
Resumen: Nadie duda de la importancia del vestuario en el cine; innumerables prendas contribuyen a conformar la identidad de personajes, ya sean héroes o villanos, inspirados en personas reales o productos de la mente de los guionistas. En algunos casos, hasta son más recordados que los otros elementos del film. El vestuario en un film hace referencia a su status social, a su psicología y a sus deseos. En el cine fantástico, el desafío de los vestuaristas es aún mayor. La imaginación de los realizadores es puesta a prueba más que en otra clase de producciones, ya que el trabajo consiste en plasmar accesorios inventados desde cero, a veces vestidos por personajes no humanos, durante diferentes períodos históricos o en galaxias muy lejanas. Este trabajo estará centrado en el vestuario de películas de fantasía, ciencia-ficción y terror. El foco estará puesto especialmente en los exponentes más representativos de cada subgénero, desde los clásicos hasta los más recientes, pero que funcionan como los mejores modelos de tendencias que luego inspiraron a otras películas. De esta manera, podremos ver vestuarios más sobrecargados, otros más simples, pero todos inolvidables y muy influyentes en otros films y en la cultura popular.

Palabras clave: Cine - fantástico - vestuario - *film* - elementos en el *film*.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 77-78]

(*) Desde los 15 años ingresó en el Taller de Corte & Confección, coordinado por Marcelo di Marco. Director de Cine (CIEVYC). Forma parte de *La Abadía de Carfax*, círculo de escritores de horror y fantasía.

1. Fantasía

La moda de Oz

Pocas cosas nutrieron nuestra infancia (nuestra vida) como las historias de fantasía. Fábulas que nos provocaron ganas de viajar a reinos mágicos, entablar amistad con seres extravagantes y combatir contra villanos horribles y tenebrosos. Las narraciones orales y la literatura y la pintura ayudaron a difundir estos relatos, pero fue el cine donde encontraron su interpretación más poderosa, que quedó en el imaginario de hasta personas que habían dejado de creer en universos mágicos.

Aunque las primeras superproducciones de fantasía datan del cine mudo, será adecuado saltar uno de los paradigmas del género: *El mago de Oz* (*Wizard of Oz*, Víctor Fleming, 1939). Basada en la novela de L. Frank Baum, narra las peripecias de Dorothy (Judy Garland), quien, tornado mediante, aterriza en el mundo de Oz. El look de Dorothy ya es tan icónica como el film: vestido cuadrillé azul, mangas blancas, zapatos rojos de rubies; trenzas en el cabello, reforzando la niñez del personaje (aunque la actriz no era tan menor de edad), pero sobre todo, su inocencia, su candor. Una vestimenta tan poderosa, que suele causar estragos cuando Hollywood suele realizar subastas. [Ver Figura 1 en Catálogo de Figuras en página 75].

Los personajes que acompañan a Dorothy en el camino de baldosas amarillas no se quedan atrás. En los tres casos, se trata de actores caracterizados como seres fantásticos (o con cualidades fantásticas): el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León. En los tres casos, el maquillaje y los trajes ya son míticos y motivos de interminables homenajes y parodias.

Y no hay que olvidarse de la Bruja Mala del Oeste. De piel verde y nariz ganchuda, de indumentaria negra donde sobresale un enorme sombrero, esta maldad caminante no deja de perseguir a Dorothy y sus amigos. Demostrando que los buenos villanos siempre son recordados, el aspecto de la bruja marcó un antes y un después en la caracterización de estas criaturas (otro accesorio clásico es la escoba, con la que suele volar y aterrorizar al prójimo) y generó un universo propio: primero fue publicada *Wicked*, novela de Gregory Maguire que relata el origen del personaje, y el libro dio pie a una exitosa obra de Broadway con el mismo nombre.

Este año se estrenó *Oz, el Poderoso* (*Oz: Great and Powerful*, Sam Raimi, 2013), precuela de la obra de Fleming. Una vez más, el vestuario es esencial. Oscar Diggs (James Franco), el mago que llega a Oz y se convierte en rey, luce durante toda la película un traje negro de tres piezas con una galera. Según el diseñador Gary Jones, la inspiración vino de personalidades a las que Baum admiraba, como Alexander Graham Bell. Pero quienes se destacan desde el punto de vista de la ropa son las brujas. Glinda (Michelle Williams), la Buena, viste un vestido blanco, delicado, que parece brillar; no sólo luce más como una clásica princesa de cuento sino que ese vestuario acentúa su carácter bondadoso. Por el contrario, Evanora (Rachel Weisz), la villana, tiene el look propio de una diva de Hollywood, de una femme fatale de vestido verde esmeralda —es la soberana de Ciudad Esmeralda, justamente— y aire ostentoso. En cuanto a Theodora (Mila Kunis), antes de convertirse en la Bruja del Oeste de la historia original, porta un vestuario que remite a distintas modas de principios del 1900 y, según los realizadores, a los personajes de las obras del pintor Jean-Honoré Fragonard, famoso por su estilo rococó.

De todas maneras, todavía es temprano para afirmar si estos vestidos también se convertirán en clásicos.

Crónicas de la Tierra Media

La trilogía literaria de *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*) escrita por J. R. R. Tolkien, ya había tenido sus intentos de pasar al cine, pero fue Peter Jackson quien se encargó de la ambiciosa y definitiva versión al séptimo arte. En esta épica, ambientada en la imaginaria Tierra Media, abundan distintos personajes de distintas razas... con diferentes vestuarios, cada uno con un alto nivel de complejidad.

Desde el principio, el enfoque de Jackson estuvo basado en el realismo, para que cada elemento del film fuera creíble, más allá de que sigue tratándose de una historia de fantasía. La vestuarista Ngila Dickson se encargó de crear todas piezas que los actores y los dobles de riesgo vistieron durante el rodaje. En el caso de las armaduras, se necesitaron construir 48.000 que seres como los humanos, los enanos y los orcos usaban en las batallas.

Pero esa no era la única clase de vestimenta. Los elfos, criaturas elegantes y etéreas, visten túnicas de colores claros. La juventud –nunca envejecen y son inmortales, a no ser que sufran una muerte violenta– y la manera en que están iluminados, hace pensar en ángeles. Galadriel (Cate Blanchett) es quien reúne la esencia de la cultura élfica; una cultura que mantiene su porte incluso cuando le toca participar en contiendas bélicas. [Ver Figura 2 en Catálogo de Figuras en página 75].

Por el lado de los Hobbits, más allá de sus peculiares características físicas (pequeños, de pies grandes y peludos), también tienen una vestimenta que los diferencia de las criaturas. Predominan pantalones cortos, camisas, chalecos, tiradores; en cuanto a los colores, sobresalen marrones, verdes, amarillos. Hace pensar en gente que vive en las afueras de la ciudad, habituada a los placeres sencillos y a una vida tranquila, subsistiendo de lo que cosechan y siembran. De hecho, Dickson afirmó inspirarse en los lugareños de las aldeas europeas de épocas pasadas.

Y no hay que olvidarse de los magos. Gandalf (Ian McKellen) empieza usando una túnica gris y vieja, pero tras caer durante el ataque en las Minas de Moria en *La Comunidad del Anillo* (*The Fellowship of the Ring*, 2001), regresa en *Las Dos Torres* (*The Two Towers*, 2002) con una vestimenta blanca, luminosa e imponente. Pasa de ser Gandalf el Gris a Gandalf el Blanco, y ahora está listo para pelear.

En la mayoría de los casos (principalmente, cuando se trata de los guerreros), los vestuarios debían tener una cualidad resistente, ya que los personajes siempre entran en acción: corren, caen, entran en contacto con el agua. Además, muchas prendas tenían diferentes réplicas, para reemplazar las de los actores luego de alguna escena de riesgo y también para los dobles. Y, al igual que el resto de los detalles de esta trilogía, la ropa nunca resalta por sí sola sino que contribuye a un todo, que le permitió a Peter Jackson contar una epopeya nunca antes vista en el cine.

El Señor de los Anillos resultó una influencia decisiva en las siguientes producciones ambientadas en mundos fanáticos. El ejemplo más logrado es la saga de *Las Crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*). Una vez más, cada ser –de humanos a criaturas como faunos y minotauros– representó un desafío distinto a la hora de vestirlo. La diseñadora de vestuario Isis Mussenden estuvo a cargo de la titánica labor. Pero, según la especialista, el

mayor reto fue vestir a los jóvenes hermanos protagonistas, ya que iban creciendo durante los rodajes y debían tener listas prendas con talles más grandes.

El Señor de los Anillos y *Las Crónicas de Narnia* dejaron en claro que el público, sin importar la edad, aún tiene ganas de sumergirse en lugares de fantasía.

Moda mágica

Desde James Bond que un personaje británico no pegaba tan fuerte en la cultura pop mundial como Harry Potter. El joven mago creado por la autora J. K. Rowling pasó de las novelas a las películas, donde terminó de consagrarse como uno de los primeros grandes fenómenos del siglo XXI.

En *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (*Harry Potter and the Sorcerer Stone*, Chris Columbus, 2001), la primera película, la diseñadora Judianna Makovsky estableció un modelo que iría variando con el correr de la saga, pero que sentó las bases para la ropa de los personajes. Harry (Daniel Radcliff) y muchos otros personajes visten igual que humanos (o muggles, como son denominados en la historia), aunque también a la manera de magos, con túnicas y sombreros puntiagudos. Según Jany Temime, diseñadora de vestuario de la tercera parte en adelante, la idea fue dar a entender que esa sociedad de brujos viven tan cerca del mundo de los muggles que no pueden ignorar las costumbres de ese mundo; como sucede con los gitanos o otras sociedades en la vida real. Y cuando Harry y sus compañeros estudian en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, usan como uniformes propios de un exclusivo colegio privado británico, que incluye saco oscuro y corbata; los varones llevan pantalones, y las damas, polleras. [Ver Figura 3 en Catálogo de Figuras en página 75].

En cuanto a sus profesores y otros personajes adultos, visten ropas acordes con su *status*. El siniestro Snape (Alan Rickman) siempre luce una túnica oscura. La estricta pero amable profesora McGonagall (Maggye Smith) viste una sotana verde esmeralda y un curtido sombrero en punta... Pero quien más cambió fue Dumbledore, el director de Hogwarts. En las primeras dos películas, cuando aún era interpretado por Richard Harris, tiene el aspecto de un primo lejano de Merlín, ya que es la imagen más clásica que se tiene de un mago veterano. A partir de la tercera, tras la muerte de Harris, el actor Michael Gambon toma su lugar y hace sugerencias para el personaje que también se traducen al vestuario. Ahora luce más como un viejo hippie, con una ropa más holgada y anillos en los dedos. La llegada del vestuario de Potter y los suyos queda patente en cada convención o evento especial relacionado con el lanzamiento de las películas: los fanáticos solían aparecer caracterizados como sus personajes favoritos de una saga inolvidable.

Había una vez...

Los cuentos de hadas nunca nos abandonan: ya forman parte del imaginario popular, y el cine se encarga de resucitarlos una y otra vez, incluso en versiones anticonvencionales para atraer a nuevos espectadores.

En ese sentido, destacan las dos recientes adaptaciones del cuento *Blancanieves y los Siete Enanitos*, ya que cuentan con el trabajo de los de las diseñadoras de vestuario más importantes de la actualidad.

Espejito, espejito (*Mirror, Mirror*, Tarsem Singh, 2012) sigue el tono infantil de la historia ya conocida, profundizando en una estética impactante, repleta de colores y de formas sorprendentes. El gran mérito es de la diseñadora de vestuario japonesa Eiko Ishioka. La bruja (Julia Robert) luce vestidos fastuosos, con pedrería aportada por la empresa Swarovsky. Vale destacar uno de color rojo, con motivos que remiten a un pavo real, que la hace sobresalir por sobre el resto de los personajes. La ropa de la dulce Blancanieves (Lily Collins) remite a las princesas clásicas que figuran en las ilustraciones de libros infantiles y también en largometrajes animados de Disney. [Ver Figura 4 en Catálogo de Figuras en página 75].

Por el contrario, *Blancanieves y el cazador* (*Snow White and the Huntsman*, Rupert Sanders, 2012) tiene un enfoque más oscuro y adulto. De la vestimenta de los personajes estuvo a cargo la prestigiosa Colleen Atwood. Para confeccionar las piezas y lograr un *look* más medieval, visitó museos y revisó colecciones de armamento y arte europeo de siglos atrás. Su mayor logro en la película es el sofisticado y amplio vestuario de Ravenna (Charlize Theron), la bruja; cuando revela sus malvadas intenciones, sus ropas cambian y remiten más a insectos y a cuervos, como una capa de plumas que luce en una secuencia clave. [Ver Figura 5 en Catálogo de Figuras en página 75].

Dos enfoques de un mismo relato, pero siempre con talentosas diseñadoras detrás.

2. Ciencia-ficción

Para hablar de cine de ciencia-ficción, es preciso remontarnos al período mudo. Más precisamente, al ilusionista Georges Méliès, pionero a la hora de explotar las posibilidades del cine. Méliès fue el primero en preocuparse por el arte, la fotografía, el montaje, los efectos especiales. Todo fuera para crear una de sus ilusiones. En *Viaje a la Luna* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902), un grupo de humanos llega al satélite de la Tierra, donde se encuentran con una civilización extraterrestre. Los viajeros lucen trajes de época, mientras que los habitantes de la Luna semejan a una tribu indígena. Si bien Méliès no pretendía con su creación otra cosa que sorprender y entretener, es posible hacer un paralelo con la llegada del Hombre Blanco a América.

La relación entre ciencia-ficción y *western* queda más clara en los exponentes más famosos y taquilleros. Pero también hay otras vertientes de este género, relacionados con el *film noir* y hasta con la estética *pop*.

Viaje a las galaxias

Cuando la serie de los '60 *Viaje a las estrellas* (*Star Trek*) pasó a la pantalla grande, los realizadores se mantuvieron fieles a los personajes adorados por el público. Y un elemento importante en cada uno de ellos era el vestuario. William Ware Theiss, el diseñador de la serie, creó los uniformes de cada integrante de la USS Enterprise, cada uno identificado con un color según el rango y posición. Los uniformes oro representan a los encargados de seguridad e ingeniería; los rojos, mando y navegación, y los azules, al personal encargado de la parte médica y científica. De esta manera, el Capitán James T. Kirk (William Shatner) lucía una remera dorada, el Dr. Spock (Leonard Nimoy) tenía como color distintivo el azul, la Teniente Uhura (Nichelle Nichols) vestía de rojo... Estos detalles del vestuario fueron respetados en el reboot de 2009, *Star Trek*, a cargo de J.J. Abrams, y ya son objetos de colección y devoción para los denominados *trekkers*.

Pero la saga cinematográfica de ciencia-ficción que revolucionó para siempre la cultura popular fue la de *Star Wars*. Este universo creado por George Lucas está poblado por un sinfín de razas. Para adentrarse en lo referente al vestuario, es preciso tener en cuenta las principales influencias de Lucas: el cine de samuráis de Akira Kurosawa –más precisamente, *La fortaleza oculta* (*Kakushi toride no san-akunin*, 1958)–, los *films* ambientados en la Segunda Guerra Mundial y los *westerns*.

Los caballeros Jedi remiten a los samuráis: visten túnicas marrones, pantalones sueltos, con cinturones en donde portan los sables láser, que remiten a las katanas. Los códigos y los modismos de esos personajes terminan de hacer más evidente la comparación.

La influencia de los *cowboys* se nota en Han Solo (Harrison Ford); un mercenario duro, de humor seco, que resulta tener buen corazón y que siempre va armado. Por eso viste camiseta y chaleco de cuero, a la manera de aquellos personajes que supo immortalizar John Wayne. [Ver Figura 6 en Catálogo de Figuras en página 75].

Por su parte, los trajes grises y fríos de los oficiales del Imperio Galáctico semejan a los que usaban los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. El ejemplo perfecto es Moff Tarkin (Peter Cushing), comandante de la Estrella de la Muerte. Y Darth Vader, el villano, con su tenebrosa y metálica vestimenta negra, nos da la idea de que se trata de la misma Parca, pero en su versión más real y fascista.

Una larga lista de referencias que Lucas supo traducir en un mundo suyo, conocido por todos.

Moda futurista

Imaginar el futuro nunca deja de ser irresistible para los artistas. Y el cine supo dar visiones sorprendentes. [Ver Figura 7 en Catálogo de Figuras en página 76].

Blade Runner (Ridley Scott, 1982) no deja de ser el ejemplo paradigmático. La película mezcla tecnología de avanzada con elementos rústicos y de cultura oriental, con una fuerte influencia del cine policial negro. Los diseñadores de vestuario Charles Knode y Michael Kaplan siguieron ese concepto de retrofuturismo para confeccionar las prendas que usan los personajes. Deckard (Harrison Ford), el agente encargado de eliminar a los replicantes rebeldes, luce como un detective al estilo Humprey Bogart: camisa, corbata, gabardina marrón y gastada. Lo mismo se aplica a otros miembros de las fuerzas policiales, que parecen salidas de un film de los '40. En cambio, el *look* más moderno se refleja en los replicantes, liderados por Roy Batty (Rutger Hauer); usan ropa más anatómica, que se complementan con raros peinados y, en el caso de Pris (Daryl Hannah), maquillaje extravagante. En *Volver al futuro 2* (*Back o the Future, Part II*, Robert Zemeckis, 1989), los protagonistas viajan de 1985 a 2015. Los elementos de vestuario, así como otros detalles de la ambientación de época (autos voladores, por ejemplo), de alguna manera son una versión más paródica –y más luminosa– de *Blade Runner*, pero, principalmente, una exageración de la cultura pop de los '80, como si esa sociedad experimentara un revival de aquella década. La ropa de los ciudadanos del mañana es recargada, repleta de colores fluorescentes y sombreros extraños. Algunos elementos forman parte de la acción: apenas llega al 2015, Marty McFly (Michael J. Fox) se pone unas zapatillas Nike con cordones automáticos, y también usa una chaqueta que se ajusta automáticamente y que cuenta con un insólito sistema de secado.

Otro ejemplo de futuro *pop* es el que presenta *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997). En este *film* –influido por los *comics* franceses publicados en la revista *Metal Hurlant*–, el célebre Jean Paul Gaultier estuvo a cargo de crear 954 trajes para vestir desde el protagonista, Corben Dallas (Bruce Willis) hasta al personaje más insignificante. El trabajo de Gaultier resalta es puro colorido y sensualidad, y se refleja perfectamente en Leeloo (Milla Jovivich), que lleva un traje blanco que resalta su anatomía y permite ver bastante piel. [Ver Figura 8 en Catálogo de Figuras en página 76].

Matrix (*The Matrix*, Andy y Lana Wachowsky, 1999) y sus dos secuelas impactaron con los trajes que usan Neo (Keanu Reeves) y sus compañeros de la Resistencia. Los héroes visten ropa de vinilo y gabardinas y botas negras, con anteojos del mismo color; una vestimenta estilizada y lo suficientemente cómoda para que los personajes puedan correr, disparar y ejecutar colosales acrobacias en cámara lenta. Según la diseñadora de vestuario Kym Barrett, la influencia vino por el lado del *animé* y los *westerns*. Al mismo tiempo, la película también juego con el retrofuturismo, ya que el Sr. Smith (Hugo Weaving) y sus secuaces visten trajes clásicos, como agentes de la CIA.

Los vestuarios de mundos del futuro tal vez no fueron proféticos, pero al menos marcaron tendencia en el presente.

3. Terror

Ningún género produce emociones tan fuertes como el terror. De una popularidad innegable, suele ser visto con desdén por los críticos, pero nunca deja de ser adorado por un público dispuesto a sufrir junto a los personajes.

En las historias de terror, los artistas manifiestan los miedos y las oscuridades del ser humano, que suelen ser mezcladas con mitos y leyendas. Eso se refleja en monstruos y otros seres de la noche. En esta oportunidad, repasaremos los más iconográficos –clásicos y modernos–, y cómo el vestuario de cada uno fue determinante para catapultarlos como fenómenos de masas.

Monstruos clásicos

Intimidante. Poderoso. Condenado a beber sangre. Antihéroe romántico. Pasan las décadas y pocos personajes sobrenaturales son tan fascinantes como Drácula.

El primer antecedente fue *Nosferatu, una sinfonía de horror* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, F. W. Murnau, 1922), que adapta libremente la novela de Bran Stoker que lo empezó todo. En esa oportunidad, el Conde Orlok (Max Schreck) lucía más como un animal que como una persona (nariz ganchuda, dientes incisivos, orejas puntiagudas) y vestía una túnica negra.

Pero la apariencia que definiría al personaje llegó en 1931. Durante la época de la Gran Depresión en los Estados Unidos, Universal Pictures lanzó la primera de una lista de películas que asustarían a todo el mundo: *Drácula*, de Tod Browning. El factor principal de éxito del film fue su protagonista, Bela Lugosi, quien le otorgó al milenario chupasangre el look que quedaría asociado a su representación cinematográfica. A diferencia de *Nosferatu*, *Drácula* es un *gentleman* europeo, que usa capa negra y emana sensualidad. El vestuario de Lugosi, con alguna mínima variante, se repitió en posteriores versiones cinematográficas del libro. La más conocida es *La Sangre de Drácula* (*Horror of Dracula*, Terrence Fisher, 1958), en las que Christopher Lee encarnaba a un conde más salvaje y sanguinolento, al punto de que ahora muestra sus impresionantes colmillos. Esta producción de la productora inglesa Hammer Films inició una saga de exitosas películas con el célebre vampiro. [Ver Figura 9 en Catálogo de Figuras en página 76].

Pero *Bran Stoker's Drácula* (Francis Ford Coppola) rompió con aquel esquema. El Conde interpretado por Gary Oldman tiene distintos aspectos durante la película y juega un papel fundamental el trabajo de Eiko Ishioka; la diseñadora se encargó de darle un aspecto nunca visto al vampiro. Para empezar, la armadura, cuando Vlad es un guerrero al comienzo del film; una suerte de caparazón con la textura de músculos en carne viva. Es más, este Conde, sin bien continúa luciendo como un caballero, ya no viste de negro y predomina el rojo en su ropa, sobre todo cuando aparece en su versión avejentada. Los trajes creados por Ishioka –influidos mayormente por el arte Bizantino y los prerrafaelis-

tas– fueron exhibidos en el MoMa neoyorkino.

Otro monstruo clásico es *Frankenstein*. La novela de Mary Shelley, publicada en 1818, tuvo su adaptación al séptimo arte también gracias a Universal. *Frankenstein, el creador del monstruo* (*Frankenstein*, James Whale, 1932), narra las peripecias de un científico, el Dr. Frankenstein (Colin Clive), que lograba dar vida a un cadáver (Boris Karloff). El aspecto de la criatura se volvió motivo de copias y parodias: gran cabeza cadavérica, con tornillos (cortesía del Jack Pierce, maquillador top de Universal) ropa vieja, grandes botas que lo volvían más alto. Con el correr de las versiones, el monstruo fue variando de aspecto –a veces vestía ropas más andrajosas y lucía cicatrices más desagradables, como Robert De Niro en la adaptación a cargo de Kenneth Brannagh, en 1994–, pero la imagen que todavía persiste es la que inmortalizó Karloff.

Dentro del paquete de monstruos de la Universal también encontramos a la *Momia*. Una figura trágica, a la que también le dio vida B. K. en el film de 1934, dirigido por Karl Freund. En esa oportunidad, al comienzo de la historia, el actor aparece cubierto de vendas. Esa apariencia se volvió tan icónica de ahí en adelante como las de los otros monstruos de la productora, y consistía en tela que cubría el cuerpo, a la que se le agregaba cola de pegar y Fuller’s Earth, material que le otorgaba el aspecto de haber permanecido mucho tiempo en una tumba. Una vez más, Hammer Films hizo su versión del personaje (de nuevo Christopher Lee poniéndole el cuerpo), y esta vez se usó un traje cubierto por una pintura hecha con látex grisácea.

Una galería de monstruos que aún hoy siguen marcando tendencia y nunca dejan de decir presenta cuando llega el momento de elegir un disfraz para alguna fiesta de Halloween.

Monstruos modernos

A diferencia de los clásicos, los monstruos populares más actuales tienen un origen mayormente norteamericano, ya que no se inspiran en obras literarias ni en leyendas de países de otros continentes sino en algunos casos reales. Sin embargo, el vestuario de cada uno nunca deja de ser determinante a la hora de terminar de darles forma a estos nuevos responsables de asustar al público.

En *El loco de la motosierra* (*The Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, 1974), un grupo de jóvenes quedan a merced de una familia de asesinos caníbales rurales. El más destacado es Leatherface, un individuo corpulento, que viste una mugrienta bata de carnicero, lleva la cara cubierta con una máscara hecha de piel humana y maneja una motosierra con la que corta en pedazos a las víctimas. Un personaje desagradable, que sintetiza la esencia mugrienta de esa singular familia, de aquel paraje alejado de la civilización y de la película. Además, este personaje anticipa una característica fundamental de varios de los iconos del horror moderno: la máscara.

Y la película que popularizó al asesino enmascarado que asesina jóvenes fue *Noche de Brujas* (*Halloween*, John Carpenter, 1978). Michael Myers, el homicida en cuestión, tiene dos vestuarios claves durante la película. En los primeros minutos, cuando mata a su

hermana siendo niño, está disfrazado de payaso; una imagen tierna que contrasta con el violento acto que comete. Años después, cuando escapa de un hospital psiquiátrico para retomar sus crímenes, viste un mameluco de una de sus víctimas y un elemento crucial: una máscara blanca, inexpresiva, misteriosa, perturbadora, sin una gota de humanidad. Un detalle no menor: Tommy Lee Wallace, el director de arte, consiguió una máscara del Capitán Kirk de *Viaje a las estrellas* y la pintó de blanco. Ideal para darle un aura sobrenatural a Myers.

En esa misma línea encontramos a Jason Voorhees, el asesino de la saga que se inició con *Martes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980). En la mayoría de las continuaciones, Jason viste un pantalón negro, franela, campera marrón, todo en un pésimo estado. Una vez más, el factor que termina de darle identidad al personaje es la máscara. En este caso, a partir de la tercera parte, y gracias a una broma en el set durante el rodaje, Jason cubre su deforme rostro con una máscara de *hockey*. Una máscara que fue variando en cada una de las interminables secuelas –a veces lucía más deshecha, o con un diseño diferente–, pero que impactó en el público.

Dentro de esa camada de asesinos surgidos a fines de los '70 y durante los '80, ninguno sobresale tanto como Freddy Krueger, el monstruo de *Pesadilla en lo profundo de la noche* (*A Nightmare of Elm Street*, Wes Craven, 1984) y sus secuelas. Freddy es original por muchos factores: ataca en territorio onírico, no necesita cubrir su espantosa cara (lo que le permite inquietar aún más a sus víctimas) y en vez de usar cuchillos o machetes, lleva el arma incorporada al cuerpo, ya que consiste en un guante especial con filosas navajas. Freddy también lleva un sombrero oscuro y un buzo de rayas horizontales rojas y verdes; el director decidió usar esos colores juntos luego de leer que son los más difíciles de procesar por el ojo humano. [Ver Figura 10 en Catálogo de Figuras en página 76].

Pero los monstruos del momento son los zombies. Desde *La noche de los muertos vivos* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero 1968) hasta los *films* actuales y series como *The Walking Dead*, estos seres de andar lento pero apetito feroz por la carne humana no tienen un vestuario característico, pero sí varía la condición de sus ropas según el grado de putrefacción. Si apenas emergen de las tumbas, llevan la ropa mugrienta, casi en jirones. En los casos de personajes recientemente mordidos que se transforman en las criaturas, conservan la ropa que venían usando, más las heridas y manchas de sangre ocasionadas por los ataques. Estos seres lucen distintas ropas que dan una idea de que la peste llegó a las diferentes clases sociales.

Monstruos modernos, tan influyentes que es correcto denominarlos nuevos clásicos.

4. Misceláneas

Tim Burton: el hombre fantástico

A esta altura, la importancia de Tim Burton como uno de los cineastas más importantes del género fantástico (y del cine en general) está fuera de discusión. Su talento para crear universos personales ya son garantía de un film diferente, que no remite a ninguna otra obra. Una estética única, que nunca deja de marcar tendencia. Tampoco en cuanto al vestuario. Al ser él mismo dibujante (comenzó su carrera como animador en Disney), sabe muy bien cómo deben lucir sus creaciones. Además, Burton es uno de los pocos cineastas en haber incursionado en las tres vertientes del cine fantástico: fantasía, terror y ciencia-ficción.

Sus personajes se caracterizan por vestir ropas extravagantes, acordes con sus personalidades de seres extraños, incomprensidos, pero con cualidades que los vuelven distintos al resto. La diseñadora Colleen Atwood es quien suele estar a cargo de plasmar, en telas y otros materiales, todo ese arsenal imaginativo. El resultado: criaturas tan horribles como bellas. En *El joven manos de tijera* (*Edward Scissorhand*, 1991), su *film* más personal, nos presenta a Edward (Johnny Depp), un símil monstruo de Frankenstein, pero con tijeras en lugar de manos y ropa digna de un adolescente dark, movimiento que emergió entre fines de los '70 y principios de los '80: es pálido, viste de negro y lleva un cabello del mismo color, revuelto y largo. Remite al aspecto del mismísimo Tim y al de Robert Smith, vocalista de *The Cure*, banda abanderada del movimiento *dark*. [Ver Figura 11 en Catálogo de Figuras en página 76].

La leyenda del Jinete sin Cabeza (*Sleepy Hollow*, 1999) significó su incursión de T.B. en el cine de época y de terror, más allá de que siempre hubo elementos siniestros en su obra. La influencia principal es el terror gótico de la Hammer Films. Ambientada a fines del siglo XXVIII, los habitantes del pueblito azotado por el personaje del título lucen ropas acordes con la época y el contexto, en una perfecta reconstrucción histórica. En cuanto al detective Ichabod Crane (Depp), Atwood lo lookeó como al típico antihéroe burtoniano (ropa negra, para empezar), y hasta diseñó los complejos aparatos que utiliza el personaje. El Jinete (Christopher Walken) está caracterizado como un guerrero europeo, con un traje de piel maltratado por el tiempo, más dos dragones en la armadura, siempre con un aura sobrenatural.

El planeta de los simios (*Planet of the Apes*, 2001) le permitió al director reimaginar la famosa saga protagonizada por primates civilizados. Los peludos personajes conservan una vestimenta de carácter medieval (cascos, armaduras, lanzas), pero con modificaciones según el rango y el comportamiento de algunos; el sádico General Thade (Tim Roth) viste un traje con aspecto de araña y un casco de más largo que el de sus dirigidos.

La psicodélica *Charlie y la fábrica de chocolate* (*Charlie and the Chocolate Factory*, 2005) no tiene a Atwood como diseñadora de vestuario sino a Gabriela Pescucci, pero el resultado continúa siendo fiel a la visión de Burton. Aunque la ropa de todos los personajes tiene

su particularidad, ninguna se destaca tanto como la de Willy Wonka (Depp), quien viste un sobretodo de *plush*, sombrero de copa y guantes violeta. Es un personaje de cuento de hadas, pero con ciertos toques reales y modernos que lo vuelven muy original.

Son sólo algunos ejemplos de la galería de personajes creados por Tim Burton; personajes que, gracias al vestuario y al maquillaje y a la tarea de los actores, engancharon a un público tan incomprendido como ellos.

Superhéroes: justicieros y vengadores

Las historias con superhéroes nunca dejaron de marcar a generaciones. La vestimenta es fundamental y está preestablecida en las viñetas, más allá de que las adaptaciones al cine realizaron algunas modificaciones.

El más importante y representativo sigue siendo *Superman*. Su traje ya es un ícono desde su aparición en los comics: casi todo azul; capa, calzoncillos y botas rojas, escudo del mismo color sobre fondo amarillo. Ese diseño fue muy respetado cuando el personaje llegó a la pantalla grande en *Superman* (Richard Donner, 1978). Para que Christopher Reeve luciera como el mítico justiciero, la vestuarista Yvonne Blake debió probar distintos tonos de azul para que no se chocara con el azul de la pantalla donde después irían los efectos especiales. *Superman regresa* (*Superman Returns*, Bryan Singer, 2006), funciona como una secuela de aquellas aventuras y mantiene el *look* del Hijo de Krypton –el diseño corrió por cuenta de Louise Mingenbach–, ahora encarnado por Brandon Routh. Para *El Hombre de Acero* (*Man of Steel*, Zack Snyder, 2013), el diseño sufrió modificaciones. Sigue siendo anatómico, pero el azul es más intenso, la textura es más propia de una armadura y ya no lleva los siempre discutidos calzoncillos rojos. [Ver Figura 12 en Catálogo de Figuras en página 76].

Otro de los más grandes superhéroes es *Batman*. Su aspecto en el cine varió de acuerdo a las preocupaciones estéticas y temáticas de cada realizador. El de Tim Burton en *Batman* (1989) y *Batman vuelve* (*Batman Returns*, 1992) se ve tan oscuro y estilizado como los decorados de Ciudad Gótica, al punto de que casi se confunde con las sombras. Con la llegada del director Joel Schumacher, el diseño del vestuario viró a un estilo más *pop*. Los trajes en *Batman eternamente* (*Batman Forever*, 1995) y *Batman & Robin* (1997) son menos negros y más azulados, y hasta incluyen pezones. Años después, cuando el cineasta Christopher Nolan se hizo cargo del personaje, el traje quedó despojado de detalles llamativos para quedar en un diseño sencillo, oscuro, realista y funcional, como la impronta de la trilogía que comenzó con *Batman inicia* (*Batman Begins*, 2005).

El Hombre Araña de la trilogía dirigida por Sam Raimi es clásico, ya que de por sí aquellas tres películas respetan el estilo de los comics creados de Marvel. Pero la versión del superhéroe presentada en la reciente *El sorprendente Hombre Araña* (*The Amazing Spiderman*,

Mark Webb, 2012), el diseño del traje luce más futurista, oscuro y liviano, con otro dibujo de araña en el pecho.

También dentro del universo Marvel, *Hulk* es el caso más curioso. Una vez que se enfurece, el sumiso doctor David Banner se convierte en una gigantesca bestia verde e incontrolable. De sus ropa siempre quedan los pantalones, raídos pero lo suficientemente enteros para cubrir sus partes íntimas.

Cada superhéroe es único. El vestuario es una prueba de ello.

Conclusión

Aún hoy en día, el cine fantástico es considerado menor, pero resulta imposible negar su popularidad y su influencia entre las masas.

Aunque las historias estén ambientadas en la Tierra Media o en un futuro lejano, los artistas buscan su inspiración en modas y otros elementos del mundo real y actual, a fin de conferirles a sus prendas el grado indispensable de verosimilitud para el público y comodidad para los actores. Y queda claro que diseñadores talentosos y prestigiosos nunca temieron trabajar en estos films; por el contrario, aquí tuvieron la posibilidad de hacer trabajos más arriesgados e imaginativos. Y los mejores resultados nunca se hacen esperar: millones de fanáticos en el mundo suelen disfrazarse como sus personajes favoritos, no importa si son héroes o monstruos.

Más allá de que la tecnología por computadora sigue avanzando y hasta es posible crear un ser humano digital convincente en la pantalla, los realizadores no dejarán de lado lo palpable del trabajo artesanal. De manera que seguiremos viendo en el cine fantástico vestuarios que no dejarán de asombrarnos ni de marcar tendencia.

Bibliografía

Battista, X. (2001). El Señor de los Anillos: el poder corrompe. Argentina, *Revista La Cosa*, N° 71.

Cheja, A. G. (2005). Dulce irrealidad. Argentina, *Revista La Cosa*, N° 114.

Colino. (2013). Moda de cine: vestuario de princesas en Oz, un mundo de fantasía. España: Trendencia. Disponible en: www.trendencias.com/noticias-de-la-industria/moda-de-cine-vestuario-de-oz-un-mundo-de-fantasia

Comprender los trajes de Star Trek y Uniformes. Colombia: Megazine. Disponible en: http://megazine.co/comprender-los-trajes-de-star-trek-y-uniformes_3b42f.html

- El fenómeno moda de Matrix. (2010). España: Moda Vs. Cine. Disponible en: <http://modavscine.blogspot.com.ar/2010/03/el-fenomeno-moda-de-matrix.html>
- García, Y. (2013). 10 películas sin las que 'Star Wars' nunca hubiera existido. España: Cinemania.es. Disponible en: <http://cinemania.es/noticias-de-cine/10-peliculas-sin-las-que-star-wars-nunca-hubiera-existido>
- González Achi, M. (2001). El ritual de la banana. Argentina, *Revista La Cosa*, N° 67.
- Hiperlegal. (2007). Eiko Ishioka para Bram Stoker's Dracula. España: Extracine. Disponible en: <http://extracine.com/2007/03/eiko-ishioka-para-bram-stokers-dracula>
- Loreti, N. (2001). Los secretos de Harry. Argentina, *Revista La Cosa*, N° 70.
- Marín, A. y Marín, J. "Blade Runner". España: Claqueta.es. Disponible en: <http://www.claqueta.es/1980-1982/blade-runner.html>
- Neumann, A. (2005). El vestuario de Star Wars. España: Galaxias USW Blog. Disponible en: <http://usw.blogcindario.com/2005/11/00163-el-vestuario-de-star-wars.html>
- The Cult. (2010). Vestuario y maquillaje de El Señor de los Anillos. España: The Cult. Disponible en: <http://www.thecult.es/Critica-de-cine/vestuario-y-maquillaje-de-el-senor-de-los-anillos.html>

Catálogo de Figuras



F2



F1



F3



F5



F4



F6



F7



F8



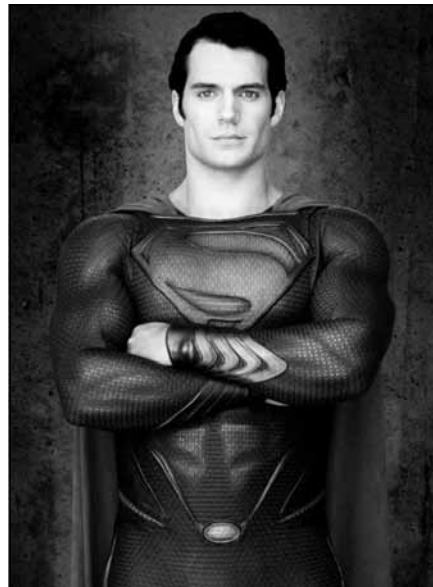
F9



F10



F11



F12

Figura 1. *El mago de Oz* (*Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939). **Fuente.** www.rediff.com/movies/slide-show/slide-show-1-hollywoods-10-best-movie-rivalries/20130902.htm#5

Figura 2. *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*, escrita por J. R. R. Tolkien). **Fuente.** www.imdb.com/media/rm2044698368/ch0000136?ref_=chmi_mi_all_pos_13

Figura 3. *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (*Harry Potter and the Sorcerer Stone*, Chris Columbus, 2001). **Fuente.** www.fanpop.com/clubs/goblet-of-fire/images/2617120/title/karkaroff-snape-mcgonagall-dumbledore-photo

Figura 4. *Espejito, espejito* (*Mirror, Mirror*, Tarsem Singh, 2012) . **Fuente.** www.beyondhollywood.com/snow-white-2012-movie-preview-images-and-videos/film-title-mirror-mirror-11/#

Figura 5. *Blancanieves y el cazador* (*Snow White and the Huntsman*, Rupert Sanders, 2012). **Fuente.** movies.inquirer.net/1183/snow-white-and-the-huntsman

Figura 6. *Star Wars* (George Lucas). **Fuente.** www.fightersgeneration.com/np9/characters/darthvader-screengrab.jpg

Figura 7. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). **Fuente.** www.bladerunner2-movie.com/news/360

Figura 8. *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997). **Fuente.** www.grolschfilmworks.com/media/uploads/images/The%20Fifth%20Element.jpg

Figura 9. *La Sangre de Drácula* (*Horror of Dracula*, Terrence Fisher, 1958). **Fuente.** http://es.web.img2.acsta.net/r_640_600/b_1_d6d6d6/medias/nmedia/18/64/49/73/18887513.jpg

Figura 10. *Pesadilla en lo profundo de la noche* (*A Nightmare of Elm Street*, Wes Craven, 1984). **Fuente.** http://photos.imageevent.com/afap/wallpapers/anightmareonelmstreet/huge/Freddy_1.jpg

Figura 11. *El joven manos de tijera* (*Edward Scissorhand*, Tim Burton, 1991). **Fuente.** http://fogsmovierviews.files.wordpress.com/2012/05/edward_scissorhands.png

Figura 12. *El Hombre de Acero* (*Man of Steel*, Zack Snyder, 2013). **Fuente.** www.kulfoto.com/pic/0001/0048/b/1Ja7X47344.jpg

Summary: No one doubts about the relevance of costumes in a movie; countless garments help to shape the identity of the characters, whether heroes or villains, inspired by real people or products of the mind of the writers. In some cases, costume is even more recalled than the other elements of the film. The costumes in the film refers to characters social status, their psychology and their desires. In fantasy films, the challenge is even greater for costume designers. The filmmakers imagination is tested more than in other kinds of productions, since the work is to reproduce original accessories for nonhuman characters during different historical periods or in very distant galaxies.

This article will focus on fantasy, science fiction and horror movies costume. The focus will be especially on the most representative exponents of each sub-genre, from classics to the latest, which we can identify as the best examples of those trends that inspired many other films. Thus, we will see garnished costumes and simpler ones, but all unforgettable and very influential in other movies and in popular culture.

Keywords: cinema - costume - fantastic - film components - movie.

Resumo: Ninguém tem dúvida da importância do vestuário no cinema; as prendas contribuem a conformar a identidade dos personagens, sejam heróis ou vilões, inspirados em pessoas reais ou produtos da mente dos roteiristas. Em alguns casos, até são mais lembrados que os outros elementos do filme. O vestuário num filme faz referencia ao estatuto social, à psicologia, aos desejos dos protagonistas.

No cinema fantástico, o desafio dos vestuaristas é ainda maior. A imaginação dos realizadores é posta a prova mais que em outras produções, porque o trabalho consiste em plasmar acessórios inventados desde zero, às vezes vestidos por personagens não humanos, durante diferentes períodos históricos ou em galáxias remotas.

Este trabalho se centra no vestuário de filmes de fantasia, ficção científica e terror. O interesse está posto especialmente nos expoentes mais representativos de cada subgênero, desde os clássicos até os mais recentes, mas que funcionam como os melhores modelos de tendências que depois inspiraram outros filmes. Assim, poderemos ver vestuários mais sobrecarregados, outros mais simples, mas todos eles inesquecíveis e muito influentes em outros filmes e também em toda a cultura popular.

Palavras chave: cinema - elementos no filme - fantástico - filme - vestuário.
