cultural dada por la misma sociedad. A lo largo de este camino procuramos mantener este lazo que une al vestido y al vestuario, principalmente de ficción, mediante la realización de analogías entre teorías científicas por semiólogos estudiosos de la rama del vestido. Pero lo aquí hallado resulta ser este paralelismo que se puede realizar tanto entre vestido/traje y traje/lenguaje cinematográfico.

A lo largo de la investigación, notamos cómo varios semiólogos estudiosos tanto del cine como el indumento, buscan realizar un paralelismo entre la lingüística y el área del arte a estudiar. Resulta aquí nuestro primer problema de investigación, el cual nos invita a enlistar las premisas científicas que envuelven al vestuario para lograr desarrollarse como un lenguaje no verbal dentro del filme. Como punto de partida, nos encontramos con que ambas ramas poseían articulaciones que las hacían ser parte de un sistema, un lenguaje. A la hora de definir cuáles eran parte del vestuario de ficción, observamos que este último se encuentra en un continuo ir y venir entre ambas ramas para lograr su significación.

Como hemos de exponer en el segundo capítulo, existe una relación simbiótica entre indumento y vestuario, una retroalimentación constante. Ahora bien, ¿Cómo hayamos estas premisas semiológicas con sólo esta relación? La diferencia fundamental radica en que el traje conlleva a contemplar otras aristas por parte de otro lenguaje, el cine, por lo que el vestuario es uno de los tantos limbos que, según desde donde se observe, se obtendrán diferentes resultados.

Volvamos al comienzo. El vestuario es una de las tantas ramas de decantación del vestido, y a su vez, este último, surge como una convención cultural diferenciando clases, indicando pertenencia, marcando categoría de acto social, vistiendo al cuerpo; es decir, el individuo como actor social lo utiliza para relacionarse dentro de una sociedad. Como una de las funciones que propone Barthes (1967) sobre el traje es que refleje humanidad, este debe representar esta interacción que hacemos todos los días al cambiarnos y así hacer más natural este contrato de veridicción con el espectador en el cine. Entonces por un lado lo tenemos como portador de una cantidad de signos que le fueron

bajados por el vestido social y, por el otro, la carga de ejercer familiaridad con el espectador.

En sintonía con lo anterior, así como estudiosos plantean al montaje con 3 funciones diferentes, el traje también puede postularse desde ese ángulo. Desde una función sintáctica, semántica y rítmica, este proyecto puede brindar una analogía traje/cine. En ambos casos depende del enfoque que se le dé al objeto de estudio, puede resultar en tecnicismos propios de ese arte o formar parte de un estudio científico desde la rama de la semiología. Como por ejemplo: desde una visión técnica podemos hablar de una campera de matelasé plateado de fibras sintéticas construida a partir de moldes, pero si al mismo objeto lo ubicamos bajo el lente de la semiología, podemos otorgarle 3 funciones como al montaje del cine.

- Función sintáctica: es una campera, denota serlo.
- Función semántica: ya ubicada en un lugar en interrelación con el resto, esa misma campera siendo utilizada con montañas de fondo connota frío o invierno.
- Función rítmica: sin referirnos a lo sonoro, ofrece ritmo a la imagen vista. No es lo mismo si esa campera se mimetiza con las montañas o se diferencia por completo, ofrece un ritmo de vista y percepción.

Si continuamos con su familiaridad en el cine, en el apartado 3.1.2 logramos hacerlo análogo como un sintagma que se encuentra en continua correspondencia con los demás.

Resulta entonces que nuestra mirada se basa en enumerar estas premisas semiológicas que lo hacen funcionar desde sus inicios de la mano del cine:

1. Comparte los rasgos con el vestido y su sistema de codificación, pero se diferencia de este debido a que el traje, a su vez, debe contemplar el lenguaje del cine y sus caracteres.
2. Comparte características con el vestuario escenográfico debido a que ambos apuntan a caracterizar un personaje, pero en ficción la cámara puede captar detalles, filtros de luz, engañar al espectador con el montaje, y por ello se diferencian.
3. Comparte con el cine porque en ambos casos poseen partes técnicas que también pueden ser enfocadas desde otro ángulo y formar parte del sistema de signos que le otorga significados (color, texturas, detalles constructivos).

A modo de concluir esta primer parte, se ofrece un cuadro en donde vemos de qué se nutre a nivel semiológico el vestuario de ficción y cómo lo trasmuta para poder funcionar en este contrato de veridicción que mantienen emisor y receptor, en esta gran maquinaria cinematográfica.



Cuadro 17 Síntesis de conclusiones sobre las bases científicas que se apoya el vestuario de ficción. Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, si proseguimos hacia la segunda pregunta, en Star Wars (1977-1983), ¿Cómo se maneja esta comunicación no verbal?, vemos que ya en el apartado 4 pudimos hacer unas conclusiones preliminares en donde lo evidenciamos como análogo a teorías aquí desarrolladas. Es por ello que, para no pecar de repetitivos, sólo observaremos que:

- En el caso de Luke, el indumento acompaña a su arco emocional y desarrollo como Jedi, a la vez de que en ocasiones lo distingue del lugar (lleno de barro en una ciudad blanca) o lo mimetiza (ropaje sucio por la arena misma del lugar).
- Se vale de signos reconocibles al instante por el público de esa década, como la musculosa a la hora de entrenar, o una chaqueta de cuero con hombreras para la gala de premiación por ser un héroe.
- Otros signos altamente reconocibles son el imponer una textura que sólo los rebeldes utilizarán (hace fácil de ubicar al personaje para el

espectador), el cambio de Luke de la primer escena a la última, no sólo en tipologías más sastreras sino que también en cuanto al color.

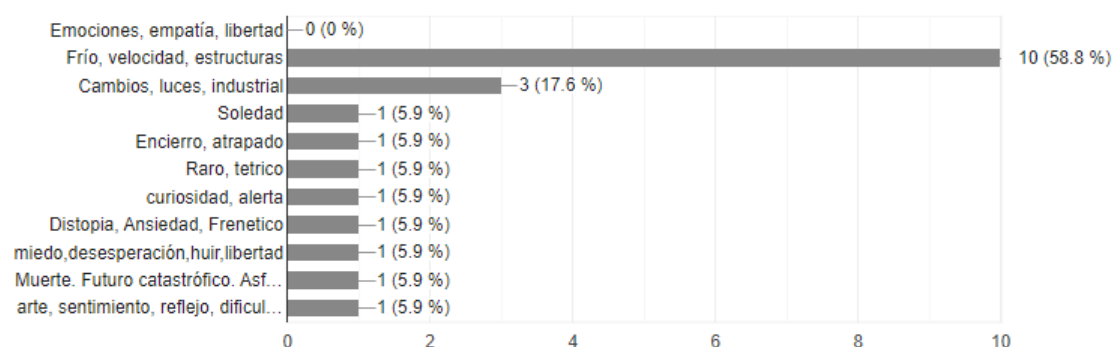
- En el caso de Leia, como la característica principal del personaje no era la maduración, sino que mas bien este rol entre diplomático y rebelde, los signos no se dedican tanto a la *memoria* cultural, por el contrario, buscan manejar todo el tiempo esta dualidad entre acción y belleza. Es así que los signos van mas hacia el color, como los primeros vestidos blancos impolutos que a su vez permitían que se moviera. Otro factor es el hecho de que en cada análisis vemos cómo se mimetiza con el lugar donde se encuentra.

Por último, queremos hacer una mención especial a los uniformes que se encuentran en esta trilogía. Si bien no los analizamos en nuestro capítulo 4, creemos necesario evidenciar que los uniformes imperiales se asemejaban a los de la segunda guerra. Como lo nombramos sobre el final del apartado 3.3, esto último visto como signo, hace que el espectador perciba desde el comienzo esta sensación de frialdad, maldad y poca empatía porque lo relaciona al ejército de ese enfrentamiento. Como sostuvimos en el cuerpo de esta investigación, ante la mirada del presente sobre el pasado, el espectador reconfigura su percepción del mundo, distinto hubiese sido el caso si esta guerra no sucedía, este fácil reconocimiento y percepción no hubiese estado.

## Resultados cuantitativos sobre propuesta proyectual

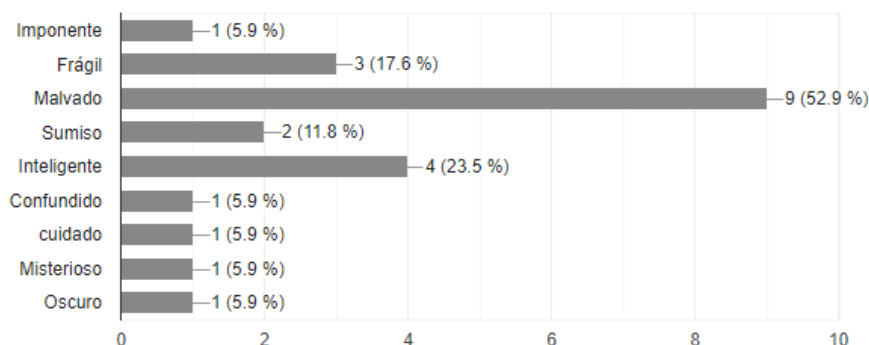
Luego de haber realizado todo este camino de investigación y, a su vez, una propuesta de diseño personal, creímos necesario realizar una breve encuesta a personas entre 18 y 35 años que respondieran puntos clave de la colección y estos fueron los resultados.

Ante el siguiente GIF, ¿Qué palabras se te vienen a la mente? \*En la casilla "Otros" puedes agregar lo que creas necesario que no aparece



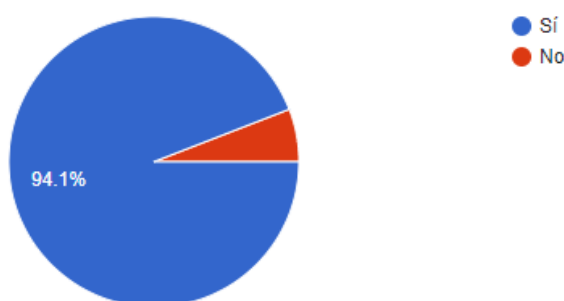
Las primeras 3 opciones son propuestas por nosotros, el resto fueron algunas de las que los encuestados postularon. En líneas generales, observamos que el mensaje que se quiso transmitir sí se logró, el video junto con la música y las imágenes que no paran de cambiar, hacen de este un mundo con todos los sinónimos que pudieron aclarar.

Cuando observas la propuesta del usuario, ¿Cómo lo percibís? \*En la casilla "Otros" puedes agregar lo que creas necesario que no aparece



En esta segunda respuesta vemos cómo perciben a este habitante de este mundo, resaltando el adjetivo malvado seguido de frágil e inteligente. En esta segunda instancia también se logra manipular de manera correcta a los tecnicismos para evidenciar caracteres de estos individuos.

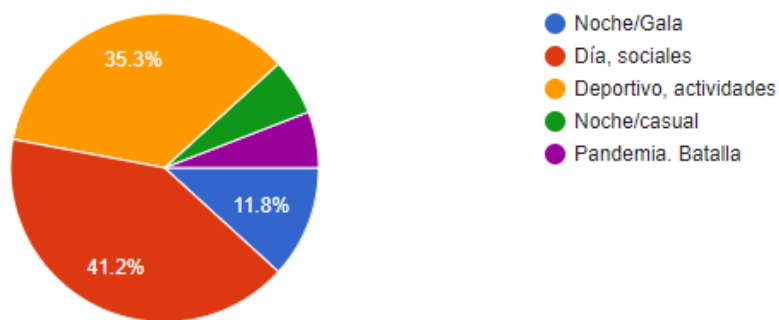
Examiná a estas dos previas fotografías. Teniendo en cuenta al GIF Conceptual como el universo poético. ¿Crees que habitarían ese mundo?



Luego de esta pregunta, se les cuestiona el porqué de su respuesta, a lo que en líneas generales respondieron que, por asociación de colores o sensaciones

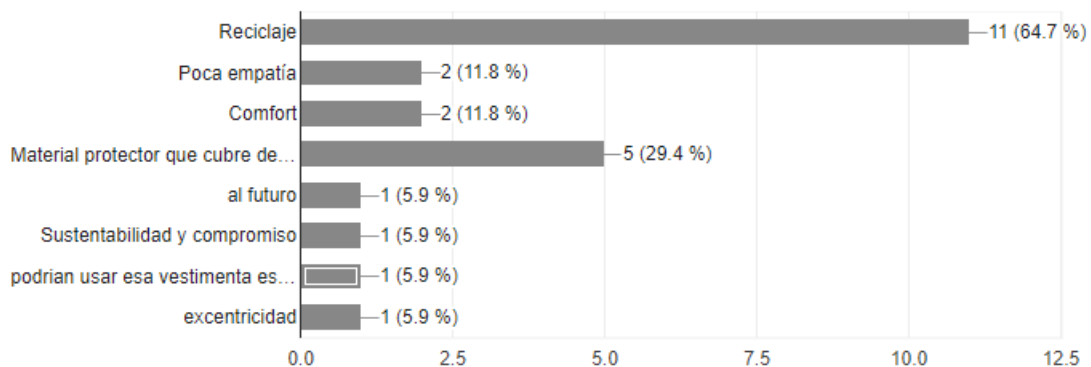
brindadas tanto por el GIF como por las fotos, podrían pertenecer al mismo mundo. No obstante, cabe destacar el hecho de que otros encuestados señalan a la primera foto como perteneciente mientras que a la segunda no, debido a lo mismo, paleta de color y morfologías. Resulta entonces que, en la selección de fotos, a algunos receptores los confunde esta idea de asociación, mientras que a otros mediante las sensaciones que les transmiten, lo pueden relacionar. Por último, pero no menor, nos es significativo el hecho de que los que tienen una familiaridad con el arte pudieron relatar una respuesta acorde a lo esperado y son los que no vienen de esa rama, aquellos a los que les cuesta su asociación.

¿Para qué situación de uso están vestidos así? \*En la casilla "Otros" puedes agregar lo que creas necesario que no aparece



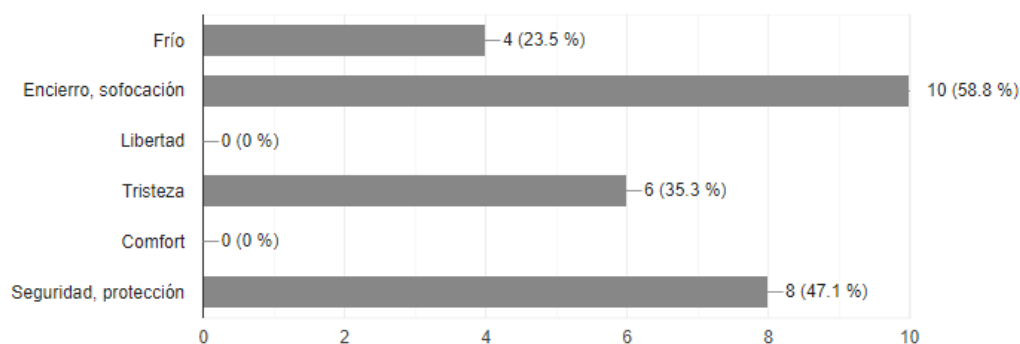
En esta pregunta, los resultados no son los esperados. En la imagen seleccionada aparecen los individuos con la línea deportiva, pero en la encuesta la mayoría selecciona al día. Extraoficialmente se les pregunta el por qué de su elección, a lo que la mayoría responde que ese tipo de ropa la usa para salir a la calle y no para ejercicio. Resulta entonces que existe una dicotomía, por un lado nuestro interés nunca fue que lo usaran para ejercicio explícito y a su vez, en la actualidad, estas tipologías son utilizadas por los jóvenes para salir. En conclusión, si bien los signos fueron bien utilizados, no se tuvo en cuenta al factor socio-cultural del momento.

Los materiales que aquí se utilizaron son plásticos y sintéticos. ¿A qué te remite eso?



En la línea día, se reutilizan fuentes de plástico de todo tipo para recrear las prendas. En esta pregunta observamos qué les refleja a los espectadores esta idea. Reciclaje y material protector son los más elegidos, por lo que se logra captar los conceptos en esta línea: movimiento, reciclaje y protección.

Esta foto fue tomada a finales del 2019. Posteriormente pasaron dos años de pandemia, ¿Qué te transmite ahora cuando la vez?



Por último, esta pregunta nos es de suma importancia debido a que esta sesión se hizo en el 2019 y dicha encuesta en el corriente año, por lo que en el medio atravesamos una pandemia de la cual es uso obligatorio el barbijo. El elemento del barbijo y la importancia en nuestros días, hace que cambie nuestra percepción y formación de la diégesis sobre esta imagen. Luego de esta pregunta, invitamos a los encuestados a responder qué creen que hubiese pasado si la misma imagen la hubiesen visto antes de todo lo ocurrido (que fue realmente lo que sucedió), y en síntesis sus respuestas fueron que ese futuro era triste, y desolador pensarlos con el uso diario del barbijo.

Para finalizar, podemos destacar que este trabajo de investigación sirve para asentar las bases de futuros análisis, ya que propone las características principales a nivel semiológico del vestuario de ficción, y demuestra mediante una encuesta, cuáles son los errores para no cometer y como obtener buenos resultados.

En suma, el vestuario de ficción como factor comunicacional no verbal dentro del cine, resulta ser esa construcción de signos otorgados por la cultura que vienen a interrelacionarse con las demás esferas que intervienen en la gran pantalla, y así transformarse en un gran sintagma, el filme. El arte es otro sistema de modulación del mundo, y el vestuario forma parte de ello.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### A.

- Aumont, Jaques (1996) *Estética del cine*. (Silvia Zierer, Trad.). Madrid: Trivilus (Obra original publicada en 1983).
- Alinger, B. (2016) *Star Wars vestuario, la trilogía original*. (Nacho Bentz, Trad.) Barcelona: Planeta Cómic S.A.
- Arnheim, R. (2002) *Arte y percepción visual*. (2 ed.) Madrid: Alianza. (Obra original publicada en 1954).

### B.

- Barthes, R. (1971) *Elementos de semiología*. (Alberto Mendez, Trad.) Madrid: Alberto Corazón. (Obra original publicada en 1964).
- (1978) *El sistema de la moda*. (Joan Viñoly, Trad.) Barcelona: Gustavo Gilli S.A. (Obra original publicada en 1967).
- (1986) *Lo obvio y lo obtuso* (C. Fernández Medrano, Trad.) Buenos Aires: Paidós. (Obra original publicada en 1982).
- (2003) *Ensayos críticos* (Carlos Pujol, Trad.) Buenos Aires: Planeta (Obra original publicada en 1963).

Barthes, R., Greimas, A.J., Bremond, C., Gritti, J., Morín, V., Metz, C., Tzvetan, T. y Genette, G. (1970) *Análisis estructural del relato*. (Beatriz Dorriots, Trad.) Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo. (Obra original publicada en 1966).

Bazín, A. (1990) *¿Qué es el cine?* (José Muñoz, Trad.) Madrid: Ediciones Rialp S.A. (Obra original publicada en 1958).

### C.

- Calefato, P. (2002a) *Moda y Cine*. (José Martín Carrillo, Trad.) Valencia: Engloba Edición. Instituto de Estudios de Moda y Comunicación.
- (2002b) *El sentido del vestir*. Valencia: Engloba. Instituto de Estudios de Moda y Comunicación.

Chion, M. (1999) *El Sonido. Música, cine y literatura*. (Enrique Folch González, Trad.) Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1998).

## E.

Eco, U. (1972) *El hábito hace al monje* (Carlos Manzano, Trad.) Barcelona: Lumen. (Obra original publicada en 1972).

(1986) *La estructura ausente* (Francisco Cantarrel Serra, Trad.) Barcelona: Lumen (Obra original publicada en 1968).

(2016) *De los espejos y otros ensayos* (Cárdenas Moyano, Trad.) Ciudad de México: Titivilus (Obra original publicada en 1985).

Eisentein, S. (1958) *El sentido del cine* (Norah Lacoste, Trad.) Madrid: Siglo XXI. (Obra original publicada en 1942).

Entwistle, J. (2002) *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. (Alicia Sánchez Mollet, Trad.). Editorial Paidós. (Obra original publicada en 2000).

Ettedgui, P. (2001) *Diseño de producción y dirección artística: cine*. (Javier Núñez Digón, Trad.) Barcelona Océano.

## F.

Fieschi, J. (s/f) *Conversación con Christian Metz sobre la especificad del cinema*. Revista de occidente Números 101 y 102. (Obra original publicada en 1971).

## G.

Glover, H. (2017) *De la hoja de parra al bikini: la moda como soporte de comunicación social*. [Tesis de doctorado] Universidad Complutense de Madrid.

Goffman, E. (2001) *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Flora Setaro, Trad.) (4 ed.) Buenos Aires: Amorrortu. (Obra original publicada en 1959).

Greimas, A. J. y Courtés, J. (1990) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. (Enrique Ballón y Hermis Campodónico Carrión, Trad.) Madrid: Gredos. (Obra original publicada en 1979).

## K.

Kaiser, S (1996) *The social psychology of Clothing* [Psicología social de la moda]. New York: Fairchild Books.

Kowzan, T. (1992). *El Teatro y su Crisis Actual*. Venezuela: Monte Ávila Editores C.A. (Obra original publicada en 1986).

(1997) *El signo en el teatro: introducción a la semiología del arte del espectáculo*. (María del Carmen Bobes y Jesús Maestro, Trad.) Madrid: Arco Libros. (Obra original publicada en 1968)

## L.

Lotman, I. y Escuela de Tartu (1996) *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. (Desiderio Navarro, Trad. y recopilador) Madrid: Cátedra.

(1999) *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona: Gedisa (Obra original publicada en 1993).

(2000) *La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la culturas*. (Desiderio Navarro, Trad. y recopilador) Madrid: Cátedra.

Lotman, I. y Uspenski, B.A (2000), "Sobre el mecanismo semiótico de la cultura" y "Sobre la dinámica de la Cultura", ambos en *La Semiósfera III*. Madrid: Cátedra.

Lévi-Strauss, C. (1997) *El pensamiento salvaje*. Colombia: Fondo de cultura económica. (Obra original publicada en 1962).

## M.

Martin, E. (2008) *Una lectura de Drácula desde la semiótica de la cultura Metamorfosis y traducciones en el vestuario*. [Tesis de doctorado] Universidad Complutense de Madrid.

Martin, M. (2002) *El lenguaje del cine*. (M. Renata Segura, Trad.) Barcelona: Gedisa. (Obra original publicada en 1955).

Mitry Jean (1986) *Estética y psicología del cine*. (René Palacios Moré, Trad.) Madrid: Siglo XXI. (Obra original publicada en 1963).

Metz. C. (1974) *El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico Revista "Lenguajes", Vol. 2 (p.37- 51)* Buenos Aires: Nueva visión. (Obra original publicada en 1973)

(2002) *Ensayos críticos sobre la significación en el cine* (Carlos Roche, Trad.) Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1968).

## N.

Nadoolman, Deborah (2003) *Diseñadores de vestuario*. (Vicente Campos González, Trad.) Barcelona: Océano.

(2014) *Diseño de vestuario* (Remedios Dieguez, Trad.).  
Barcelona: Blume.

## P.

Pavis, P. (1994) *El teatro y su recepción. Semiología, cruce de culturas y postmodernismo*. (Desiderio Navarro, Trad.). Cuba: UNEAC

(1998) *Diccionario del teatro*. (Jaume Melendres, Trad.). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1980).

(2000). *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. (Enrique Folch González, Trad.). Barcelona: Paidós.

## S.

Saltzman, A. (2009) *El Cuerpo Diseñado: Sobre la Forma en el Proyecto de la Vestimenta*. (3 ed.). Buenos Aires, Paidós. (Obra original publicada en 2004)

Saussure, F. (1945) "*Curso de lingüística general*" (Amado Alonso, Trad.). Buenos Aires: Losada (Obra original publicada en 1916).

Schnaith, N. (septiembre de 1987) *Códigos* [Presentación en papel] Ponencia en el primer congreso de diseño. Barcelona, Menorca.

Squicciarino, N. (2003). *El vestido habla*. (3 ed.) (José Sánchez, Trad.) Madrid: Editorial Ediciones Cátedra. (Obra original publicada en 1986)

## T.

Telotte, J. P. (2003): *El cine de ciencia ficción*. (José Miguel Parra, Trad.) Madrid, Cambridge University Press. (Obra original publicada en 2001).

Tzvetan, T. (2011) *Diccionario de las Cs del lenguaje*. (Enrique Pezzoni, Trad.) Buenos Aires: Siglo XXI S.A (Obra original publicada en 1983).

(1981) *Introducción a la literatura fantástica* (Silvia Delpy, Trad.) México: Premia (Obra original publicada en 1970).

## V.

Vernadski, V. (2007) *La Biosfera y la Noosfera* (Francesca Zunino, Trad.)  
Venezuela: Ex Libris (Obra original publicada en 1926).

Volli, U. (2001) *¿Semiótica de la moda, semiótica del vestuario?* Barcelona:  
Gedisa.

## Z.

Zunzunegui, S. (1989) *Pensar la imagen*. (7 ed.) Madrid: Cátedra.

## Documentos electrónicos

4eyes4 (25 de julio 2012) *Biografía de George Lucas [Archivo de video]*. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=59M2HhpeT4s&t=2662s>. Consultado  
el 16 de agosto 2021. (Video original estrenado en 1998)

## R.

Ricciotto, C. (1911) *Manifiesto de las siete artes*. Recuperado de  
<https://www.filosofia.org/hem/192/9230125.htm> el 10/9/20

## Filmografía

Lucas, G. (1977) *Star Wars: A new hope* [Una nueva esperanza]. Lucasfilm.

(1980) *Star Wars: The Empire strikes back* [El Imperio contraataca].  
Lucasfilm.

(1983) *Star Wars: The return of the Jedi* [El retorno del Jedi].  
Lucasfilm.

## Anexo I

### COMPONENTES DE LA ETAPA PROYECTUAL

- Enlace video conceptual:

<https://www.youtube.com/watch?v=4O9KA7KX-s>

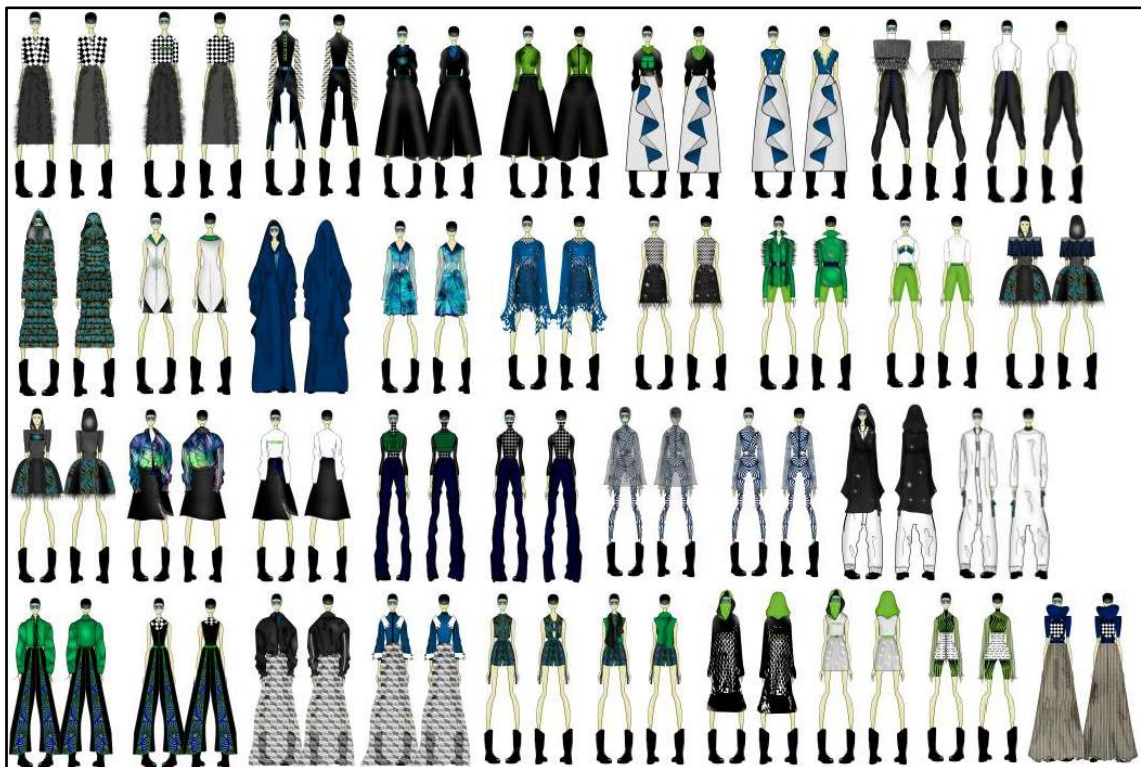
- Enlace video usuario:

<https://www.youtube.com/watch?v=Avso1Jcz6qU>

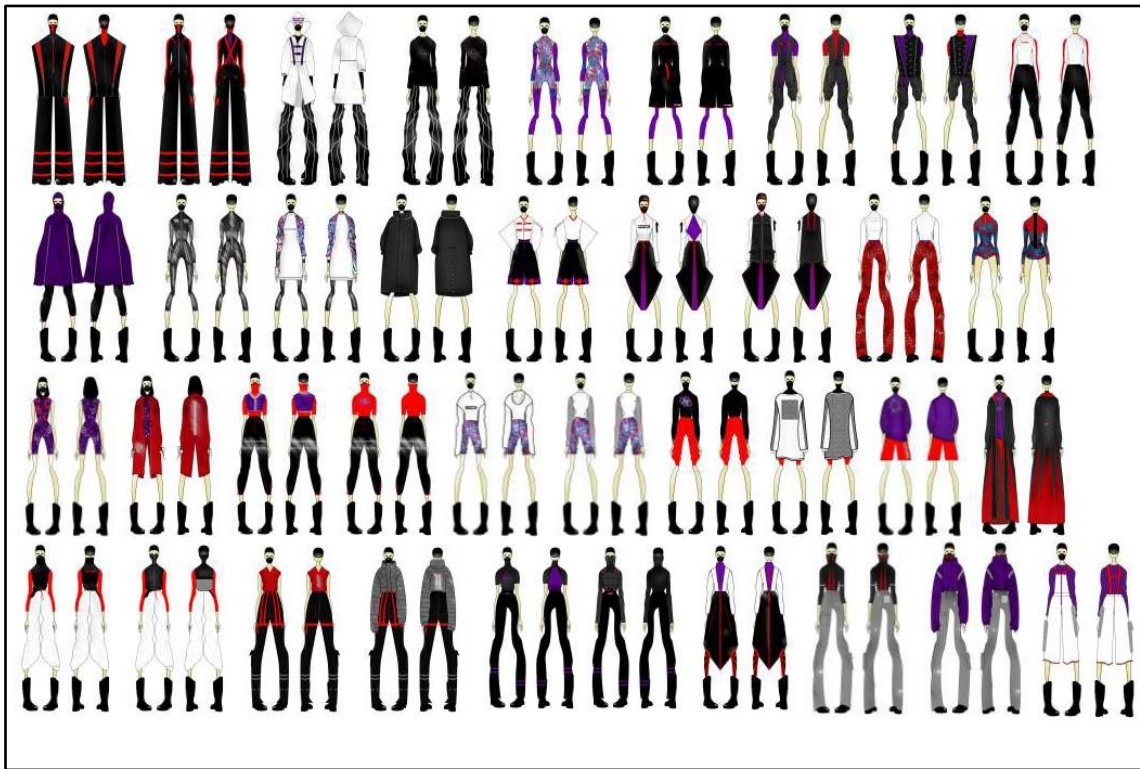
- Enlace formulario encuesta:

<https://forms.gle/ZDoWT3fGp5m4BDy56>

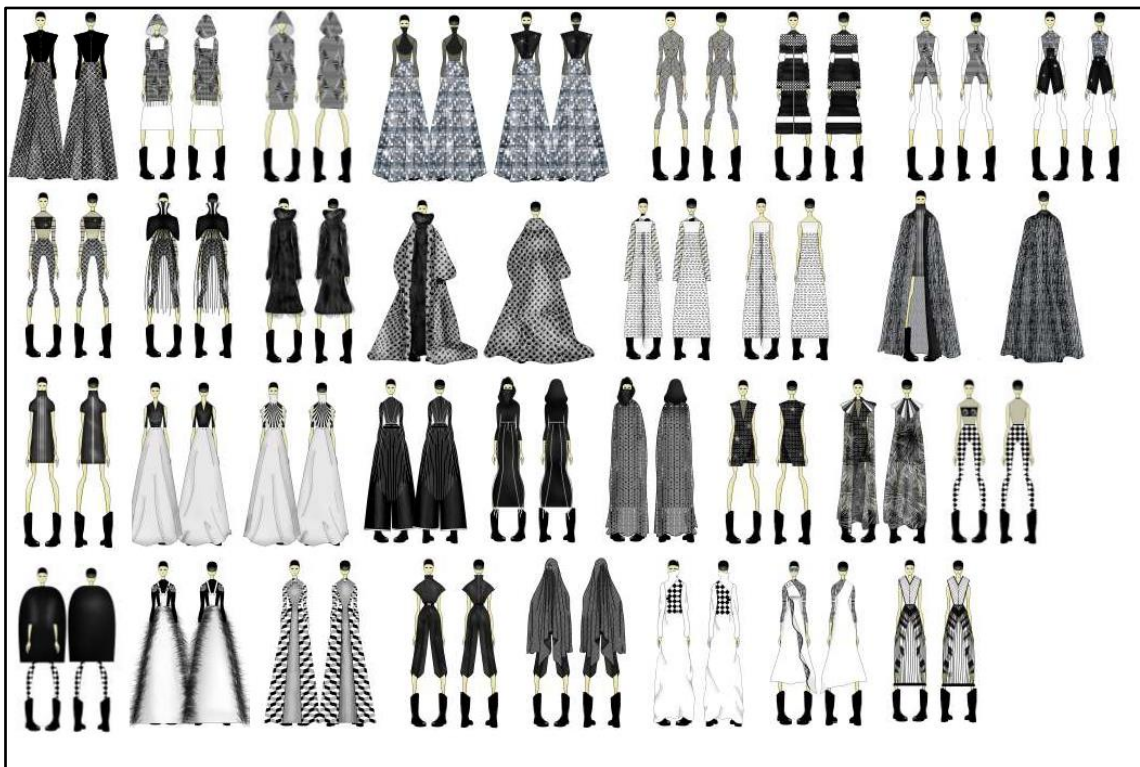
### Línea Día colección Future



## Línea Deportiva colección Future



## Línea Gala colección Future



# Fichas técnicas:

FICHA DE PRODUCTO				Artículo: G-2226
Marca: Future	Taller: Tessex	Colección: Future	Temporada: Otoño/Inv. 2020	
Línea: Día	Artículo: G-2226	Conjunto N°: 10	Hoja: 26/52	
Descripción: Abrigo de cuerina con flecos en delantero y brazos.				
<b>GEOMETRALES</b>				
				<b>Textiles / Avios</b> 
APROBADO: SI / NO    FECHA: 29/11/19    MODIFICACIONES: SI / NO    FECHA: / /    TALLER: TESSEX    ÁREA: PRODUCTO    INTERNO: 722    CONFECCIÓN FIRMA: LUCATO, REGINA				

FICHA DE PRODUCTO				Artículo: G-2425
Marca: Future	Taller: Tessex	Colección: Future	Temporada: Otoño/Inv. 2020	
Línea: Deportiva	Artículo: G-2425	Conjunto N°: 9	Hoja: 25/57	
Descripción: Chaleco con cierre y bolsillos. En trasero, bolsillo contenedor móvil				
<b>GEOMETRALES</b>				
				<b>Textiles / Avios</b> 
APROBADO: SI / NO    FECHA: 29/11/19    MODIFICACIONES: SI / NO    FECHA: / /    TALLER: TESSEX    ÁREA: PRODUCTO    INTERNO: 722    CONFECCIÓN FIRMA: LUCATO, REGINA				

FICHA DE PRODUCTO				Artículo: G-2030
Marca: Future	Taller: Tessex	Colección: Future	Temporada: Otoño/Inv. 2020	
Línea: Gala	Artículo: G-2030	Conjunto N°: 13	Hoja: 30/48	
Descripción: Vestido de tiras de cuerina				
<b>GEOMETRALES</b>				
				<b>Textiles / Avios</b> 
APROBADO: SI / NO    FECHA: 29/11/19    MODIFICACIONES: SI / NO    FECHA: / /    TALLER: TESSEX    ÁREA: PRODUCTO    INTERNO: 722    CONFECCIÓN FIRMA: LUCATO, REGINA				