

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS
DIGITALES**

“ANÁLISIS DEL SIMBOLISMO DEL VESTUARIO
DE LOS ACTORES EN LA PELÍCULA BRAM
STOKER’S DRACULA (1992) DESDE LOS
PRINCIPIOS DEL DISEÑO”

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios
Digitales**

Autor:

Antonio Francisco Villacorta Calvo

Asesor:

Mg. Jorge Clavijo Correa

<https://orcid.org/0000-0001-7608-6267>

Trujillo - Perú

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Edgar Vásquez Acosta	42126513
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	Luis Alarcón Llontop	17543440
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	Claudia Llanos Vera	42230153
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

DEDICATORIA

A todos los que disfrutan, al igual que yo, del arte del cine

AGRADECIMIENTO

A mi familia y amigos por su cariño y apoyo

Tabla de contenido

JURADO CALIFICADOR	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	13
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	14
1.1. Realidad problemática	14
Conceptos teóricos	17
Antecedentes	32
1.2. Formulación del problema	33
1.3. Objetivos	33
1.3.1. Objetivo general	33
1.3.2. Objetivos específicos	33
1.4. Justificación	34
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	35
2.1. Operacionalización de variables	35
2.2. Tipo de investigación	36
2.3. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)	36
2.4. Técnicas e instrumentos	40
CAPÍTULO III: RESULTADOS	42

3.1. Resultados de la observación directa	42
3.2. Resultados de las entrevistas	159
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	167
4.1 Discusión	167
4.2 Conclusiones	176
4.3 Limitaciones y fortalezas	178
RECOMENDACIONES	179
REFERENCIAS	180
ANEXOS	187

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	23
TABLA 2	35
TABLA 3	37
TABLA 4	38
TABLA 5	44
TABLA 6	48
TABLA 7	51
TABLA 8	55
TABLA 9	59
TABLA 10	65
TABLA 11	68
TABLA 12	72
TABLA 13	75
TABLA 14	79
TABLA 15	81
TABLA 16	84
TABLA 17	87
TABLA 18	90
TABLA 19	94
TABLA 20	96
TABLA 21	100
TABLA 22	103

TABLA 23	106
TABLA 24	109
TABLA 25	113
TABLA 26	117
TABLA 27	121
TABLA 28	124
TABLA 29	128
TABLA 30	132
TABLA 31	135
TABLA 32	138
TABLA 33	141
TABLA 34	144
TABLA 35	146
TABLA 36	149
TABLA 37	153
TABLA 38	157
TABLA 39	160
TABLA 40	161
TABLA 41	162
TABLA 42	163
TABLA 43	164
TABLA 44	164
TABLA 45	165
TABLA 46	165

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1.	42
FIGURA 2.	43
FIGURA 3.	43
FIGURA 4.	44
FIGURA 5.	46
FIGURA 6.	47
FIGURA 7.	47
FIGURA 8.	50
FIGURA 9.	51
FIGURA 10.	53
FIGURA 11.	54
FIGURA 12.	54
FIGURA 13.	57
FIGURA 14.	58
FIGURA 15.	58
FIGURA 16.	59
FIGURA 17.	62
FIGURA 18.	62
FIGURA 19.	63
FIGURA 20.	63
FIGURA 21.	64
FIGURA 22.	64

FIGURA 23.	67
FIGURA 24.	68
FIGURA 25.	70
FIGURA 26.	71
FIGURA 27.	71
FIGURA 28.	72
FIGURA 29.	74
FIGURA 30.	75
FIGURA 31.	78
FIGURA 32.	78
FIGURA 33.	81
FIGURA 34.	83
FIGURA 35.	84
FIGURA 36.	86
FIGURA 37.	87
FIGURA 38.	89
FIGURA 39.	90
FIGURA 40.	92
FIGURA 41.	93
FIGURA 42.	93
FIGURA 43.	95
FIGURA 44.	96
FIGURA 45.	98
FIGURA 46.	99

FIGURA 47.	99
FIGURA 48.	102
FIGURA 49.	102
FIGURA 50.	105
FIGURA 51.	105
FIGURA 52.	106
FIGURA 53.	108
FIGURA 54.	109
FIGURA 55.	112
FIGURA 56.	112
FIGURA 57.	113
FIGURA 58.	115
FIGURA 59.	116
FIGURA 60.	116
FIGURA 61.	117
FIGURA 62.	120
FIGURA 63.	120
FIGURA 64.	123
FIGURA 65.	123
FIGURA 66.	124
FIGURA 67.	126
FIGURA 68.	127
FIGURA 69.	127
FIGURA 70.	128

FIGURA 71.	130
FIGURA 72.	131
FIGURA 73.	131
FIGURA 74.	132
FIGURA 75.	134
FIGURA 76.	135
FIGURA 77.	137
FIGURA 78.	138
FIGURA 79.	140
FIGURA 80.	140
FIGURA 81.	143
FIGURA 82.	143
FIGURA 83.	144
FIGURA 84.	146
FIGURA 85.	148
FIGURA 86.	149
FIGURA 87.	151
FIGURA 88.	152
FIGURA 89.	152
FIGURA 90.	155
FIGURA 91.	155
FIGURA 92.	156
FIGURA 93.	156
FIGURA 94.	157

RESUMEN

Esta investigación de tipo cualitativa no experimental, de diseño transversal y de carácter descriptivo tiene como propósito identificar y explicar los elementos simbólicos presentes en el vestuario de los actores en la película Bram Stoker's Dracula de 1992, tomando como punto de referencia a los principios del diseño.

Esta tarea se ha llevado a cabo a través de guías de observación efectuadas a treintatres vestuarios utilizados por nueve de los actores, los cuales, a su vez, interpretan a los personajes principales dentro de la película. La guía de observación fue diseñada a partir de la operacionalización de las variables, donde se tomaron en cuenta conceptos como los elementos visuales del diseño y el signo en el teatro, de Kowzan. Se han ejecutado, además, entrevistas a tres vestuaristas, profundizándose así el desarrollo de los objetivos específicos y, de esta manera, llegándose a demostrar que el vestuario del actor es fundamental para el correcto desarrollo de la historia, al punto que no existe la posibilidad de hablar del discurso de una película sin contar con este.

Se concluye que, existen elementos simbólicos como colores, texturas, formas y tamaños; que, utilizados entre sí, obtienen: repetición, ritmo, gradación, radiación, contraste, armonía, equilibrio y proporción dentro de una vestimenta que, finalmente connotan en conjunto: valores, virtudes, sentimientos o emociones, etc. Asimismo, que el vestuario de la película toma elementos culturales, sociales y religiosos para complementar su significado y, reformula la imagen de Drácula y de su contexto.

PALABRAS CLAVES: Vestuario cinematográfico, Simbología del vestuario, Diseño de vestuario, Cine y vestuario

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En la actualidad, muchas de las producciones audiovisuales no le dan el valor que le corresponde al diseño de vestuario como parte fundamental de toda la comunicación intrínseca que surge desde la visión del director hasta el espectador. Esto es, una forma de comunicación no verbal, que, gracias a la decodificación de sus características, se obtiene información relevante para la construcción de lo que llega a significar un personaje y la relación de este último con su espacio y tiempo.

Dentro de este fenómeno, el cine es una fuente rica de información simbólica, empleada para expresar ideas y emociones a un público en un contexto específico. Esta información, asimismo, debe ser interpretada por el espectador, quien, teniendo en cuenta su cultura y conocimientos desarrollará un entendimiento conforme a la visión creativa de una determinada película.

La comunicación constituye un proceso significativo para la convivencia humana; esto es, mantiene un carácter fundamental por cuanto al desarrollo del individuo en relación a los demás dentro de un contexto de agrupación. De ahí que, este tipo de proceso implique en el desarrollo de otro con determinante cultural o que este último se encuentre implicado en el surgimiento del primero. Así, según Hall and Hall (1990), citado en López et. al (2012, p. 1), “La cultura es comunicación y la comunicación es cultura”. Dicho esto, el proceso de la comunicación se debe a una serie de elementos complejos que consiguen una sinergia para

llevar a cabo el curso de la cultura; en otras palabras, según Rizo (2008), existen símbolos universales, los cuales en su conjunto conforman la cultura, que, seguidamente necesita ser compartida entre sujetos para la satisfacción de sus necesidades y convivencia. Esto no sería posible sin la utilización de la comunicación, que, en este sentido pasaría a ser un medio o canal. En efecto, Thompson (1993), citado en Rizo (2008, p. 3), expresa que la cultura posee cinco tipos de formas simbólicas: construidas, referenciales, estructurales, convencionales y contextuales. De esta manera, la cultura establece una amplia comprensión –sin embargo, subjetiva- del contexto natural habitado; lo cual, en palabras de Estrada (s.f.), citado en López et al. (2012, p. 2), “El hombre crea el cuerpo de la cultura y a través de ella prueba ser un ser esencial, se universaliza”. En definitiva, la cultura es bien un proceso dialéctico y complejo (Diéz, 2005) y, por otra parte, según B. Malinowski (s.f.), como se citó en Diéz (2005, p. 102). un “conjunto de objetos materiales y tradiciones mediante los cuales el individuo es moldeado”

Se observa que desde los orígenes del mundo cinematográfico se ha tenido interés en utilizar componentes gráficos para enfatizar la narrativa de la historia y así reforzar la personalidad de las películas (Villacorta, 2020). Al respecto, López (2015) afirma que, George Méliès utilizó en sus obras cinematográficas decorados, vestuario y utilería que provenían en gran parte de técnicas empleadas previamente en el teatro (Villacorta, 2020). Así, en ese caso se trataba pues, de una apropiación por cuanto a elementos propios de otro ámbito artístico.

La dirección de arte es la propuesta estética (Rupnik, 2017 citado en Villacorta, 2020). Luego que, se deba realizar previamente una profunda comprensión del contexto y personalidad de los lugares y personajes retratados. El arte dentro de una producción cinematográfica pues, significa todo el aspecto visual representativo de acuerdo a la narrativa y guion de una película. En seguida, esto sugiere en los espectadores realizar una interpretación superficial basada en dictámenes contruidos a partir de componentes determinantes como cultura y contexto. Así, es de utilidad identificar a los componentes inherentes en la dirección artística como vestuario, maquillaje, escenografía, decorado y utilería (Idrogo, 2018), los cuales conforman una propuesta bajo el presente criterio de integridad estética.

La presente investigación busca revalorar el vestuario, puesto que de manera sistemática y como lo menciona Cruz (2017), este “fortalece el carácter del personaje dotándolo de una identidad visual asertiva para una determinada situación con el fin de apoyar la narrativa del filme”. Por su parte, la silueta de este vuelve a dibujar el cuerpo del actor para transformarlo en la silueta del personaje, modificando o prolongando su forma original (Calderón, 2009). De esta manera, el vestuario de un personaje reinterpreta el cuerpo del actor teniendo en cuenta la individualización y representación del mismo a nivel interior y exterior por cuanto su contexto dramático. Por tal, no es posible separar el cuerpo del actor y vestuario porque uno y otro, integran esa unidad significativa que es el personaje (Medrano, 2011).

Este trabajo, de corte cualitativo desea identificar y explicar los elementos simbólicos que se exponen dentro de la caracterización de los actores de cine, teniendo en cuenta los Principios del diseño. Para esto, se tomará el caso del filme Bram Stoker's Dracula presentado en sala el año 1992 como una adaptación fidedigna a la obra literaria de 1897, luego de un exhaustivo proceso creativo con referencias a las técnicas cinematográficas de antaño y el reconocido trabajo de Eiko Ishioka en el Diseño de vestuario. De este modo, la presente, aspira a ser un referente para estudiantes de Comunicación e interesados en el tema, asimismo, motivado por satisfacer y llenar los vacíos investigativos existentes en la actualidad acerca de los temas a tratar, así como, conocer la relevancia que tiene el vestuario de los actores en la película tratada.

Conceptos teóricos

Imagen cinematográfica

La imagen cinematográfica se puede comprender como una representación en movimiento, la cual, en conjunto conforma una historia, una narrativa cinematográfica; así pues, es desde 1895 que ha ido experimentado una “sustancial evolución” (Pérez, 2015, p. 731).

El cine es un arte que mezcla diversos recursos expresivos cuyo origen proviene de distintas artes para crear una imagen y puesta en escena, permitiéndole con ello narrar una historia a través de una película (Taratuto, 2018).

Por otra parte, Panofsky (2000) expresa que, en un primer momento, el disfrute de los films se basaba en el interés objetivo del movimiento de las imágenes, mas no del criterio o significado estético que estas pudiesen haber tenido; siendo así que las personas que frecuentaban el visionado de este tipo de material se encontraban atraídas por la imagen en movimiento más que por cualquier otro valor.

Simbolismo de la imagen

Medina (2012) menciona que la imagen “se desplaza en un registro semántico que oscila entre la idea de forma visible y la idea de contenido ficticio”, asimismo, Moles (2007), citado en Villar et. al (2014, p. 53), expone que, “imagen material” permite al espectador interpretar para sí mismo una aproximación del mundo que “le es próximo o lejano, que en cualquier caso no está aquí si no en otra parte”. Asimismo, teniendo en cuenta la etimología de la palabra imagen Villar et. al (2014), mencionan que proviene del latín imago retrato, que, a su vez, deriva del verbo “imitari” o imitar; en efecto, “una imitación de la realidad en un contexto determinado, una representación de la realidad”. De este modo, comprendemos que la imagen representa “algo”, mas no es ese “algo” en sí mismo.

El simbolismo en el discurso cinematográfico

Los símbolos en el cine resultan en imágenes que coexisten entre planos, escenas, personajes, decorado, etc. (Zamudio, 2010). Para llegar a una interpretación hay que entender que existe una previa actividad mental sistemática, comprendiendo así, sin la utilización del lenguaje oral, que un objeto está en realidad representando a otro. No obstante, es gracias a la cultura que el espectador comprende el sentido de los símbolos. Así,

un mismo símbolo puede ser interpretado de distinta manera de acuerdo al contexto en el que éste se observe. (Zamudio, 2010)

Evolución de la dirección artística

Villacorta (2020) expresa que la dirección de arte no siempre ha sido la misma. Esta ha sabido acoplarse al contexto de su época y a los nuevos cambios tecnológicos en menos de cien años de historia. Así, si nos remontamos a largometrajes como “Los diez Mandamientos” o “Lo que el viento se llevó”, en donde se utilizaban escenografías, decorados y vestuarios físicos elaborados por profesionales de las áreas, nos daremos cuenta de la drástica evolución por cuanto a tratamiento del arte en comparación con filmes contemporáneos como Star Wars, donde gran cantidad de elementos, incluido vestuario se fabrican a través del CGI u, otros, donde toda la dirección artística está enteramente basada en la tecnología 3D, como es el caso de las producciones de Pixar.

La dirección de arte en el cine norteamericano fue desde siempre un trabajo colaborativo. Para desempeñar correctamente cada uno de los procesos que se encuentran involucrados en el área es necesario que existan equipos que practiquen funciones definidas, las cuales deben ser supervisadas por el director de arte. Por su parte los elementos que la componen: decorados y vestuarios han sido partícipes de mutaciones según las tendencias.

El signo, *significante* y *significado*

Para Lotman (1979) el objeto de la semiótica son todos los fenómenos significantes, a pesar de que no sean formas de comunicación voluntarias. No obstante, es posible conocer

un texto, mas no su traducción plena, pues, los signos de la cultura como el punto de vista del observador varían en el tiempo.

El significado del signo para la semiótica de la cultura es originado por la diferencia de este con otros elementos que conforman la cultura y con la relación entre significante y significado. De esta manera, la cultura es considerada como un sistema de signos organizados como una gran estructura de significación, imponiéndose a la afirmación de Saussure con respecto del signo como una sencilla relación entre un significante con su significado. (Yance, 2008), por lo tanto, el lenguaje y la cultura son sistemas del pensamiento que obligan a comprender la realidad como estructura.

Yance (2008) expresa que esta capacidad interna del signo de ejercer una función de remplazamiento es lo que permite manifestar la idea o de reemplazar la realidad; del mismo modo, Eco (2000, p. 22) afirma que “signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significante de cualquier otra cosa”. Así, este último no tiene la necesidad de existir durante el proceso de representación.

Un signo también puede ser un símbolo, el cual contiene un plano de la realidad, direccionalidad y tonalidad definida por la cultura de una sociedad (Correa, 2012), este recuerda sentimientos y valores, interpretando así, ideas abstractas de forma alegórica o metafórica.

La vestimenta como lenguaje visual

Eco (2000), demuestra el valor de la moda como lenguaje visual por medio de su naturaleza comunicativa; asimismo, que algunos de los códigos indumentarios pueden llegar a ser débiles, fluctuantes y sujetos a cambios continuos.

“¿No se dice que “el hábito no hace al monje”? No lo hace, sino que lo significa y lo comunica, sin duda y, en consecuencia, lo vuelve semiótico, eventualmente en forma no verídica.” (Eco, 2000, p. 58)

Al respecto Yance (2008) afirma que el vestido debe verse, debe percibirse como signo. Para esto, las señales de desgaste de la ropa, por ejemplo, se amplifican en el cine mediante el recurso de la exageración.

Lurie (1994), citado en Trastoy y Zayas de Lima (2006), y, Taratuto (2018) definen al vestuario como una participación en la significación del relato del mundo ficcional y que podemos entender a los personajes como un sistema de signos que se significan en el contexto de una trama.

La semiótica de la moda es “una manifestación de la comunicación no verbal”. (Torregrosa et al., 2014, p. 127, citado en Casafranca, 2020). Por consiguiente, podemos afirmar que la indumentaria utilizada por un individuo forma parte de un proceso comunicativo no hablado.

Los tres mensajes (Retórica de la imagen)

Barthes (1986) afirma que en una imagen puede haber tres mensajes: lingüístico, icónico codificado e icónico no codificado, siendo estos dos últimos los que estarán siempre presentes.

De esta manera, el mensaje lingüístico es presentado de manera literal y escrita a través de caracteres que representan palabras, frases u oraciones; mientras que, el mensaje no codificado es el significado propio de la imagen presentada, el significante o la imagen denotada; por otra parte, el mensaje codificado resulta ser la imagen connotada, el significado general apoyado mediante el análisis de lo que representa.

El signo en el teatro

Según Kowzan (1997), los signos en el teatro son signos artificiales; es decir, han sido diseñados previamente con el fin de hacer teatro. El teatro está repleto de signos; sin embargo, se han ordenado en trece sistemas: palabra, tono, mímica, gesto, movimiento, maquillaje, peinado, traje, accesorios, decorado, iluminación, música y efectos sonoros. Algunos de estos, a su vez, incumben directamente al actor o son externos a él. No obstante, al ser estos signos directamente diseñados por la voluntad de quien los crea, un director o actor puede no considerar todos los signos que hacen evidencia de cualquiera de los sistemas mencionados. Por otra parte, es necesario reafirmar que la interpretación de estos signos estará realmente condicionada por la cultura e individuo espectador.

Tabla 1

Signos en el teatro según Tadeusz Kowzan

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

Fuente: (Kowzan, 1997, p. 146)

Caracterización del actor

Un actor realiza la actividad de colocarse en situaciones pre diseñadas, las cuales pueden compatir un carácter de cotidianeidad; sin embargo, esta resulta ser una acción de carácter contemplativo para el espectador. De esta manera, el valor de la interpretación e identidad que compromete el actor en una situación de actuación se fundamenta en que por medio de la caracterización puede ser identificado por el público; así, la acción actoral se estará desarrollando (Mauro, 2014). Asimismo, Tinoco (2019) sostiene que, para interpretar a un determinado personaje se considera al cuerpo del actor, puesto que este contextualiza a la vestimenta y esta contextualiza al cuerpo, una relación biimplicativa que concierne a los elementos y principios del diseño de vestuario y al actor en sí mismo; puesto que se forma

así un sentido visual nuevo acerca del cuerpo del actor; y es que, “la apariencia externa del actor es normalmente lo primero que percibimos de él. (Fischer-Lichte, 1999, p.142, citado en Tinoco, 2019)

Elementos visuales del diseño

Wong (1995) afirma que todo diseño está compuesto por elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos. En este caso, los elementos más reconocibles a simple vista son los visuales y, aunque su mismo nombre lo puede indicar así, es necesario conocer en qué consisten.

En primer lugar, la forma, como conjunto de líneas, volumen o contorno, muchas veces definido por el material del cual está compuesto. En segundo lugar, la medida, que define el tamaño de la forma. Asimismo, el color, que es utilizado en todas sus variaciones tonales y cromáticas y comprendiendo a los blancos, negros y grises. Por último, la textura, que puede ser reconocida tanto por el sentido visual, como por el tacto; se trata pues, de la superficie que se obtiene, habiéndose hecho uso de algún material.

Principios del diseño

Estos principios se establecen mediante la interacción de los elementos visuales del diseño; así, según Torales y Meyer (s.f.) han encontrado ocho principios.

En primer lugar, la repetición, la cual consiste en el uso reiterado de algún elemento, adorno o detalle. En este caso, en el uso de charreteras a ambos hombros en alguna chaqueta de inspiración militar se estaría aplicando este principio.

En segundo lugar, el ritmo, que significa la composición motivada por la repetición de elementos y en donde se aprecian “espacios positivos separados por espacios negativos” (Torales & Meyer, s.f., p. 17)

En tercer lugar, la gradación, que es un tipo repetición por etapas, las cuales van creciendo o decreciendo.

En cuarto lugar, la radiación, siendo líneas que tienen un mismo punto de origen central. La representación bordada de un sol con rayos puede ser representada bajo este principio.

Por otro lado, el contraste, el cual provoca en el ojo identificar la parte más importante; formándose así el punto de enfoque.

Asimismo, la armonía, que implica la similitud y correcta combinación entre los elementos visuales del diseño.

Por otra parte, el equilibrio, el cual se define por la simetría, que puede ser vertical, horizontal o, en su defecto, asimétrico.

Por último, la proporción, que corresponde al modo en el que visualmente se relaciona las partes dentro del conjunto diseñado. “Se lleva a cabo midiendo con el ojo” (Torales & Meyer, s.f., p. 30)

Diseño de vestuario

El diseño de vestuario cinematográfico es la actividad de construir narrativas a partir de elementos simbólicos de la indumentaria para la caracterización de personajes dentro una historia que, en su defecto, será interpretada por los espectadores de un filme (Gómez, 2018). De esta manera, toda ropa usada en una película se considera vestuario (Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 2014). El vestuario es un componente que se integra a la narración y refuerza la personalidad de la interpretación a través de la pantalla. A su vez, es creado a partir de las influencias culturales y sociales de un periodo histórico o de ficción (Sánchez, 2016). Por su parte, Humpierrez (2014) expresa que en el momento del diseño no solo es necesario tener en cuenta aspectos estéticos, como el color y las texturas, sino también asuntos prácticos como hacer que alguien se vea más alto o delgado.

Las películas ambientadas en épocas pasadas constituyen proyectos más complejos en cuanto a presupuesto, investigación histórica y complejidad en la realización; sin embargo, resulta un proceso más sencillo en su codificación a partir de un concepto (Fernández, 2015). Este fenómeno se produce debido a las escasas referencias históricas de los espectadores. Por su parte, en la reconstrucción de una historia del presente resulta más sencilla la realización y más compleja la codificación del vestuario. Así, Pérez-Rufí (2018, pág. 556) afirma que “en el caso de aquellos relatos desarrollados en un momento histórico contemporáneo a su producción, el espectador perteneciente al mismo contexto social y cultural representado será capaz de interpretar una mayor cantidad de datos que el espectador foráneo o de una época posterior”.

Taratuto (2018) define al diseño de vestuario como “una unidad creativa de las que integran la producción de la imagen de una película” (párr. 5), lo que significa que parte de un proceso creativo y comunicativo en el que es esencial considerar aspectos propios de la película; se investigan las características del personaje, se consideran los aspectos sociales de este y la época (Adorno, 1979 citado en Humpierres, 2014). Por este motivo, la importancia del vestuario para el propio actor en el momento de la puesta en escena e interpretación resulta fundamental. “Si tuviera que encargarme de la dirección de arte, también haría el vestuario porque este es una parte muy importante del diseño de decorados” (Ishioka, 2007)

Diseñador de vestuario

El diseñador de vestuario es el encargado de caracterizar a los personajes a nivel de indumentaria obedeciendo al guion y respetando el criterio del director. Trabaja de la mano con el director de fotografía, el diseñador de producción y con los propios actores. “Se ocupa del *quién*” (Taratuto, 2018, p. 276).

“La meta del diseñador es que el vestuario se integre a la historia de forma fluida y que el público se involucre totalmente con la historia” (Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 2014, p. 4).

A menudo se confunde entre diseño de vestuario y diseño de modas (Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 2014). Un diseñador de moda se centra en crear ropa para ser utilizada por los compradores en el marco de un contexto social o íntimo, mientras que

un diseñador de vestuario tiene por objetivo representar a nivel visual a un personaje dentro de un producto audiovisual o dramático.

“El Vestuario se diseña para ser apreciado en las dos dimensiones de una película, para ser pensado para los planos de cámara y no para las tres dimensiones de la calle como la moda” (Taratuto, 2018, p. 278).

En los inicios del cine, los propios actores se encargaban de buscar sus vestuarios para interpretar a sus personajes. Este arte multidisciplinario tardó en crear su propio lenguaje y en dividir las disciplinas artísticas de las técnicas para una mejor ejecución en la obra fílmica y audiovisual.

Con la implementación del *star system* en la época de oro de Hollywood, diversos actores fueron vestidos por los grandes modistos del momento. Estos aparecían en los créditos junto al nombre de los intérpretes. Así se aseguraban su notoriedad en la película para los espectadores y la revalorización de los propios actores.

“El papel del diseñador de vestuario es, en realidad, muy sencillo; consiste en crear los personajes de las películas. Esta contribución a la historia va mucho más allá de la ropa para una producción”. (Nadoolman, 2014, p. 8)

Drácula en el cine

Este personaje tenía un estilo bastante cliché en la historia del cine hasta antes de 1992 con la película presentada por Ford Coppola. Así, diversos actores han encarnado al

personaje; no obstante, es importante mencionar a algunos de ellos como Max Schreck en *Nosferatu* (1922), Bela Lugosi en *Dracula* (1931), Christopher Lee en *Dracula* (1958), Gary Oldman en *Bram Stoker's Dracula* (1992), Gerald Butler en *Dracula 2000* (2000), Richard Roxburgh en *Van Helsing* (2004) y Luke Evans en *Dracula Untold* (2014).

La imagen más reconocible de “Drácula” aparece en la película de 1931, interpretada por Béla Lugosi: cabello corto, oscuro y peinado hacia atrás, vestido con su característico traje negro con larga capa roja. Así también, goza de una importante influencia, la interpretación de Christopher Lee como un conde más sanguinario, con grandes colmillos y estética más siniestra.

El “Drácula” de la película que se analizó en la presente investigación, tiene “un millón de caras”, se trata de una “transformación sin fin” tal como lo menciona Ishioka (1992) en *The Blood Is the Life: The Making of 'Bram Stoker's Dracula*.

Bram Stoker's Dracula (Película de Francis Ford Coppola)

Largometraje estadounidense dirigido y producido por Francis Ford Coppola en 1992, basándose en la novela *Dracula* de 1897 por el escritor irlandés Bram Stoker. La película está protagonizada por Gary Oldman como Drácula, Winona Ryder como Mina Harker, Keanu Reeves como Jonathan Harker y Anthony Hopkins como el profesor Abraham Van Helsing.

La historia comienza con una secuencia que remonta a 1462, con Vlad, el Empalador, regresando de una victoria frente al Imperio Otomano, para encontrarse con su esposa Elisabeta, quien se suicidó luego de que sus enemigos le informaran falsamente de su muerte. Vlad renuncia a sus principios y promete que se levantará de la tumba para vengarla con los poderes de la oscuridad. En 1897, el recientemente recibido como abogado, Jonathan Harker, toma al Conde Drácula como cliente de su colega Renfield, preso en el manicomio del Dr. Jack Seward. Jonathan debe viajar hasta Transilvania para organizar las propiedades del Conde en Londres. Cuando este último encuentra una foto de la prometida de Harker (Mina Murray), cree que es la reencarnación de Elisabeta. Así, Drácula emprende camino hacia Londres, donde emerge como un lobo en medio de una feroz tormenta y envenena a Lucy Westenra, mejor amiga de Mina. La salud de Lucy se deteriora y su prometido Arthur Holmwood junto a los ex pretendientes de ella, convocan al Dr. Abraham Van Helsing, quien reconoce a Lucy como víctima de un vampiro. Drácula en papel de príncipe seduce a Mina. No obstante, ella recibe noticias de Jonathan y viaja a Rumania para casarse allí con él. Drácula, decepcionado, transforma a Lucy en un vampiro. Van Helsing la mata y junto a los demás emprende un plan para acabar con el enemigo. Drácula llega a su castillo, perseguido por sus cazadores. Allí es gravemente herido y socorrido por Mina. Finalmente, él le pide a ella que lo mate. Así, cuando muere, se termina la maldición y se contempla un fresco en el que la pareja está ascendiendo al cielo.

El filme recaudó 215 millones de dólares con un presupuesto de producción de 40 millones. Fue nominada a cuatro Premios de la Academia: Mejor Diseño de vestuario, Mejor Edición de sonido, Mejor Maquillaje y Mejor Dirección de arte, de las cuales ganó tres (Wikipedia, s.f.).

Ford Coppola quiso que para esta película “el vestuario sea el decorado” y que “el decorado sea la luz”, de manera que, se utilizara el espacio y las sombras de forma imaginativa, una técnica parecida a la de “Citizen Kane”. La caracterización de los actores debió ser desarrollada dejando a un lado aspectos preconcebidos del hombre, mujer, viejo, joven, bestia o humano.

Las referencias culturales del concepto visual son variadas, creando así un universo híbrido donde lo oriental con lo occidental se juntan de manera armoniosa.

Eiko Ishioka

Diseñadora japonesa nacida en Tokio, hija de un diseñador gráfico. Se vio influenciada desde muy pequeña en el universo creativo, por lo que ingresó a la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio. Posteriormente, ejerció la carrera de diseñadora gráfica en el área publicitaria, para después pasar a ser contratada como directora de arte en numerosas e importantes campañas publicitarias (Di Gennaro, 2012)

Ha participado en diversos proyectos teatrales y operísticos como “Hamlet” de Shakespeare, “La Historia de un soldado” de Stravinsky y “Madame Butterfly” de Puccini.

Sus influencias no se encuentran en el mundo de la moda, ya que para ella esta es un camino sin sentido (Yance, 2008). Consideraba que la moda adquiere sentido cuando es observada en su relación con la cultura, no como tendencias. “El concepto de trend o de diseño de moda no entran en mi proceso creativo” (Ishioka, citado en Yance, 2008, p. 41).

Su diseño es simbolista, posee signos con significados más profundos, no se limita a las referencias históricas.

En esta oportunidad se revisará su trabajo dentro del mundo cinematográfico como diseñadora de vestuario y creadora del concepto visual con “Bram Stoker’s Dracula” de 1992, el cual ha sido precedido por “Mishima” (1985) y seguido por The Cell (2000), “The Immortals” (2011), “Mirror, Mirror” (2012), entre otros. Hasta el momento de la colaboración con Ford Coppola, ella no había visto alguna película de Drácula.

Antecedentes

Antes que nada, se deben de presentar algunos estudios previos que en su defecto van a ser utilizados como referencia para las precisiones conceptuales que esta investigación requiera; siendo así, se ha considerado aplicar trabajos que van desde el año 1979, los cuales, a pesar de su antigüedad no resultan obsoletos puesto que según Arias (2017), hablar de esto representa un “mito académico”. Por consiguiente, “El estilo y el medio en la imagen cinematográfica” de Erwin Panofsky publicado hace veinte años atrás por la Filmoteca de la Generalitat Valenciana expresa las concepciones arraigadas en la mente humana causadas por el estilo narrativo a través de las imágenes y estructura literaria del guion. En segundo lugar, “Una lectura de Drácula desde la semiótica de la cultura” (2008) de Esther Yance, el cual revisa las teorías de la semiótica de la cultura de Lotman aplicándolas en un análisis al vestuario “*Bram Stoker’s Dracula*” de Francis Ford Coppola. En tercer lugar, “La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood” (2018) de los autores Pérez-

Rufí & Pérez-Rufí muestra la función del vestuario como elemento caracterizador del personaje partiendo de los protagonistas de algunas películas del cine clásico de Hollywood entre 1930 y 1960. Asimismo, “El vestuario en la historia y en la ficción escénica” (2015) de Diana Fernández manifiesta que el vestuario es creado a partir de la conceptualización del texto y de los personajes, de acuerdo con la idea del director.

1.2. Formulación del problema

¿Qué elementos simbólicos están presentes en el vestuario de los actores de la película *Bram Stoker's Dracula* (1992) desde los principios del diseño?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Identificar qué elementos simbólicos están presentes en el vestuario de los actores de la película *Bram Stoker's Dracula* (1992) desde los principios del diseño.

1.3.2. Objetivos específicos

- Hallar los elementos culturales que toma como referencia el vestuario de la película *Bram Stoker's Dracula* (1992)
- Exponer cuál es el valor simbólico que posee el vestuario de la película *Bram Stoker's Dracula* (1992).
- Determinar qué funciones cumple el vestuario cinematográfico.
- Describir la relación entre el vestuario y la caracterización del actor.

1.4. Justificación

En el contexto actual, donde el desarrollo del cine ha considerado el emplazamiento de las técnicas de producción tradicionales por otras mucho más prácticas y modernas; es necesario redescubrir los procesos de antaño, los cuales comprendían esencialmente los criterios artesanales que debían poseer la dirección artística y vestuario; de esta manera, haciéndose notoria la importancia simbólica de los elementos de la dirección de arte que, logrados de otra manera, serían más complejos en su interpretación.

Para este caso, como se ha mencionado anteriormente, se ha elegido el largometraje Bram Stoker's Dracula, a juicio de haber sido concebido en su totalidad sin la utilización de la tecnología CGI y, por supuesto, no ha afectado al diseño de vestuario en su producto final, siendo este el elemento de la dirección de arte del que se realizará un análisis simbólico, tomando como punto de partida a los principios del diseño.

Finalmente, debido a la escasa investigación en idioma castellano del diseño de vestuario cinematográfico con el enfoque presentado en este documento, se ha previsto elaborar una. De esta manera, se dará a conocer el papel que juega el vestuario de la película Bram Stoker's Dracula dentro del discurso de su propia historia.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Operacionalización de variables

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Simbolismo del vestuario cinematográfico	Interpretación de la caracterización visual de los personajes de la película <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992)	Mensaje no codificado	Maquillaje Peinado Traje Accesorios
		Mensaje codificado	Connotación
Principios del diseño	Modos a través de los cuales pueden combinarse los Elementos del diseño.	Diseño de vestuario	Repetición Ritmo Gradación Radiación Contraste Armonía Equilibrio Proporción

2.2. Tipo de investigación

Este estudio es una investigación Tipo cualitativo No experimental, de diseño Transversal y de carácter Descriptivo; de esta manera, según Hernandez (2014) “su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas”.

El diseño se formalizó de la manera siguiente:

M - O

Dónde:

M: Simbolismo del vestuario cinematográfico

O: Principios del diseño

2.3. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

Para el presente trabajo se diseñó una guía de observación con la finalidad de analizar a cada uno de los treintatres vestuarios elegidos, utilizados por nueve de los actores que aparecen en la película Bram Stoker's Dracula (1992), teniendo en cuenta la evolución de cada uno de sus personajes dentro de la historia.

La unidad de análisis se determinó por muestreo no probabilístico, esto debido a que el autor de la presente investigación consideró de manera intencional a los personajes principales de *Bram Stoker's Dracula* (1992).

Tabla 3

Actores y personajes que interpretan en Bram Stoker's Dracula

Actores	Personajes
	Vlad, el empalador
Gary Oldman	Conde Drácula Príncipe Drácula
	Elisabeta
Winona Ryder	Mina Murray Mina Harker
Keanu Reeves	Jonathan Harker
Sadie Frost	Lucy Westenra
Anthony Hopkins	Abraham Van Helsing
Richard E. Grant	Dr. Jack Seward
Cary Elwes	Lord Arthur Holmwood
Billy Campbell	Quincey P. Morris
Tom Waits	R. M. Renfield

Tabla 4

Evolución de los personajes de Bram Stoker's Dracula

Secuencia	Personajes	Vestuario
1. "Vlad, el empalador va a la guerra"	Vlad, el empalador	Vestuario 1
	Elisabeta	Vestuario 2
2. "Jonathan recibe un encargo"	Jonathan Harker	Vestuario 3
	Mina Murray	Vestuario 4
3. "Jonathan conoce al Conde Drácula"	Jonathan Harker	Vestuario 5
	Conde Drácula	Vestuario 6
4. "Mina visita a su amiga Lucy"	Mina Murray	Vestuario 4
	Lucy Westenra	Vestuario 7
	Lucy Westenra	Vestuario 8
5. "Una fiesta en casa de Lucy"	Mina Murray	Vestuario 9
	Quincey P. Morris	Vestuario 10
	Dr. Jack Seward	Vestuario 11
	Lord Arthur Holmwood	Vestuario 12

	R. M. Renfield	Vestuario 13
		Vestuario 14
6. "Tormenta en Londres"	Mina Murray	Vestuario 15
		Vestuario 8
	Lucy Westenra	Vestuario 16
7. "El Príncipe Drácula se encuentra con Mina por primera vez"	Príncipe Drácula	Vestuario 17
	Mina Murray	Vestuario 18
8. "Seward, el médico, visita a Lucy"	Dr. Jack Seward	Vestuario 11
	Lucy Westenra	Vestuario 19
9. "Van Helsing llega para investigar el caso"	Van Helsing	Vestuario 20
	Lucy Westenra	Vestuario 21
10. "El Príncipe Drácula y Mina tienen una cena"	Príncipe Drácula	Vestuario 22
	Mina Murray	Vestuario 23
	Lucy Westenra	Vestuario 24
11. "Lucy tiene visita"	Mina Murray	Vestuario 4
	Príncipe Drácula	Vestuario 25

12. “Mina contrae matrimonio con Jonathan”	Mina Murray	Vestuario 26
	Jonathan Harker	Vestuario 27
13. “Lucy, víctima del vampiro”	Lucy Westenra	Vestuario 28
	Van Helsing	Vestuario 29
14. “Van Helsing al ataque”		Vestuario 30
	Lucy Westenra	Vestuario 19-2
	Jonathan Harker	Vestuario 31
15. “De camino a Transilvania”	Mina Harker	Vestuario 32
	Van Helsing	Vestuario 29
	Jonathan Harker	Vestuario 31
16. “El fin del Conde Drácula”	Mina Harker	Vestuario 32
	Conde Drácula	Vestuario 33

Nota. Los personajes de Bram Stoker's Dracula tienen cambios en sus vestuarios, los cuales fueron diseñados para momentos específicos dentro del discurso de la película.

2.4. Técnicas e instrumentos

En primer lugar, se realizó la **Observación Directa** a través de **Guías de observación**, las cuales analizaron los caracteres simbólicos del vestuario de los actores de

la película seleccionada, desde los principios del diseño. Para esto, resultó fundamental el visionado en profundidad del filme. “La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer... ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica” (Campos y Lule, 2012, p. 49)

Finalmente, por medio de la **Formulación de preguntas pertinentes** para el desarrollo de los objetivos de esta investigación se hizo una **Entrevista semiestructurada** a tres especialistas en el Diseño de vestuario cinematográfico. En este tipo de entrevistas “se decide de antemano qué tipo de información se requiere y en base a ello se establece un guion de preguntas” (Folgueiras, 2016, p. 3); no obstante, presentan “un grado de flexibilidad mayor que las estructuradas” (Diaz et al, 2013, p. 163).



Figura 2. Vlad, el empalador, va a la guerra (00:01:04)



Figura 3. Vlad, el empalador, va a la guerra (00:02:37)



Figura 4. Vlad, el empalador, va a la guerra (00:03:23)

Tabla 5

Vestuario 1

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 1

Metraje: 00:00:23 – 00:05:33

Personaje: Vlad, el empalador

Actor: Gary Oldman

Director: Francis Ford Coppola

Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka

Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural, conserva bigote y	Cabello Largo hasta	Armadura completamente roja construida	Espada de la Sagrada Orden del	Poder, rudeza e implacabilidad.

		barba completa	por debajo del hombro	por piezas y con forma de músculos y tendones. Casco con las mismas características y estructurado como la cabeza de un lobo	Dragón: plateada y negra de hoja gruesa con empuñadura redondeada. Crucifijo de Trinidad grande y dorado	Personaje sanguinario
Elementos visuales del Diseño	Color	Rojo				
	Textura	Rugosa y rígida, de líneas paralelas				
	Forma	Referencia a músculos y tendones con refuerzos en las zonas de articulación. Casco con referencia a la forma de la cabeza de un lobo. Hombre lobo				
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor (entallado)				
Principios del Diseño	Repetición	Cada pieza tiene líneas que tienen un mismo recorrido.				
	Ritmo	Líneas paralelas en cada pieza				
	Gradación	No aplica.				
	Radiación	Algunas piezas con líneas que parten de un punto central				
	Contraste	No aplica.				
	Armonía	El mismo color y la misma textura en toda la armadura				
	Equilibrio	Simetría vertical				
	Proporción	La armadura y las líneas que contiene son completamente proporcionales a las medidas del actor.				

Vlad, el empalador, era conocido por desollar a sus enemigos, de allí la representación de los músculos y ligamentos al descubierto en su armadura. Por otra parte, la forma del casco como cabeza de lobo remite a su relación de poder como depredador y a

que más adelante se convertirá en el mismísimo hombre lobo. El rojo en sí mismo representa a la sangre de la que se tendrá que alimentar en el futuro.

Vestuario 2



Figura 5. Vlad, el empalador, va a la guerra (00:01:12)



Figura 6. Vlad, el empalador, va a la guerra (00:03:22)



Figura 7. Detalle de vestido de Elisabeta, © Pinterest

Tabla 6

Vestuario 2

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 1</p> <p>Metraje: 00:00:23 – 00:05:33</p> <p>Personaje: Elisabeta</p> <p>Actor: Winona Ryder</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Base transparente	Cabello largo rizado semi recogido por trenzas y diadema dorada con motivos de acanto	Vestido de seda brocado verde con bordados dorados que representan helechos en mangas y parte inferior. Bordado principal sobre el pecho que representa un híbrido entre dragón y fénix	Diadema dorada con motivos de acanto	Nobleza, estatus, esperanza, fidelidad, sexualidad e inmortalidad. Silueta femenina

Elementos visuales del Diseño	Color	Verdes, dorado y rojo
	Textura	Rugosa y rígida
	Forma	Reloj de arena. Cintura ceñida, hombros y cadera amplios
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz. Falda ancha que se recoge de manera estructurada y proporcional por medio de pliegues
Principios del Diseño	Repetición	Bordados de hojas de acanto
	Ritmo	Ramas de acanto dispuestas de manera paralela. Caída del vestido
	Gradación	El bordado es más ancho en los hombros y más estrecho a la altura de las muñecas
	Radiación	Caída del bordado inferior
	Contraste	Punto de enfoque sobre el corpiño verde claro sobre el resto del vestido más oscuro. Escudo de armas que destaca por algunas partes rojas
	Armonía	Verde en diferentes tonalidades a juego con su complementario rojo dorado
	Equilibrio	Simetría vertical
	Proporción	Proporcional a las medidas de la actriz. Ceñido en la cintura

Se trata de un vestido de inspiración renacentista por su estructura y por el tipo de tela entretejida (brocado). Solía ser de uso exclusivo por la calidad y costo de los materiales; lo que definitivamente sería la indumentaria perfecta de una noble o princesa. Asimismo, el verde, al ser el color que representa la esperanza, sugiere ser el estado de ánimo que Elisabeta posee (su esposo está yendo a la guerra y ella desea que llegue sano y salvo).

Por otra parte, las hojas de acanto representadas en la diadema que lleva simbolizan la inmortalidad; históricamente se ha utilizado esta representación en arquitectura y decoración, básicamente con el mismo significado. Elisabeta no morirá, sino que se reencarnará en el futuro.

Por último, se observan unos bordados de helechos dorados sobre mangas y parte inferior que simbolizan la sexualidad y fertilidad, además de uno principal de carácter heráldico en la zona abdominal superior: un híbrido entre dragón y fénix, el cual representa a Drácula, como su escudo de armas.

Vestuario 3



Figura 8. Jonathan recibe un encargo (00:06:56)



Figura 9. Jonathan recibe un encargo (00:07:44)

Tabla 7

Vestuario 3

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 2					
Metraje: 00:05:34 – 00:08:07					
Personaje: Jonathan Harker					
Actor: Keanu Reeves					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Bigote y	Cabello corto, peinado	Traje de tweed de tres piezas	Pañuelo claro dentro del bolsillo	Confianza, sencillez, estabilidad,

	barba afeitada	con raya a centro. Patillas largas al término de la oreja	con motivos de cuadrículas: pantalones, chaleco y saco. Corbata de seda verde con líneas diagonales en tono. Camisa blanca de cuello alto	izquierdo del saco (a contraste) y sombrero de copa alta. Reloj de bolsillo plateado	seriedad, virtud y juventud. Silueta masculina
Elementos visuales del Diseño	Color	Verdes			
	Textura	Lisa			
	Forma	Recta			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Motivos de cuadrículas sobre todo el conjunto			
	Ritmo	Cuadrados dispuestos sobre el tweed. Ordenados de manera lineal			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	Se destaca la camisa blanca			
	Armonía	Colores neutros a juego			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Proporcional a las medidas del actor. Se logra una figura recta			

Se trata de un profesional de la época victoriana, el cual debía seguir los parámetros de la moda de la época. Por los colores del traje puede ser una persona confiable y sencilla (no ostentosa).

Al llevar el bigote y la barba completamente afeitados, se enfatiza la juventud del personaje y, sumado al sombrero de copa alta que lleva bajo el brazo, se asume que Jonathan está comenzando en el mundo profesional.

Las cuadrículas que presenta el tweed dan una sensación de estabilidad y seriedad por la linealidad en su orden y, al llevar el pañuelo y camisa blancos, simbolizan virtud.

Vestuario 4



Figura 10. Jonathan recibe un encargo (00:07:28)



Figura 11. Jonathan recibe un encargo (00:07:40)



Figura 12. Jonathan recibe un encargo (00:07:42)

Tabla 8

Vestuario 4

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 2</p> <p>Metraje: 00:05:34 – 00:08:07</p> <p>Personaje: Mina Murray</p> <p>Actor: Winona Ryder</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural, base transparente con ligero acento en las mejillas	Cabello oscuro, largo y recogido hacia atrás	Vestido de inspiración victoriana, verde, de tafetán con estructura de polisón y con bordados de hojas sobre mangas, cuello y pecho a tono	Pendientes	Recato, modestia, conservadurismo, obediencia, fidelidad, renacimiento y esperanza. Silueta femenina
Elementos visuales del Diseño	Color	Verde			
	Textura	Brillante			
	Forma	Abullonada, silueta de curvas			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz			

Principios del Diseño	Repetición	Bordados con motivo de hojas sobre cuello, pecho y mangas	
	Ritmo	Bordados dispuestos con efecto de espejo para los dos lados	
	Gradación	No aplica.	
	Radiación	Drapeados en la zona inferior. Líneas verticales formadas por las pinzas en la cintura	
	Contraste	No aplica. El punto de enfoque va en el rostro de la actriz	
	Armonía	Verdes en diferentes tonalidades	
	Equilibrio	Simetría vertical	
	Proporción	Bordado de hojas de tamaño natural. Drapeados y polisón que aportan volumen en la parte inferior. Cintura ceñida	

Mina Harker es una maestra de clase media. El ajuste y ausencia de escote remite a la apariencia de una institutriz de la época. Una mujer recatada, modesta y conservadora que está comprometida con su profesión y que sigue las reglas, por la rigidez que se consigue con la parte superior del vestido (corpiño) y cuello mandarín.

No obstante, se encuentran también unos bordados representando hojas de romero, las cuales simbolizan el amor y la fidelidad; pues, históricamente se acostumbraba dar un ramo de romero al sacerdote oficiante de una boda y, sabiendo que en este caso Mina está próxima a casarse con Jonathan. Asimismo, estas hojas significan el renacimiento y la inmortalidad; se sabe que los antiguos egipcios las colocaban en las manos del difunto para facilitar el viaje en el más allá. Así, Mina es la reencarnación de Elisabeta, que renació

muchos años después y lleva un vestido verde con la esperanza de ver regresar a su prometido.

Vestuario 5



Figura 13. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:12:40)



Figura 14. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:13:16)



Figura 15. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:13:49)



Figura 16. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:16:43)

Tabla 9

Vestuario 5

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 3					
Metraje: 00:08:08 – 00:18:47					
Personaje: Jonathan Harker					
Actor: Keanu Reeves					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural, base translúcida. Patillas largas.	Cabello liso, oscuro,	Abrigo de pata de gallo	Maletines de viaje de piel	Confianza, audacia, sencillez, vigorosidad y

	Barba y bigote completamente afeitados	corto y peinado con raya al medio	marrón de abotonadura cruzada. Traje sastre de tres piezas en tonos marrones y guinda: pantalones, chaleco de gamuza y saco de terciopelo. Camisa blanca de cuello alto. Pañuelo de cuadros guinda, beige y azules a manera de corbata.	marrones. Botas de vestir marrones. Sombrero homburg guinda	fortaleza. No obstante, también desestabilidad y conflicto.
Elementos visuales del Diseño	Color	Marrones, guinda			
	Textura	Lisa			
	Forma	Trapezoidal			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados. Patrón de pata de gallo. Patrón			
	Ritmo	Pata de gallo lineal. Botones dispuestos de manera paralela			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	Punto de enfoque en el cuello del actor. El blanco de la camisa se destaca por encima de los colores más oscuros.			

	Armonía	Colores a juego
	Equilibrio	Simetría vertical
	Proporción	Botones de tamaño usual, solapas medianas y cuello alto de la camisa

Jonathan es un abogado con poca experiencia, pero muy audaz. Los tonos marrones de su indumentaria sugieren que se trata de una persona confiable y sencilla.

Por su parte, el guinda de su sombrero y saco simboliza el color de las situaciones conflictivas y de las tempestades del alma. Así, se anuncia la relación que tendrá de ahora en adelante con el personaje que va a interactuar en esta secuencia (Drácula). Sin embargo, no solamente se encontrará con el desdichado nexo, sino que también sufrirá una desestabilidad emocional.

La silueta recta es tradicionalmente masculina y denota, por otra parte, fortaleza y vigorosidad. El hecho de tener el enfoque en el cuello del actor puede significar la fijación que tiene el conde por atacar directamente a esa zona en sus víctimas. Además, porque es cerca del cuello de Jonathan donde brota una cantidad pequeña de sangre, producto de una lesión accidental mientras se estaba rasurando en el mismo castillo donde estaba el mayor depredador del fluido arterial.

Vestuario 6



Figura 17. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:12:50)



Figura 18. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:13:21)



Figura 19. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:14:15)



Figura 20. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:14:34)



Figura 21. Jonathan conoce al Conde Drácula (00:17:10)



Figura 22. Detalle de capa del Conde Drácula, © Pinterest

Tabla 10

Vestuario 6

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 3</p> <p>Metraje: 00:08:08 – 00:18:47</p> <p>Personaje: Conde Drácula</p> <p>Actor: Gary Oldman</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Completamente blanco y arrugas. Vellos en la palma de las manos y uñas largas	Cabello largo blanco. Peinado con raya al centro, aportando dos volúmenes en la parte superior de la cabeza y terminando en una trenza de ancho descendente que	Interior de una pieza blanca con motivos bordados en dorado. Cubierto con una capa roja satinada con dos bordados que representan dragones en hilo dorado a dos lados del pecho	Lámpara de mano de inspiración árabe. Espada de plata	Poder político, poder militar, riqueza, multiculturalidad, experiencia y rechazo a la modernidad

		concluye en la cadera			
Elementos visuales del Diseño	Color	Rojo, blanco y dorado			
	Textura	Brillante			
	Forma	Silueta globo			
	Tamaño	Grande, indumentaria holgada			
Principios del Diseño	Repetición	Dos escudos de armas de Drácula en hilos de oro sobre la capa en ambos lados de pecho			
	Ritmo	Escudos bordados de manera paralela			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	Se destaca la capa roja sobre el blanco.			
	Armonía	Rojo y dorado sobre blanco			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Bordados de tamaño mediano, capa grande y larga. Túnica interior holgada			

El Conde Drácula vive en Transilvania; no obstante, parece haber adoptado la moda de otro lugar; quizá la influencia debido a sus constantes viajes y así lo demuestra también, la lámpara de mano de inspiración árabe.

La capa denota poder y si es roja aún más, y si tiene un largo más allá de lo usual, se estaría hablando de un personaje con mucho poder. Se sabe que Drácula en su tiempo tuvo un gran poder político que simpatizaba con el poder religioso; sin embargo, es cosa del pasado y eso se hace notar por el aspecto que posee gracias al maquillaje y peinado.

En el interior, se observa que lleva puesto una túnica holgada blanca de algodón con unos motivos bordados en hilos de oro que no se alcanzan a distinguir. Por último, la capa roja de longitud prominente que destaca sobre el resto, lleva sobre el pecho dos reproducciones bordadas del escudo de armas de Drácula; un híbrido entre dragón y fénix que aparece también en el vestido de Elisabeta.

Vestuario 7



Figura 23. Mina visita a su amiga Lucy (00:19:55)



Figura 24. Mina visita a su amiga Lucy (00:20:27)

Tabla 11

Vestuario 7

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 4					
Metraje: 00:18:48 – 00:21:00					
Personaje: Lucy Westenra					
Actor: Sadie Frost					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

	Natural. Base translúcida	Cabello ondulado rojo anaranjado, largo y suelto	Vestido abullonado con crinolina, rosa claro de rayas y encajes blancos con escote	No aplica.	Libertad, extroversión, desenvolvimiento, sensualidad y feminidad
Elementos visuales del Diseño	Color	Blanco y rosa claro			
	Textura	Suave			
	Forma	Abullonada, silueta de curvas			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz			
Principios del Diseño	Repetición	Encajes con motivos de rosas			
	Ritmo	Encaje			
	Gradación	Forma de la rosa			
	Radiación	Encaje de rosas en la zona los pechos			
	Contraste	No aplica.			
	Armonía	Blanco y rosa claro a juego			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Mangas abullonadas. Caída del vestido abullonada			

Lucy se presenta por primera vez y su apariencia contrasta con la de Mina: audaz escote que expresa una personalidad mucho más liberal y extrovertida, el encaje que utiliza denota sensualidad y el rosa claro, junto a las figuras de rosas, feminidad.

El vestido de Lucy, a pesar de tener polisón, parece ser desestructurado, pues, no se limita a la rigidez del mismo, sino que le permite a Lucy un movimiento más libre y por tanto una actitud más descocada, sumando a su personalidad.

No obstante, el color de su cabello, rojo naranja, evoca al prototipo de femme fatale construido por los prerrafaelitas.

Vestuario 8



Figura 25. Una fiesta en casa de Lucy (00:21:18)



Figura 26. Una fiesta en casa de Lucy (00:21:37)



Figura 27. Una fiesta en casa de Lucy (00:22:01)

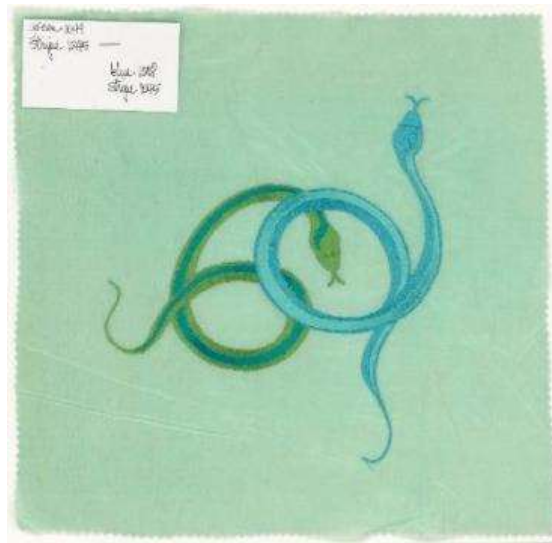


Figura 28. Boceto de serpientes por Eiko Ishioka, © Academy of Motion Picture Arts and Sciences

Tabla 12

Vestuario 8

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 5</p> <p>Metraje: 00:21:01 – 00:23:17</p> <p>Personaje: Lucy Westenra</p> <p>Actor: Sadie Frost</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Acento en ojos, ligeramente delineados y	Cabello ondulado rojo anaranjado,	Vestido de silueta de curvas, de seda con	Pendientes de gota	Libertad, extroversión, erotismo y feminidad. Sin

	mejillas rosadas	largo y semi recogido con trenzas	bordados de serpientes enroscadas verdes y celestes que se repiten por todo el vestido. Escote de hombros caídos y mangas de inspiración renacentista	embargo, también, peligro
Elementos visuales del Diseño	Color	Verde menta, verde y celeste		
	Textura	Brillante		
	Forma	Abullonada, silueta de curvas		
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz		
Principios del Diseño	Repetición	Serpientes enroscadas verdes y celestes bordadas que se repiten por todo el exterior del vestido		
	Ritmo	Bordados de serpiente enroscadas formando círculos		
	Gradación	Cabezas de serpientes bordadas en dirección hacia abajo		
	Radiación	Espacios circulares formados a partir del movimiento de los bordados		
	Contraste	Bordados de colores ligeramente más oscuros que la tela del vestido		
	Armonía	Colores a juego		
	Equilibrio	Vestido de patrón simétrico		
	Proporción	Vestido de corte ceñido en la zona del abdomen y muñecas		

Lucy expresa su carácter liberal a través del profundo escote, aún mayor que el de su anterior indumentaria, lo que aparece como algo bastante inusual para la época.

Los bordados con las serpientes enroscadas simbolizan erotismo por las curvas que forman; no obstante, es también una premonición: la mordedura de serpiente causa una lesión en la piel muy similar a la de un murciélago vampiro; en este caso el animal más cercano al mismo Drácula. La mordedura del conde le envenenará el alma y la cantidad de serpientes en su vestido representa el peligro en el cual Lucy estará más adelante.

Vestuario 9



Figura 29. Una fiesta en casa de Lucy (00:21:52)



Figura 30. Lucy y Mina, © Allstar/Cinetext/Columbia

Tabla 13

Vestuario 9

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 5

Metraje: 00:21:01 – 00:23:17

Personaje: Mina Murray

Actor: Winona Ryder

Director: Francis Ford Coppola

Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka

Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

	Natural	Cabello largo recogido para atrás	Vestido de inspiración victoriana, de seda verde y turquesa, con escote cuadrado y encaje, capa de organza con motivos de hojas y plisados en la parte abdominal. Mangas abullonadas de organza	Collar de matinee con dije y pendiente. Anillo	Recato, conservadurismo, obediencia, fidelidad, renacimiento y esperanza. Silueta femenina
Elementos visuales del Diseño	Color	Verde, turquesa, blanco			
	Textura	Satinado, transparente			
	Forma	Abullonada, silueta de curvas			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz con ceñido en cintura			
Principios del Diseño	Repetición	Motivos de hojas sobre la organza			
	Ritmo	Plisados paralelos y hojas dispuestas de manera orgánica			
	Gradación	No aplica			
	Radiación	Puede haber en la parte posterior del vestido.			
	Contraste	La organza es más clara que el resto del vestido. Enfoque en el abdomen			
	Armonía	Colores a juego			
	Equilibrio	Vestido de corte simétrico			

	Proporción	Vestido proporcional a las medidas de la actriz con ceñido en cintura y mangas cortas antes de llegar a la muñeca	
--	-------------------	---	--

Mina lleva un ligero escote cuadrado y puede dar a entender su carácter reservado y conservador, más aún, cuando está al lado de Lucy, su amiga, quien lleva un vestido de características diferentes.

Por otra parte, se observa todavía, la rigidez que demuestra el corpiño al estar colmado de líneas verticales a manera de pliegues; esto sigue representando los principios conservadores y de cumplimiento de las reglas que posee Mina. El verde presente, como símbolo de la esperanza que tiene, de consumir su casamiento junto a su prometido, una vez vuelva de su viaje de trabajo. La capa delgada de organza que forma parte del vestido expresa delicadeza y pureza. Asimismo, las hojas en el tejido, ya antes vistas de otra manera sobre la indumentaria anterior siguen representando el amor, la fidelidad, el renacimiento y la inmortalidad.

Vestuario 10



Figura 31. Una fiesta en casa de Lucy (00:21:14)



Figura 32. Una fiesta en casa de Lucy (00:22:30)

Tabla 14

Vestuario 10

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 5</p> <p>Metraje: 00:21:01 – 00:23:17</p> <p>Personaje: Quincey P. Morris</p> <p>Actor: Billy Campbell</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Bigote chevron	Cabello corto con raya al medio	Americana victoriana. Pantalones verdes a la cintura. Chaleco con motivos de colores a juego con el conjunto. Camisa blanca de cuello americano con corbata ribbon	Cinturón vaquero de piel. Espada corta con empuñadura de hueso. Botas tejanas	Exotismo, americanismo, masculinidad y valentía
	Color	Marrón claro, verde			
Textura	Lisa				

Elementos visuales del Diseño	Forma	Recta
	Tamaño	Proporcional a las medidas de actor
Principios del Diseño	Repetición	Los motivos geométricos del chaleco se repiten.
	Ritmo	Los motivos van en líneas de forma paralela. Líneas verticales en los pliegues de los pantalones
	Gradación	No aplica.
	Radiación	La abertura de las solapas da juego al conjunto y enmarcan el pecho.
	Contraste	Enfoque en el pecho. Camisa blanca sobre el resto del traje de colores verde y marrones
	Armonía	Colores a juego
	Equilibrio	El traje tiene confección simétrica en su totalidad.
	Proporción	El traje es proporcional a las medidas del actor.

Quincey P. Morris se destaca por vestir saco y pantalón de distintos colores, un mismatch americano; mientras que sus compañeros llevan trajes enteros.

Asimismo, los motivos que aparecen en su chaleco no son monocromáticos, como los más usuales, la camisa tiene un cuello americano y la corbata de un estilo muy típico en los Estados Unidos de la época; además, viste un cinturón vaquero y porta una espada corta muy americana. Esto hace notar que la adaptación de la moda masculina varía según la cultura y contexto; pues, se trata de un personaje que ha llegado a Londres desde el lejano Texas.

Vestuario 11



Figura 33. Una fiesta en casa de Lucy (00:22:32)

Tabla 15

Vestuario 11

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 5					
Metraje: 00:21:01 – 00:23:17					
Personaje: Dr. Jack Seward					
Actor: Richard E. Grant					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

		Natural	Cabello corto peinado hacia atrás	Traje gris de lana, chaleco y camisa blanca con cuello de ópera	Corbata de moño. Reloj de bolsillo. Pañuelo a contraste.	Masculinidad, sobriedad, limpieza y profesionalismo
Elementos visuales del Diseño	Color	Gris				
	Textura	Lisa				
	Forma	Recta				
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor				
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados				
	Ritmo	Líneas verticales formadas por las solapas y caída del saco				
	Gradación	No aplica.				
	Radiación	No aplica.				
	Contraste	Se destaca la camisa blanca de cuello ópera sobre el color neutro del traje.				
	Armonía	Colores neutros				
	Equilibrio	Simetría vertical				
	Proporción	Corbata de moño grande. Largo del saco grande, de acuerdo a la moda de la época				

Seward es un médico amigo de Lucy. Trabaja con todo tipo de casos y en especial, con los de carácter mental. Lleva un traje de color gris que denota sobriedad, más aún en contraste con la indumentaria de Lord Arthur, quien demuestra vanidad. La camisa blanca remite a la limpieza y la gran corbata, junto a las líneas y silueta recta, masculinidad.

Está claro que este traje cumple con las expectativas históricas de la moda de la época; pues, se representan las proporciones correctas y el conjunto exacto. Las solapas, por su parte, son bastante clásicas. De esa manera vemos a un personaje que no se encuentra a la vanguardia de la moda, y que, ni mucho menos que es anticuado. Está en el momento correcto y no llamará la atención por su apariencia.

Vestuario 12



Figura 34. Una fiesta en casa de Lucy (00:22:26)



Figura 35. Una fiesta en casa de Lucy (00:22:49)

Tabla 16

Vestuario 12

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 5					
Metraje: 00:21:01 – 00:23:17					
Personaje: Lord Arthur Holmwood					
Actor: Cary Elwes					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Bigote chevron	Cabello corto con raya al	Frac azul de una abertura,	No aplica.	Masculinidad, estatus,

		medio y patillas medianas	chaleco verde y camisa blanca de cuello imperial. Corbata de moño blanca		extroversión y vanidad
Elementos visuales del Diseño	Color	Azul y verde			
	Textura	Suave (lana)			
	Forma	Trapezoidal			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Solapas anchas a ambos lados			
	Ritmo	Líneas verticales y diagonales formadas por las solapas y caída del traje			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	Enfoque en el pecho			
	Armonía	Colores a juego			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Frac proporcional a las medidas de actor. Corbata pequeña que no interfiere con la unidad del traje			

Si siguiendo la vanguardia en la moda masculina de la época lleva un frac con aspecto minimalista combinado con una camisa blanca de cuello alto almidonado que es adornada con una corbata de moño también blanca, para lograr una mayor limpieza visual.

No obstante, el frac lleva un color bastante llamativo, a contraste de la ropa de sus demás compañeros y que le da un aspecto de dandi. El tipo de azul de la vestimenta es combinado con un chaleco de color verde que en su conjunto expresan extroversión y vanidad. Se logra el aspecto de un personaje inglés con un título nobiliario importante.

Vestuario 13



Figura 36. Tormenta en Londres (00:39:18)



Figura 37. Tormenta en Londres (00:39:51)

Tabla 17

Vestuario 13

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 6

Metraje: 00:23:18 – 00:43:33

Personaje: R. M. Renfield

Actor: Tom Waits

Director: Francis Ford Coppola

Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka

Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Rostro sudoroso. Barba y	Cabello corto y despeinado	Enterizo de fuerza acolchado	Gafas redondas	Locura y obsesión

		bigote de un día		a rayas. Mangas grandes y cerradas que llegan hasta los pies; esconden las manos y terminan en punta.	
Elementos visuales del Diseño	Color	Gris			
	Textura	Rugoso			
	Forma	De insecto			
	Tamaño	Mangas desproporcionadas que llegan hasta los pies			
Principios del Diseño	Repetición	Líneas paralelas horizontales en todo el enterizo			
	Ritmo	Líneas paralelas con la misma distancia de separación			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	Se destacan las líneas sobre el fondo.			
	Armonía	Conjunto de grises			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Mangas desproporcionadas, triplican el tamaño del brazo del actor.			

Renfield se presenta como un paciente psiquiátrico que lleva una camisa de fuerza bastante peculiar. Se trata de un enterizo con mangas tan largas que llegan hasta los pies y que acaban en punta, como si de las pinzas de un insecto coleóptero se trataran.

Es sabido que Renfield se alimentaba de insectos argumentando que la vida de ellos le daba la vida a él; ahora parece haberse convertido en un insecto muy grande; la textura rugosa de líneas horizontales se asemeja a las del cuerpo de una larva y los anteojos redondos le empuñan los ojos, acentuando aún más, su miopía.

Vestuario 14



Figura 38. Tormenta en Londres (00:37:33)



Figura 39. Tormenta en Londres (00:37:36)

Tabla 18

Vestuario 14

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 6

Metraje: 00:23:18 – 00:43:33

Personaje: Mina Murray

Actor: Winona Ryder

Director: Francis Ford Coppola

Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka

Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural	Cabello oscuro,	Vestido abullonado	No aplica.	Sensualidad, feminidad y

		largo y lacio	verde claro con escote en v, pliegues verticales en la zona de la falda y cinturón de seda para ceñir el vestido a la cintura		libertad. Sin embargo, también, obediencia, fidelidad y esperanza
Elementos visuales del Diseño	Color	Verde claro			
	Textura	Proporcional a las medidas de la actriz			
	Forma	Abullonada			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz			
Principios del Diseño	Repetición	Brocado			
	Ritmo	Líneas verticales formadas por los pliegues			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	No aplica.			
	Armonía	Vestido del mismo color			
	Equilibrio	Vestido simétrico			
	Proporción	Proporcional a las medidas de la actriz			

Mina lleva un vestido ligeramente más suelto en la parte superior y abullonado en la parte inferior; otra vez de color verde, expresando la esperanza que tiene de volver a ver a Jonathan pronto para casarse con él. La holgura del vestido le aporta mayor libertad y desenvolvimiento y el pequeño escote en v expresa sensualidad. No obstante, existen líneas

verticales también, las cuales son formadas por los pliegues y un cinturón de seda que remiten nuevamente a los principios conservadores y de respeto por las reglas.

Vestuario 15



Figura 40. Tormenta en Londres (00:40:47)



Figura 41. Tormenta en Londres (00:37:36)



Figura 42. Tormenta en Londres (00:41:07)

Tabla 19

Vestuario 15

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 6</p> <p>Metraje: 00:23:18 – 00:43:33</p> <p>Personaje: Mina Murray</p> <p>Actor: Winona Ryder</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>						
Vestuario		NO CODIFICADO			CODIFICADO	
		Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
		Natural	Cabello oscuro, largo y lacio	Camisón y capa de seda, sin escote	Anillo en dedo anular izquierdo	
				Sensualidad recatada. Fidelidad y esperanza. Silueta fluida que otorga libertad.		
Elementos visuales del Diseño	Color	Verde claro				
	Textura	Proporcional a las medidas de la actriz				
	Forma	Fluida				
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz				
Principios del Diseño	Repetición	Brocado				
	Ritmo	Líneas verticales formadas por la capa				
	Gradación	No aplica.				
	Radiación	Caída de la capa forma líneas que parten del cuello.				
	Contraste	No aplica.				
	Armonía	Vestido del mismo color				
	Equilibrio	Vestido simétrico				
	Proporción	Proporcional a las medidas de la actriz				

Mina aparece con un camisón verde extra holgado y una capa fluida también del mismo color, que puede responder a la acción del viento, proporcionando así, libertad. Sin embargo, también, sensualidad recatada, puesto que es complementado con la ausencia de escote; muy en contraste con la indumentaria de Lucy. El anillo en el dedo anular simboliza la conexión directa con el corazón del ser amado, por tal motivo, se hace presente la fidelidad hacia su prometido Jonathan.

Vestuario 16



Figura 43. Tormenta en Londres (00:40:40)



Figura 44. Tormenta en Londres (00:41:36)

Tabla 20

Vestuario 16

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 6					
Metraje: 00:23:18 – 00:43:33					
Personaje: Lucy Westenra					
Actor: Sadie Frost					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

	Base translúcida. Natural	Cabello ondulado rojo anaranjado, largo y suelto	Vestido de corsé con cintura vasca, con falda y capa de gasa naranja. Líneas horizontales de encaje en el corsé que ciñen la cintura y acentúan la cadera y pecho de la actriz	No aplica.	Feminidad, dramatismo, libertad, erotismo y peligro
Elementos visuales del Diseño	Color	Naranja			
	Textura	Suave			
	Forma	Encorsetada			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz			
Principios del Diseño	Repetición	Líneas de encaje			
	Ritmo	Líneas de encaje que giran por la zona abdominal			
	Gradación	Corsé con dos texturas			
	Radiación	Caída de la capa forma líneas que parten del cuello			
	Contraste	No aplica.			
	Armonía	El mismo color en todo el vestido y capa. Textiles a juego			
	Equilibrio	Vestido simétrico			
	Proporción	Proporcional a las medidas de la actriz, ceñido en la cintura. Falda de gran longitud			

El naranja puede denotar exaltación y pasión; pero, también, peligro. En este caso, el vestido y capa que lleva Lucy es completamente de ese color. Sumado a ello, el ajuste y las líneas de encaje en el corsé construyen una silueta femenina y recuerdan, asimismo, a la armadura de Vlad. El vestido es simétrico; no obstante, cuenta con una falda larga ligera de caída fluida que se puede llegar a levantar por acción del viento, expresando libertad, pero de una forma dramática.

Por otra parte, la atadura de la capa forma sobre el cuello una ilusión visual de gargantilla; es el cuello pues, la parte de su cuerpo en la que habría mayor enfoque desde este momento.

Vestuario 17



Figura 45. El Príncipe Drácula se encuentra con Mina por primera vez (00:45:06)



Figura 46. El Príncipe Drácula se encuentra con Mina por primera vez (00:45:28)



Figura 47. El Príncipe Drácula se encuentra con Mina por primera vez (00:53:47)

Tabla 21

Vestuario 17

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 7</p> <p>Metraje: 00:43:34 – 00:55:27</p> <p>Personaje: Príncipe Drácula</p> <p>Actor: Gary Oldman</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Lleva bigote	Cabello largo hasta por debajo de los hombros, peinado con raya al medio	Levita de ancha solapa y pantalones grises, chaleco y corbata ancha con broche de, al parecer la unión de un dragón y un fénix	Sombrero de copa alta gris y anteojos azules. Bastón con empuñadura que representa a un dragón	Sobriedad y masculinidad. Antigüedad, esfuerzo y nostalgia
Elementos visuales del Diseño	Color	Gris			
	Textura	Lisa			
	Forma	Trapezoidal			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados. Líneas horizontales en la corbata. Botones en el chaleco			

Ritmo	Líneas verticales que forman la silueta. Líneas horizontales paralelas a lo ancho de la corbata	
Gradación	No aplica.	
Radiación	No aplica.	
Contraste	No aplica.	
Armonía	Misma tonalidad	
Equilibrio	Simetría vertical	
Proporción	Solapas bastante anchas	

A primera impresión destaca el largo de su cabello; estando allí se puede contrastar con la apariencia distinta de los demás varones. Sumado a ello, las solapas (por su ancho y forma) y anteojos sugieren que el personaje está tratando de adaptarse a un nuevo contexto, un mundo nuevo para él. La anchura de su corbata, y más aún por las líneas horizontales que presenta, puede llegar a representar poder y una realidad muy antigua, puesto que ya no va de acuerdo a la moda masculina de la época; un poder que tuvo legítimamente en la antigüedad.

Hay un broche, el cual, el diseño parece haberse visto antes como el bordado principal sobre el pecho del vestido de brocado de Elisabeta; un dragón y un fénix unidos, haciéndose presente nuevamente para recordar el objetivo principal del ahora joven príncipe Drácula.

El color neutro del traje (gris) puede hacer referencia nuevamente a un lobo, al líder de los lobos, el que puede controlar a las demás bestias.

Vestuario 18



Figura 48. El Príncipe Drácula se encuentra con Mina por primera vez (00:45:04)



Figura 49. Vestido de Mina en la ciudad, © Pinterest

Tabla 22

Vestuario 18

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 7</p> <p>Metraje: 00:43:34 – 00:55:27</p> <p>Personaje: Mina Murray</p> <p>Actor: Winona Ryder</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Base translúcida. Natural	Cabello oscuro, largo y recogido con moño	Vestido verde encorsetado de seda con solapas, puños y cuello a contraste con bordados	Sombrero verde. Guantes a de cuero verdes a juego	Fidelidad, obediencia, renacimiento y transformación. Protección
Elementos visuales del Diseño	Color	Verde			
	Textura	Brillante			
	Forma	Abullonada			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de actriz			
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados del pecho. Pliegues en la parte inferior, en la parte posterior los pliegues forman figuras romboides.			
	Ritmo	Romboides que caen de forma paralela en la zona inferior posterior			

	Gradación	No aplica.	
	Radiación	Solapas	
	Contraste	Verdes claros y oscuros	
	Armonía	Verdes	
	Equilibrio	Simetría vertical	
	Proporción	Proporcional a las medidas de la actriz. Ceñido en la cintura	

Mina viste casi siempre de verde; no obstante, parece ser que este color va evolucionando a tonalidades más oscuras conforme avanza la historia. De esta manera, se puede decir que la pureza de Mina se va perdiendo; es decir, que su alma va oscureciéndose mientras va acercándose a Drácula. Los motivos bordados sobre puños, mangas y solapas son hojas que remiten a las hojas de romero, que también forman parte de sus anteriores vestuarios; estos pues, siguen representando el amor, la fidelidad, el renacimiento y la inmortalidad. No obstante, se encuentran pliegues que forman líneas verticales y el ajuste del vestido es bastante similar al primero. Asimismo, los guantes esconden por completo a las manos, expresado así una especie de mecanismo de defensa.

Vestuario 19



Figura 50. Seward, el médico, visita a Lucy (00:48:24)



Figura 51. Seward, el médico, visita a Lucy (00:49:25)



Figura 52. Seward, el médico, visita a Lucy (00:50:59)

Tabla 23

Vestuario 19

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 8					
Metraje: 00:48:05 – 00:51:04					
Personaje: Lucy Westenra					
Actor: Sadie Frost					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

	Aspecto demacrado	Cabello largo recogido con un moño hacia atrás	Vestido blanco de novia con	Gargantilla de perlas y plata. Pendientes	Noviazgo y feminidad. Afección y peligro. Protección
Elementos visuales del Diseño	Color	Blanco			
	Textura	Suave			
	Forma	Lagarto australiano			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz.			
Principios del Diseño	Repetición	Formas en el encaje			
	Ritmo	Líneas del vestido fluidas			
	Gradación	Motivos vegetales del encaje, de pequeños a grandes			
	Radiación	Gorguera con guños isabelinos. Drapeados			
	Contraste	Encaje sobre tela satinada			
	Armonía	Colores a juego			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Gorguera con guños isabelinos grande			

Tradicionalmente se colocaría un vestido de novia una mujer que va a contraer matrimonio pronto; pues, Lucy planea casarse con Lord Arthur. No obstante, se le observa un aspecto demacrado y el vestido tiene una peculiar forma de gorguera. Se trata pues, de una inspiración que tuvo la diseñadora en un lagarto australiano, el cual, posee un volante alrededor del cuello que es liberado cuando este está en situación de peligro. Así, se expresa nuevamente en sus indumentarias, el peligro que corre Lucy.

Por otra parte, lleva una gargantilla de doce líneas de perlas con un motivo de plata de un querubín sobre una mariposa. Así, en muchas culturas la mariposa simboliza el alma y los querubines, protección; La gargantilla estaría allí para proteger su alma y para ocultar la lesión causada por la mordedura de Drácula.

Por último, la gorguera logra que la cabeza de la actriz se separe visualmente del cuerpo, referencia importante que anuncia como acabará esta situación.

Vestuario 20



Figura 53. Van Helsing llega para investigar el caso (00:57:40)



Figura 54. Van Helsing llega para investigar el caso (01:00:57)

Tabla 24

Vestuario 20

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 9					
Metraje: 00:55:28 – 01:03:40					
Personaje: Abraham Van Helsing					
Actor: Anthony Hopkins					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

		Natural. Cejas despeinadas . Bigote y barba de un día	Cabello gris corto y algo despeinado	Levita saco de tweed marrón y pantalones . Chaleco amarillo de brocados y camisa blanca	Pañuelo blanco en el cuello, a manera de corbata. Maletín de doctor. Sombrero fedora	Autoridad, vigor, audacia y excentricidad. Respeto por lo antiguo
Elementos visuales del Diseño	Color	Marrones, amarillo				
	Textura	Lisa				
	Forma	Trapezoidal				
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor				
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados. Brocado del chaleco. Botones en el chaleco. Motivos en el tweed (del saco)				
	Ritmo	Brocado de líneas orgánicas y Líneas verticales en la forma del traje				
	Gradación	Brocado del chaleco				
	Radiación	Motivos en el tweed (del saco)				
	Contraste	Chaleco amarillo como punto focal				
	Armonía	Colores a juego				
	Equilibrio	Simetría vertical				
	Proporción	Proporcional a las medidas del actor				

Médico y filósofo excéntrico. Utiliza texturas audaces, como el brocado, algo no muy común entre los hombres de la época.

Una capa que aporta volumen en la zona de los hombros del actor la cual es más clara; esto demuestra vigorosidad. Además, el saco de tweed que lleva bajo el abrigo es de solapas anchas, haciendo aún más, énfasis en sus hombros.

Por otra parte, el sombrero fedora representa autoridad, la cual la obtuvo por medio de sus exhaustivos estudios multidisciplinarios llegando a influenciar en el camino a muchos profesionales que lo llevan por referente (Seward es uno de ellos).

Finalmente, su ropa por los colores y textura parece ser de tiempos pasados, aunque sin llegar a ser anticuado. De esta manera, se puede apostar a que se trata de vestimenta heredada, la cual es de muy buena calidad y está muy bien cuidada.

Vestuario 21



Figura 55. Van Helsing llega para investigar el caso (00:57:55)



Figura 56. Van Helsing llega para investigar el caso (01:03:17)



Figura 57. Lucy con camisón y capa naranja, © Pinterest

Tabla 25

Vestuario 21

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 9					
Metraje: 00:55:28 – 01:03:40					
Personaje: Lucy Westenra					
Actor: Sadie Frost					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Acento de color frío en los párpados	Cabello rojo naranja	Camisón y capa de organza	Anillo en el dedo anular izquierdo	Vampirismo, peligro y protección

		superiores. Labios pintados. Expresión de paz	ondulado, suelto y despeinado	naranjas. Atuendo ligeramente ceñido al cuerpo de la actriz. Escote en v y bordados florales y de querubines		
Elementos visuales del Diseño	Color	Naranja				
	Textura	Suave				
	Forma	Recta				
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz				
Principios del Diseño	Repetición	Motivos bordados a ambos lados del pecho				
	Ritmo	Bordados dispuestos de manera verticalmente simétrica				
	Gradación	Motivos bordados de tamaños distintos				
	Radiación	Los bordados				
	Contraste	No aplica.				
	Armonía	Vestido enteramente de naranja				
	Equilibrio	Simetría vertical				
	Proporción	Motivos bordados religiosos grandes, ocupan toda la zona abdominal superior.				

Lucy viste naranja nuevamente; sin embargo, esta vez ha optado por un corte más holgado, de silueta recta; se trata pues, de un camisón para dormir acompañado de una capa del mismo color. El cuello de la actriz está completamente cubierto por algo que parece ser del mismo material; de esa manera se esconde la lesión en el cuello. Por otro lado, hay

bordados de querubines en el pecho, lo cual implica un símbolo religioso que representa protección.

Vestuario 22



Figura 58. El Príncipe Drácula y Mina tienen una cena (01:03:53)



Figura 59. El Príncipe Drácula y Mina tienen una cena (01:04:22)



Figura 60. El Príncipe Drácula y Mina tienen una cena (01:07:05)



Figura 61. El Príncipe Drácula y Mina, © Academy of Motion Picture Arts and Sciences

Tabla 26

Vestuario 22

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 10					
Metraje: 01:03:41 – 01:09:46					
Personaje: Príncipe Drácula					
Actor: Gary Oldman					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

	Natural. Lleva bigote	Cabello largo por debajo de los hombros, Raya a medio. Patillas ensanchadas	Traje azul marino de inspiración militar. Chaqueta de cuello alto con aplicaciones doradas que representan helechos, bordadas en mangas y pecho. Pantalones con bandas laterales, también doradas.	Anillo de plata en el dedo medio	Romanticismo y tranquilidad. Equilibrio. Masculinidad y vigor. Poder
Elementos visuales del Diseño	Color	Azul marino y dorado			
	Textura	Lisa			
	Forma	Recta			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Motivos de hojas bordadas			
	Ritmo	Bordados dispuestos de manera lineal			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	Disposición de los bordados sobre el pecho			
	Contraste	Bordados dorados sobre fondo azul marino			
	Armonía	Azul marino y dorado a juego			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Proporcional a las medidas del actor. Cuello alto			

Drácula, como príncipe, comparte una cena con Mina. Se presenta portando un traje de completa inspiración militar por su forma, color azul marino (de la tranquilidad) y adaptaciones de bordados. Estos últimos son una clara referencia a los apliques que tenía el vestido de Elisabeta; motivos bordados representando helechos, esta vez como símbolo de amor: Mina y Drácula se besan por primera vez.

Por otra parte, la propia inspiración marcial de la indumentaria simboliza poder y, a su vez, aportando líneas verticales y rígidas que expresan masculinidad y vigor.

Por último, el anillo que el conde porta en el dedo medio connota equilibrio, al ser el dedo central y aportando a la escena el mensaje de que todo está en equilibrio cuando Drácula y Mina están juntos.

Vestuario 23



Figura 62. El Príncipe Drácula y Mina tienen una cena (01:07:26)



Figura 63. Vestido rojo de Mina Murray, © Pinterest

Tabla 27

Vestuario 23

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 10</p> <p>Metraje: 01:03:41 – 01:09:46</p> <p>Personaje: Mina Murray</p> <p>Actor: Winona Ryder</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Labios ligeramente retocados	Cabello largo semi recogido con un moño en la parte superior de la cabeza	Vestido rojo de saten, drapeado con silueta en s y drapeado. Escote en v y mangas pagoda	Collar	Pasión, romanticismo, feminidad, sensualidad y libertad
Elementos visuales del Diseño	Color	Rojo			
	Textura	Suave, satinada			
	Forma	Abullonada			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz			
Principios del Diseño	Repetición	Terminaciones en el escote			
	Ritmo	Drapeados que evocan un carácter más orgánico			
	Gradación	No aplica.			

	Radiación	Drapeados en la parte posterior	
	Contraste	No aplica.	
	Armonía	Vestido completamente de color rojo	
	Equilibrio	Asimétrico	
	Proporción	Abultado en la zona posterior por ayuda del polisón y los drapeados	

Mina se viste de rojo únicamente para esta escena. Este color evoca al mismo Drácula y su deseo de sangre, como a la pasión y romanticismo que puede haber entre ella y él. Los drapeados del vestido demuestran la maestría de los artesanos y a su vez, confirman una imagen femenina al estos sostenerse no solo del material textil (seda) sino también del polisón, conformando en su conjunto una silueta en s.

Por otra parte, el escote por su forma y por e ornamento de sus terminaciones, consigue expresar feminidad, sensualidad y libertad.

Vestuario 24



Figura 64. Lucy tiene visita (01:11:40)



Figura 65. Lucy tiene visita (01:11:54)



Figura 66. Lucy tiene visita (01:12:49)

Tabla 28

Vestuario 24

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 11</p> <p>Metraje: 01:09:47 – 01:14:36</p> <p>Personaje: Lucy Westenra</p> <p>Actor: Sadie Frost</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

		Expresión macilenta	Cabello largo, suelto y desprolij o	Camisón de mangas largas de dormir color perla y con escote, satinado de una pieza, holgado y desestructurado	Collar de ajos. Gargantilla de oro y piedras preciosas. Anillo	Vampirismo, afección y peligro. Protección
Elementos visuales del Diseño	Color	Perla				
	Textura	Satinada				
	Forma	Fluida, desestructurada				
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz.				
Principios del Diseño	Repetición	Líneas verticales que conforman el tejido principal				
	Ritmo	Caída orgánica, no rígida				
	Gradación	No aplica.				
	Radiación	No aplica.				
	Contraste	No aplica.				
	Armonía	El mismo color y textura en todo el vestido				
	Equilibrio	Simétrico vertical				
Proporción	Holgada al cuerpo de la actriz					

Lucy viste un camisón de color perla, satinado y de simetría vertical; no obstante, de forma fluida, desestructurada. Se utiliza el mismo color en toda la ropa para establecer como punto de enfoque al propio rostro de la actriz, a sus expresiones, las cuales expresan afección y padecimiento.

Por otro lado, los ajos que cuelgan del cuello como compañeros de una gargantilla de oro y piedras preciosas de inspiración modernista, están allí para protegerla de Drácula y del propio vampirismo que ella ya posee.

Finalmente, lleva un anillo en el anular izquierdo, símbolo de compromiso marital y el cual obsequiará a Mina como regalo de bodas. Mina se casará con Jonathan.

Vestuario 25



Figura 67. Mina contrae matrimonio con Jonathan (01:14:39)



Figura 68. Mina contrae matrimonio con Jonathan (01:15:57)



Figura 69. Traje claro de Drácula © Nationalclothing.org



Figura 70. Detalle de traje claro de Drácula © Nationalclothing.org

Tabla 29

Vestuario 25

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 12

Metraje: 01:14:37 – 01:21:00

Personaje: Príncipe Drácula

Actor: Gary Oldman

Director: Francis Ford Coppola

Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka

Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación

		Macilento	Cabello oscuro largo	Traje masculino de tres piezas	Corbata	Masculinidad. Nobleza y pureza. Dramatismo. Tristeza y decepción	
Elementos visuales del Diseño	Color	Blanco, blanco antiguo y dorado					
	Textura	Lisa					
	Forma	Trapezoidal					
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor					
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados					
	Ritmo	Líneas verticales que definen el traje					
	Gradación	No aplica.					
	Radiación	No aplica.					
	Contraste	El bordado dorado sobre blanco					
	Armonía	Blancos y dorados					
	Equilibrio	Simetría vertical					
	Proporción	Solapas anchas					

Drácula esperaba casarse con Mina para reafirmar y revivir de esa forma, el amor que existió entre Elisabeta y él.

Lleva un traje de color crema y blanco de tres piezas del que se puede deducir vulnerabilidad, además de la pureza y del sentimiento trascendente que Drácula siente por Elisabeta, reencarnada en Mina. Por el contrario, el maquillaje sufre una extraña transformación: de un joven príncipe Drácula pasa a ser una especie de criatura monstruosa.

Hay también un motivo bordado en dorado que representa a su propio escudo: un híbrido entre fénix y dragón. Esta representación representa a Elisabeta y a él, respectivamente, puesto que, Drácula, al pertenecer antiguamente a la Orden del Dragón (que protegía a la Cristianidad y que se fundó por medio de la alegoría de la muerte del dragón en manos de San Jorge); el conde pasaba a ser un dragón por causa de su renuncia a sus principios luego de encontrar muerta a Elisabeta; siendo esta última el fénix, quien se levanta de las cenizas para volver a renacer. Por otra parte, esta unión de las dos criaturas mitológicas es asimilada en la cultura oriental como la dualidad de todo lo que existe, el Ying y el Yang, lo femenino y lo masculino.

Vestuario 26



Figura 71. Mina contrae matrimonio con Jonathan (01:19:39)



Figura 72. Mina contrae matrimonio con Jonathan (01:19:59)



Figura 73. Vestido de novia de Mina (torso), © Pinterest



Figura 74. Vista posterior del vestido de novia de Mina, © Pinterest

Tabla 30

Vestuario 26

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 12

Metraje: 01:14:37 – 01:21:00

Personaje: Mina Murray

Actor: Winona Ryder

Director: Francis Ford Coppola

Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka

Vestuario

NO CODIFICADO

CODIFICADO

		Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
		Acento en las mejillas. Ojos delineados. Labios con acento	Cabello oscuro, largo y recogido	Vestido nupcial de silueta en s, con polisón, de colores plata y blanco satinado. Drapeado en la zona posterior y de solapas y puños a contraste	Gorro nupcial. Velo de novia	Noviazgo, pureza, feminidad, fidelidad y solemnidad
Elementos visuales del Diseño	Color	Plata y blanco satinado				
	Textura	Satinada				
	Forma	Abullonada				
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz				
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados. Puños de manga a ambos lados				
	Ritmo	Líneas orgánicas que se forman en la caída del vestido. Líneas verticales y orgánicas que ciñen la cintura sin necesidad de mostrarla rígida				
	Gradación	Cambio de texturas				
	Radiación	Drapeado en la parte posterior				
	Contraste	Blanco que está presente en el abdomen				
	Armonía	Colores a juego				
	Equilibrio	Simetría vertical				
	Proporción	Solapas anchas y cortas				

Mina lleva un vestido de novia con velo en colores plateado y blanco satinado, connotando pureza desde un significado espiritual y solemnidad por parte del primero en el plano religioso.

La silueta es abullonada, de acuerdo a la moda de la época, formándose así, líneas orgánicas en la caída del vestido. Asimismo, existen líneas verticales y orgánicas que ciñen la cintura sin necesidad de mostrarla rígida; ya no se expresa pues, el respeto estricto por las reglas, ni la obediencia. Se expresan más bien, feminidad y fidelidad.

Vestuario 27



Figura 75. Mina contrae matrimonio con Jonathan (01:19:00)



Figura 76. Mina contrae matrimonio con Jonathan (01:19:45)

Tabla 31

Vestuario 27

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 12					
Metraje: 01:14:37 – 01:21:00					
Personaje: Jonathan Harker					
Actor: Keanu Reeves					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Aspecto macilento	Cabello grisáceo,	Levita verde,	No aplica.	

		corto y peinado con raya al medio	pantalones marrones, camisa de cuello alto y pañuelo blanco a modo de corbata		Afección, masculinidad compromiso
Elementos visuales del Diseño	Color	Verde			
	Textura	Lisa			
	Forma	Trapezoidal			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados			
	Ritmo	Líneas verticales formadas por la silueta del traje			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	Enfoque en el rostro. Traje de colores oscuros			
	Armonía	Colores a juego			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Largo de la levita hasta la altura de la rodilla del actor. Tal como se vestían los hombres de la época			

Jonathan contrae matrimonio con Mina, tal como se había previsto desde el comienzo de la historia. Esta vez lleva una levita, la cual era utilizada para ocasiones especiales; esta prenda es de color verde como símbolo de sanación; sin embargo, aún se muestra a Jonathan con un aspecto macilento, justamente por la infortunada experiencia con Drácula.

No obstante, las líneas verticales y la forma obtenida por medio de las solapas logran una silueta masculina. El aspecto general connota compromiso.

Vestuario 28



Figura 77. Lucy, víctima del vampiro (01:18:09)



Figura 78. Lucy, víctima del vampiro (01:19:23)

Tabla 32

Vestuario 28

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 13					
Metraje: 01:16:30 – 01:21:00					
Personaje: Lucy Westenra					
Actor: Sadie Frost					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Expresión demacrada	Cabello rojo	Camisón naranja	Collar de ajos	

		naranja, largo, ondulado y suelto	satinado, de caída fluida y desestructurada		Vampirismo, erotismo y peligro. Afección
Elementos visuales del Diseño	Color	Naranja			
	Textura	Satinada			
	Forma	Recta			
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz.			
Principios del Diseño	Repetición	No aplica.			
	Ritmo	Silueta fluida			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	No aplica. Enfoque en el rostro			
	Armonía	Mismo color			
	Equilibrio	Simetría vertical			
Proporción	Camisón holgado				

Lucy está próxima a ser atacada nuevamente por Drácula y el color del camisón que lleva es naranja, representado el peligro y el propio vampirismo, que ya posee. No obstante, también el erotismo, al ser un color que se aproxima al rojo de la pasión; rojo que lleva Mina en una ocasión. Este color en una tonalidad diferente fue utilizado por Lucy durante su primer acercamiento con el conde. De esta manera, se puede afirmar que es una señal de su presencia.

Por otra parte, se le observa una expresión demacrada; siendo algo lógico, debido a la afección que padece.

Vestuario 29



Figura 79. Van Helsing al ataque (01:24:03)



Figura 80. Van Helsing al ataque (01:24:05)

Tabla 33

Vestuario 29

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 14</p> <p>Metraje: 01:21:01 – 01:27:45</p> <p>Personaje: Abraham Van Helsing</p> <p>Actor: Anthony Hopkins</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Cejas despeinadas. Bigote y barba de un día	Cabello gris corto	Traje de tres piezas en tonos marrones	Sombrero fedora. Pañuelo blanco al cuello a manera de corbata. Crucifijo	Autoridad, vigorosidad, audacia y excentricidad. Respeto por lo antiguo
Elementos visuales del Diseño	Color	Marrón			
	Textura	Lisa			
	Forma	Trapezoidal			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Solapas con forro a contraste a ambos lados. Botones de chaleco			
	Ritmo	Líneas verticales formadas por la silueta. Líneas verticales formadas por la capa			
	Gradación	Brocado del chaleco			
	Radiación	No aplica.			

	Contraste	Forro de solapas a contraste	
	Armonía	Mismo color en tonos diferentes	
	Equilibrio	Simetría vertical	
	Proporción	Solapas anchas. Sombrero de ala corta	

Van Helsing está vestido de manera similar que en su primera aparición. La capa clara a contraste del resto de la indumentaria aporta volumen en los hombros y le da vigor.

El brocado de su chaleco es bastante inusual, y es que Van Helsing es excéntrico y audaz por naturaleza, además de representarse como autoridad debido a su sombrero de ala corta. Eminencia pues, dentro de su círculo profesional y conocedor de casos médicos complejos.

Van Helsing es comprendido como un hombre racional, pero con mucho fervor religioso y siempre lleva consigo un crucifijo como representación de su credo y protección.

Vestuario 30



Figura 81. Van Helsing al ataque (01:28:26)



Figura 82. Van Helsing al ataque (01:33:25)



Figura 83. Van Helsing al ataque (01:42:25)

Tabla 34

Vestuario 30

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario					
Documento: Película Bram Stoker's Dracula					
Secuencia: 14					
Metraje: 01:21:01 – 01:27:45					
Personaje: Abraham Van Helsing					
Actor: Anthony Hopkins					
Director: Francis Ford Coppola					
Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Natural. Cejas	Cabello gris corto	Abrigo guinda de	Crucifijo de plata. Estola	Autoridad, vigorosidad,

		despeinadas. Bigote y barba de un día		terciopelo. Levita y pantalones. Chaleco de brocado y camisa banca con pañuelo a modo de corbata	litúrgica. Fajín eclesiástico	audacia, excentricidad y religiosidad. Respeto por lo antiguo
Elementos visuales del Diseño	Color	Guinda, marrón, dorado				
	Textura	Lisa y satinada				
	Forma	Trapezoidal				
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor				
Principios del Diseño	Repetición	Solapas a ambos lados				
	Ritmo	Brocado de chaleco dispuesto de forma orgánica				
	Gradación	No aplica.				
	Radiación	No aplica.				
	Contraste	Chaleco que resalta por sus tonos dorados				
	Armonía	Colores a juego				
	Equilibrio	Simetría vertical				
	Proporción	Solapas anchas				

Van Helsing es un estudioso con mucha experiencia práctica en casos inusuales y extraordinarios.

El brocado de su chaleco, junto al inusual color de su abrigo connotan excentricidad y audacia. Así, la forma y tamaño de las solapas y las líneas formadas por la silueta de su indumentaria expresan vigorosidad y, tomando en cuenta su sombrero, autoridad.

Es claro que los elementos religiosos que lleva consigo para protegerse de Drácula demuestran fervor y, pues, está autorizado para llevar elementos eclesiásticos rituales propios de las religiones católica y ortodoxa como la estola y el fajín litúrgico.

Vestuario 19-2



Figura 84. Van Helsing al ataque (01:26:29)

Tabla 35

Vestuario 19-2

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 14

Metraje: 01:21:01 – 01:27:45

Personaje: Lucy Westenra Actor: Sadie Frost Director: Francis Ford Coppola Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka						
Vestuario		NO CODIFICADO				CODIFICADO
		Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
		Maquillaje totalmente blanco	Cabello largo recogido con un moño hacia atrás	Vestido blanco de novia con	Gargantilla de perlas y plata. Pendientes	Noviazgo y sensualidad. Afección y peligro
Elementos visuales del Diseño	Color	Blanco				
	Textura	Suave				
	Forma	Lagarto australiano				
	Tamaño	Proporcional a las medidas de la actriz.				
Principios del Diseño	Repetición	Formas en el encaje				
	Ritmo	Líneas del vestido fluidas				
	Gradación	Motivos vegetales del encaje, de pequeños a grandes				
	Radiación	Gorguera con guiños isabelinos. Drapeados				
	Contraste	Encaje sobre tela satinada				
	Armonía	Colores a juego				
	Equilibrio	Simetría vertical				
	Proporción	Gorguera con guiños isabelinos grande				

Lucy estaba próxima a casarse; sin embargo, no se pudo llevar a cabo debido a una extraña afección, el vampirismo que Drácula le causó. Ella lleva el mismo vestido blanco con aplicaciones de encaje que ya había utilizado en la visita de Seward; aunque, esta vez

utiliza un tocado blanco de organza y con estructura de metal sobre la cabeza. Esto brinda una sensación de continuidad junto a la gorguera con guños isabelinos.

Vestuario 31



Figura 85. El fin del Conde Drácula (01:57:20)



Figura 86. El fin del Conde Drácula (01:57:26)

Tabla 36

Vestuario 31

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 15 y 16</p> <p>Metraje: 01:27:46 – 02:01:00</p> <p>Personaje: Jonathan Harker</p> <p>Actor: Keanu Reeves</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>					
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
	Base translúcida. Sombras que	Cabello gris, corto y	Abrigo marrón de piel. Traje	Pañuelo a manera de corbata	Sencillez, afECCIÓN. No obstante, coraje y vigor

		iluminan su expresión macilenta	peinado con raya al medio	de tres piezas en colores apagados.	
Elementos visuales del Diseño	Color	Gris			
	Textura	Lisa			
	Forma	Recta			
	Tamaño	Proporcional a las medidas del actor			
Principios del Diseño	Repetición	Textura del pañuelo en el cuello			
	Ritmo	Líneas verticales en la caída del abrigo			
	Gradación	No aplica.			
	Radiación	No aplica.			
	Contraste	No aplica. Enfoque en el rostro			
	Armonía	Colores apagados a juego			
	Equilibrio	Simetría vertical			
	Proporción	Traje proporcional a las medidas del actor. Abrigo holgado que permite ser utilizado sobre múltiples capas de ropa.			

Jonathan lleva traje simple de tres piezas de lana, el cual está cubierto con un abrigo de piel diseñado para ser utilizado sobre capas de ropa. Su indumentaria lleva colores apagados que connotan sencillez. Las líneas verticales y bien definidas formadas por su abrigo expresan estar “bien preparado” para acabar con Drácula; y si se tiene en cuenta el material de esta prenda (piel) se puede decir que brinda al personaje el coraje necesario para realizar lo antes mencionado, teniendo el apoyo oportuno de Van Helsing y compañía.

Es importante mencionar que, la expresión en su rostro demuestra ser víctima de alguna afección; además, su cabello pasó de ser oscuro y jovial a convertirse en gris en poco tiempo; una extraña reacción debido a su infausta experiencia en el castillo del conde.

Vestuario 32



Figura 87. El fin del Conde Drácula (01:53:24)



Figura 88. El fin del Conde Drácula (01:54:00)



Figura 89. El fin del Conde Drácula (01:55:02)

Tabla 37

Vestuario 32

<p>Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario</p> <p>Documento: Película Bram Stoker's Dracula</p> <p>Secuencia: 15 y 16</p> <p>Metraje: 01:27:46 – 02:01:00</p> <p>Personaje: Mina Harker</p> <p>Actor: Winona Ryder</p> <p>Director: Francis Ford Coppola</p> <p>Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka</p>						
Vestuario	NO CODIFICADO				CODIFICADO	
	Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación	
	Base translúcida. Labios pintados. Sombras que iluminan los ojos. Cejas delineadas	Cabello oscuro, suelto y despeinado	Hopalanda verde de terciopelo con forro también verde, pero mucho más claro. Mangas de textura rugosa. Escote en v y cuello alto rígido	No aplica.	Nobleza, esperanza, renacimiento y transformación	
	Elementos visuales del Diseño	Color	Verde			
		Textura	Suave			
Forma		Embudo				
Tamaño		Holgado y ligeramente ceñido en la cintura				
	Repetición	Líneas paralelas que giran alrededor de los brazos				

Principios del Diseño	Ritmo	Misma distancia entre las líneas
	Gradación	No aplica.
	Radiación	No aplica.
	Contraste	Verde claro y verde oscuro. Enfoque en los brazos y manos
	Armonía	Mismo color, distintos tonos
	Equilibrio	Simetría vertical
	Proporción	Mangas

La indumentaria de Mina ha llegado al verde más oscuro, de esta manera se aprecia que ella se encuentra en la cúspide de un proceso de transformación, sumado al escote que lleva, nunca antes presentado de esa forma. El verde es el color de Mina por antonomasia; puesto que simboliza en ella, la esperanza y esta vez se asemeja en gran medida al tono que llevaba Elisabeta en su vestido. Ya no lleva bordados de motivos vegetales, sino, un prominente cuello levantado que evoca a la mayoría de representaciones del Conde Drácula en otras películas; y esto puede ser entendido como una especie de protección solar debido a su vulnerabilidad: el cuello levantado es social e históricamente utilizado para proteger la nuca del sol.

Las mangas cónicas, por su parte, llevan unos pliegues que hacen referencia a la textura de la armadura de Vlad, una estrecha conexión entre Drácula y ella; sin embargo, la apariencia general de la hopalanda de terciopelo brinda la sensación del personaje en su momento cumbre.

Vestuario 33



Figura 90. El fin del Conde Drácula (01:54:13)



Figura 91. El fin del Conde Drácula (01:56:52)



Figura 92. El fin del Conde Drácula (01:58:48)



Figura 93. Túnica klimteana de Drácula, © Pinterest



Figura 94. Boceto de túnica klimteana de Drácula por Eiko Ishioka, © Pinterest

Tabla 38

Vestuario 33

Guía de observación: Análisis del simbolismo del vestuario

Documento: Película Bram Stoker's Dracula

Secuencia: 16

Metraje: 01:52:53 – 02:01:00

Personaje: Conde Drácula

Actor: Gary Oldman

Director: Francis Ford Coppola

Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka

Vestuario		NO CODIFICADO				CODIFICADO
		Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
		Maquillaje blanco que enfatiza arrugas de expresión. Cejas despobladas. Uñas largas / Aspecto de criatura monstruosa	Cabello largo y blanco, a juego con el maquillaje de la piel	Túnica de patchwork, de inspiración oriental por su forma y de inspiración klimteana por su color y contenido	No aplica.	Romanticismo, nostalgia, riqueza, poder y libertad. Solemnidad
Elementos visuales del Diseño	Color	Amarillos, marrones y dorados				
	Textura	Brillante				
	Forma	Rectangular, rígida por el tejido y desestructurada				
	Tamaño	Grande, holgado				
Principios del Diseño	Repetición	Cuadrados y motivos geométricos				
	Ritmo	Motivos geométricos de distintitos tamaños				
	Gradación	Colores claros a oscuros				
	Radiación	Motivos de forma orgánica				
	Contraste	Alto contraste en lo que parece ser un patchwork				
	Armonía	Colores a juego				
	Equilibrio	Simetría vertical en la forma				
	Proporción	Túnica holgada. Mangas anchas				

Esta túnica hace una clara referencia a la pintura “El beso” de la etapa dorada Klimt. En esta obra se expresa el amor pleno, la unión eterna de dos amantes y el abandono de las propias individualidades para celebrar una inquebrantable unificación.

En la última secuencia del filme pues, se supone debe consumarse el amor entre Drácula y Elisabeta, encarnada en Mina, o al menos es el objetivo del primero, quien lleva la túnica de inspiración klimteana y oriental; no obstante, la indumentaria queda manchada de sangre.

Asimismo, se aprecia un bordado que evoca a una Virgen católica; haciéndose presente el sentimiento de nostalgia al recordar su pasado como defensor de la religión. Existen elementos de forma orgánica y geométrica además que representan riqueza por la exaltación de la composición y la utilización del dorado.

Finalmente, se connota libertad por el ajuste que se consideró para la túnica en relación con el cuerpo del actor. No obstante, se entiende poder, por la forma que esta ropa posee; recuerda pues, a algún emperador de origen oriental.

3.2. Resultados de las entrevistas

Se realizaron tres entrevistas a tres especialistas de los rubros de diseño de indumentaria y moda.

Sandra Fernández Del Rio es una diseñadora peruana. Ha estudiado Diseño de indumentaria en el Centro de Altos Estudios de la Moda (CEAM) y Diseño de Vestuario para Cine y TV en Cuba. Se desempeña desde hace más de diez años en el Diseño de Vestuario de diversas producciones audiovisuales como “Checoslovaquia” (2020), “Pueblo Viejo” (2014), “La última noticia” (2014), mini series como “Locura de amor” (2014), y programas de televisión como “Panamericana Espectáculos” (2016), etc.

Kariv Mazú Román es una diseñadora chilena. Realizó prácticas en la película “La Danza de la Realidad” (2013) de Alejandro Jodorowsky. Trabajó para el Teatro Municipal de Santiago de Chile y desde el 2014 trabajó como asistente y modelista para Mavesa, empresa de manufactura de vestuario, en el departamento de Fitting, donde trabaja con prototipos de producciones para Falabella.

Vanessa Luy es una diseñadora venezolana. Se desempeña desde hace seis años en el diseño de modas y desde hace un año y medio en la asesoría de imagen.

Tabla 39

Entrevista a Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy - ¿Qué es un diseñador de vestuario y cuál es su función dentro de la producción de una película?

Entrevistados: Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuestas
1. ¿Qué es un diseñador de vestuario y cuál	Sandra: El diseñador de vestuario crea la estética visual o el planteamiento estético del personaje según sus dimensiones físicas, psicológicas o sociológicas, también

es su función dentro de la producción de una película?	teniendo en cuenta la evolución del personaje según el relato de la historia en el guion.
	Kariv: Existen 2 funciones dentro del departamento de vestuario, el diseñador, que es quien plantea la idea acorde a la visión del director, y, el realizador, quien se encarga de que los materiales cumplan con esta visión, ya sea en color, textura, estilo, etc., acorde a la visión de estos (que puede ser una misma persona). Están los asistentes que se encargan de conseguir y cumplir con recopilar cada elemento, material o accesorio necesario para este.
	Vanessa: Un diseñador de vestuario se acopla a lo que el director quiere para su personaje según su historia y el guion. El diseñador debe sustentarse de imágenes referenciales e historia para llevar a cabo lo que el director quiere que el personaje represente.

Tabla 40

Entrevista a Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy - ¿Qué elementos y principios del diseño debe contener un buen vestuario?

Entrevistados: Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuestas
2. ¿Qué elementos y principios del diseño debe contener un buen vestuario?	Sandra: Debe tener en cuenta la paleta de colores, las texturas, estampados, formas, siluetas, también tener presente el contexto o época donde se está desarrollando el personaje. Todo esto es importante para justificar la carga simbólica en la traducción visual del personaje.
	Kariv: Color, textura, silueta, que interpreten la visión del director y el mensaje de la película.

	<p>Vanessa: Debe tener un punto focal, es decir, lo que sea llamativo del personaje que lo caracteriza y diferenciarlo del resto.</p>
--	--

Tabla 41

Entrevista a Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy - ¿Cuál es el proceso que sigue un diseñador de vestuario para interpretar un guion a través de ropa?

Entrevistados: Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuestas
3. ¿Cuál es el proceso que sigue un diseñador de vestuario para interpretar un guion a través de ropa?	<p>Sandra: Primero se desarrolla el análisis del guion a través de la lectura de este, luego, desde el desglose se definen las situaciones o acciones que va a tener el personaje, la relación con el espacio o con otros personajes y como va evolucionando. Según eso se propone el planteamiento estético por cada escena.</p>
	<p>Kariv: Primero, leer el guion, segundo, reuniones con el equipo creativo, director y guionista, para tener claro cuál es el camino que se quiere seguir, los colores que van a predominar y el mensaje que se va a enviar, posterior, reuniones con los actores para toma de medidas, análisis de bocetos con el director y productor ejecutivo, y con actores en caso de ser necesaria su visión en cuanto al desarrollo de su personaje. Es necesario definir cada vestuario para cada escena con las muestras de tela correspondientes a la vez que se hace la recopilación de accesorios. Este proceso se llama preproducción.</p>
	<p>Vanessa: Se debe leer el guion, saber el comportamiento del personaje, dónde vive, cuál es su status social, etc.</p>

Tabla 42

Entrevista a Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy - En su opinión, ¿qué película(s) han destacado por su diseño de vestuario? ¿Por qué?

Entrevistados: Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuestas
4. En su opinión, ¿qué película(s) han destacado por el simbolismo en su diseño de vestuario? ¿Por qué?	<p>Sandra: Hay muchas, pero siempre tengo presente el trabajo de Milena Canonero, por ejemplo, en la película "El resplandor" es interesante como ha planteado la paleta de color para presentar a los personajes según los roles que van cumpliendo y la utilización de texturas que van dando detalles de lo que va ir pasando en la historia. Como también el uso de los colores para proponer la relación o vínculo entre los personajes.</p>
	<p>Kariv: Los "Piratas del caribe 1", ya que fue un proceso que se dio durante la marcha además de un estudio histórico en cuanto a las enfermedades y condiciones de la población en la época, se puede encontrar un diario completo en el DVD. También está el clásico "Lo que el viento se llevó", que marca un hito en la historia del cine y las superproducciones del mundo clásico, mostrando a través del vestuario no sólo un cambio en la cultura sino también una sociedad golpeada por la guerra y la derrota, retratando un momento histórico a través de su vestuario.</p>
	<p>Vanessa: "Black Panther" es una película que su vestuario se acopla a una tribu en el mundo real, sin embargo, logran llevarlo a un mundo ficticio.</p>

Tabla 43

Entrevista a Kariv Mazú Román - ¿Qué elementos simbólicos encuentras en el diseño de vestuario de Bram Stoker's Dracula?

Entrevistado: Kariv Mazú Román	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuesta
5. ¿Qué elementos simbólicos encuentras en el diseño de vestuario de Bram Stoker's Dracula?	Kariv: Los colores y las texturas, en el vestuario de Drácula se nota cómo los vestidos de Mina van cambiando a tonos más fuertes, terminando en un satin tan rojo y brillante que asemejan el tono de la sangre, es un simbolismo a la pasión que se siente durante todo el desarrollo de la película.

Tabla 44

Entrevista a Kariv Mazú Román - ¿De qué manera el vestuario de los actores de Bram Stoker's Dracula aporta a la caracterización de estos?

Entrevistado: Kariv Mazú Román	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuesta
6. ¿De qué manera el vestuario de los actores de Bram Stoker's Dracula aporta a la caracterización de estos?	Kariv: Le da énfasis a sus personajes, al cómo se van desarrollando y al medio en el que se están moviendo.

Tabla 45

Entrevista a Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy - ¿Cree que un diseñador de vestuario aporta su propio estilo al trabajo que realiza dentro de la producción de una película?

Entrevistados: Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuestas
7. ¿Cree que un diseñador de vestuario aporta su propio estilo al trabajo que realiza dentro de la producción de una película?	Sandra: Sí, en el proceso de proponer el planteamiento estético, es donde cada diseñador de vestuario aporta su propio estilo, pero teniendo en cuenta lo que pide el guion.
	Kariv: Absolutamente, incluso un trabajo basado en una época determinada llevará el sello del diseñador a cargo, ya que el estilo del mismo es su marca de agua por decirlo de alguna forma.
	Vanessa: Sí, los directores de cine pueden pedir a cierto diseñador porque sabe cuál es su línea; por ejemplo, que se dedique a películas de acción o de drama, esa sería su firma.

Tabla 46

Entrevista a Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy - ¿Me puede compartir su experiencia trabajando en el diseño de vestuario de alguna película o producción audiovisual?

Entrevistados: Sandra Fernández Del Rio, Kariv Mazú Román y Vanessa Luy	
Entrevistador: Antonio Francisco Villacorta Calvo	
Pregunta	Respuestas
8. ¿Me puede compartir su experiencia trabajando en el	Sandra: Bueno, una de las películas donde desarrollé el diseño de vestuario es en la película "Pueblo

<p>diseño de vestuario de alguna película o producción audiovisual?</p>	<p>Viejo" de Hans Matos. Es un western andino. Lo interesante del trabajo en el vestuario fue tener en cuenta el contexto de la época y del lugar, que fue la sierra de Huancayo. Tener en cuenta las texturas para separar los grupos de los personajes según el estatus y reforzar la personalidad de cada personaje según el color. También hubo un trabajo en el cuidado de las continuidades según la evolución de cada personaje.</p>
	<p>Kariv: 2012. Como asistente de vestuario para “La danza de la realidad” de Jodorowsky y 2013 como asistente en camerinos y taller para el Teatro Municipal de Santiago de Chile, ambas experiencias absolutamente enriquecedoras, se aprende muchísimo, trabajos absolutamente demandantes pero llenadores al mismo tiempo. Se necesita mucha capacidad de organización, tolerancia a la frustración y tolerancia al stress.</p>
	<p>Vanessa: Actualmente estoy confeccionando 4 piezas para un cortometraje, dos de ellas son chaquetas tipo militares y cuando tuve que diseñarlas, mis bases referenciales fueron uniformes de dictadores como Kim Yon Un.</p>

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Discusión

Luego del visionado de la película *Bram Stoker's Dracula* (1992), se diseñó una guía de observación para analizar a cada uno de los treintatré vestuarios elegidos, utilizados por nueve de los actores y, en donde se demostró que la diseñadora Eiko Ishioka se ocupó de utilizar correctamente los Elementos y principios del diseño de vestuario. Algunos de estos elementos han sido mencionados por especialistas como Sandra Fernández y Kariv Mazú, quienes coinciden en que un buen diseño debe contener color, textura y silueta; asimismo, el punto de enfoque, expresado por Vanessa Luy.

Vlad, Conde Drácula y Príncipe Drácula (Gary Oldman)

Gary Oldman interpreta a Drácula junto a toda la evolución que este personaje conlleva.

Empieza con Vlad, el empalador, quien se viste con una armadura de color rojo, puesto que se conoce como un personaje sanguinario. Está construida por piezas y con forma de músculos y tendones; además, lleva un casco con las mismas características y estructurado como la cabeza de un lobo como símbolo de poder, rudeza e implacabilidad.

Conde Drácula, por su parte, es un personaje que posee como cuatro siglos de existencia, por ello, se presenta con una apariencia de abundantes arrugas y vellos en la palma de las manos; asimismo, con el extraordinario largo de su cabello, el cual está peinado

con raya al centro, aportando dos volúmenes en la parte superior de la cabeza y terminando en una trenza de ancho descendente que concluye en la cadera, connotando experiencia y rechazo a la modernidad.

El diseño de vestuario cinematográfico es la actividad de construir narrativas a partir de elementos simbólicos de la indumentaria para la caracterización de personajes dentro una historia que, en su defecto, será interpretada por los espectadores de un filme (Gómez, 2018) y pues, el conde vive en Transilvania; pero, parece haber adoptado la moda de otro sitio; seguramente debido a sus constantes viajes, connotando multiculturalidad. Utiliza, pues, una inmensa capa roja que connota poder político y religioso, sobre la cual existen dos escudos iguales bordados con hilos de oro con un escudo de armas que lo representa y connotando riqueza. En el interior se observa una túnica holgada blanca de algodón con también una reproducción bordada de algo que no se llega a distinguir.

Para lograr el vestuario, los vestuaristas son partícipes de un proceso que comienza con el análisis del guion, como afirman Fernández, Mazú y Luy. Es a partir de aquí cuando se interpretan a los personajes, su evolución y su relación con el espacio. Este proceso consta de subprocesos que son desarrollados por cada escena o secuencia, con el fin de obtener la total interpretación de la historia en la película. Sin embargo, esto no quiere decir que el resultado esté abstraído de referencias e inspiraciones ajenas. Así también, en un cambio de vestuario se resuelve otra túnica, pero esta vez haciendo una referencia casi explícita a la pintura *El beso* de la etapa dorada Gustav Klimt simbolizando riqueza por el protagonismo de los dorados y, de acuerdo con Fernández se debe “tener en cuenta las texturas para separar los grupos de los personajes según el estatus y reforzar la personalidad de cada personaje

según el color”. En esta obra se expresa el amor pleno, la unión eterna de dos amantes, connotándose así, el romanticismo. Por otra parte, se aprecia un bordado que evoca a una Virgen católica; haciéndose presente el sentimiento de nostalgia al recordar su pasado como defensor de la religión. La túnica klimteana es holgada y evoca a algún emperador de origen oriental, connotándose la libertad y nuevamente el poder. Según Sánchez (2016) el vestuario es creado a partir de las influencias culturales y sociales de un periodo histórico o de ficción. Finalmente, Drácula se presenta también con el cabello suelto y con un maquillaje que cambia drásticamente cuando es atacado, convirtiéndose en una entidad monstruosa.

Como Príncipe Drácula, Oldman interpreta a un joven Drácula, el cual llega a la ciudad de Londres desde Transilvania, para encontrarse con Mina Harker. Se muestra siempre con el cabello oscuro, largo, suelto y ordenado y, con trajes completamente occidentales y masculinos por características como solapas, colores y ajuste.

Viste, en un primer momento un traje de tres piezas gris, bastante sobrio y junto a su apariencia y estilo de cabello, connota antigüedad, esfuerzo y nostalgia; puesto que, no va de acuerdo a la moda de la época. En un segundo momento, utiliza un traje militar azul marino que suma tranquilidad, vigor y poder por las líneas que forma y por cómo se ajusta a su cuerpo. Este traje lleva bordados dorados que representan helechos, los cuales connotan amor y evocan a los mismos que llevaba Elisabeta en su vestido de brocado, como algo de romanticismo.

Finalmente, Drácula joven se manifiesta con un traje blanco y crema que connota nobleza y pureza por el sentimiento que tiene hacia Elisabeta; no obstante, dramatismo por

la anchura y forma de las solapas. Se observa un Drácula triste y decepcionado por la boda de Mina y Jonathan.

Elisabeta, Mina Harker y Mina Murray (Winona Ryder)

Elisabeta viste un vestido verde de brocado de inspiración renacentista que solía ser de uso exclusivo por la calidad y costo de los materiales; lo que definitivamente sería la indumentaria perfecta de una noble o princesa; este color representa a la esperanza, pues Vlad está yendo a la guerra y ella espera que regrese sano y salvo. Hay también, unos bordados de helechos dorados sobre mangas y parte inferior que simbolizan la sexualidad y fertilidad, así como también el amor que siente por el conde. Existe un bordado principal de carácter heráldico en la zona del pecho: un híbrido entre fénix y dragón, el cual representa al escudo de armas de Drácula; estas figuras constituyen una importante relación de complementariedad por cuanto a que son el ying y el yang, dentro de la cultura china; y es que, un signo también puede ser un símbolo, el cual contiene un plano de la realidad, direccionalidad y tonalidad definida por la cultura de una sociedad (Correa, 2012). Además, lleva una diadema con hojas de acanto que connotan inmortalidad. Elisabeta se quitará la vida, pero se reencarnará en el futuro como Mina.

Mina, asimismo, viste casi siempre vestidos de color verde, los cuales, a su vez, van cambiando hacia tonos más fuertes, de acuerdo con Mazú. Además, en la mayoría de ellos se connotará feminidad, recato, conservadurismo, obediencia, fidelidad, renacimiento y esperanza. El ajuste y ausencia de escote de la mayoría de ellos remite a la apariencia de una institutriz de la época que sigue las reglas, por la rigidez del corpiño. Además, lleva algunas veces hojas de romero través de bordados y encaje, los cuales simbolizan el amor y la

fidelidad; pues, históricamente se acostumbraba dar un ramo de romero al sacerdote oficiante de una boda y, sabiendo que en este caso Mina está próxima a casarse con Jonathan. Asimismo, estas hojas significan el renacimiento y la inmortalidad; se sabe que los antiguos egipcios las colocaban en las manos del difunto para facilitar el viaje en el más allá. Así, Mina es la reencarnación de Elisabeta, que renació muchos años después y lleva un vestido verde con la esperanza de ver regresar a su prometido.

Por otra parte, Mina se viste de rojo únicamente para la cena con Drácula. Este vestido de satén rojo drapeado y brillante hace referencia a la sangre, elemento simbólicamente relacionado a la pasión, presente durante toda la película, de acuerdo con Mazú, además del romanticismo que hay entre ella y él.

Por otra parte, se observa que Mina también utiliza prendas más sueltas y fluidas; sin embargo, representan camiones de dormir y es que Fernández expresa que el vestuarista propone el planteamiento estético del personaje conforme a las dimensiones físicas, psicológicas o sociológicas de este.

Finalmente, Mina ya casada con Jonathan y cuando va al encuentro con Drácula en la secuencia última se aprecia que viste una hopalanda de cuello alto, lo cual puede generar un breve recuerdo al Drácula de otras películas, además, las mangas cónicas, por su parte, llevan unos pliegues que hacen referencia a la textura de la armadura de Vlad, y es que ha logrado conectarse completamente con él. Es el momento cumbre del personaje interpretado por Winona Ryder.

Jonathan Harker (Keanu Reeves)

Jonathan expresa sencillez y masculinidad en cada uno de sus trajes, por sus colores marrones y apagados; no obstante, también confianza y audacia por el ajuste de sus prendas y las líneas que se forman con la silueta y es que, según Calderón (2009) vuelve a dibujar el cuerpo del actor para transformarlo en la silueta del personaje, modificando o prolongando su forma original. De esta manera, el vestuario de un personaje reinterpreta el cuerpo del actor teniendo en cuenta la individualización y representación del mismo a nivel interior y exterior por cuanto su contexto dramático. Por tal, no es posible separar el cuerpo del actor y vestuario porque uno y otro, integran esa unidad significativa que es el personaje (Medrano, 2011).

Harker transmite seriedad, virtud y juventud, por su aspecto y camisas siempre blancas de cuello alto. En el primer acercamiento con Drácula, lleva un sombrero y saco guinda que simboliza el color de las situaciones conflictivas y de las tempestades del alma, siendo ello lo que obtendrá de su experiencia en el castillo del conde.

Durante su boda y en la secuencia final se ve a un Jonathan con el cabello gris, una especie de decoloración prematura del cabello, resultado de la situación que afrontó. No obstante, cuando se siente preparado para atacar a Drácula lleva un abrigo de piel que brinda al personaje el coraje necesario para realizar lo antes mencionado.

Lucy Westenra (Sadie Frost)

Lucy casi siempre utiliza audaces escotes que expresan una personalidad mucho más liberal y extrovertida; asimismo la silueta en s de sus vestidos connota feminidad. En una oportunidad, viste un vestido que lleva bordado serpientes enroscadas simbolizan erotismo

por las curvas que forman; no obstante, es también una premonición: la mordedura de serpiente causa una lesión en la piel muy similar a la de un murciélago vampiro; en este caso el animal más cercano al mismo Drácula. La mordedura del conde le envenenará el alma y la cantidad de serpientes en su vestido representa el peligro en el cual Lucy estará más adelante, peligro que se representará después en colores como el naranja y que, a su vez, connotarán erotismo por su cercanía con el color rojo de la pasión.

Luego del ataque de Drácula, Lucy portará elementos que simbolizan la protección, tales como ajos mediante collar, y querubines sobre mariposas en una gargantilla y bordados.

Por otra parte, Lucy, afectada por Drácula, también exhibe un vestido de novia de inspiración animal; es decir, lleva una gorguera en el cuello que evoca a la fisionomía de los lagartos australianos. Este detalle recrea la ilusión óptica de que la cabeza de la actriz está separada de su cuerpo, referencia que expresa que terminará degollada.

Abraham Van Helsing (Anthony Hopkins)

Van Helsing utiliza siempre texturas audaces en sus chalecos, como el brocado, algo no muy común entre los hombres de la época. Este personaje, porta una capa de color más claro y sacos de solapas anchas que suma volumen en la zona de los hombros del actor, connotando vigorosidad.

Por otra parte, el sombrero fedora que lleva consigo representa autoridad, la cual la obtuvo por medio de sus exhaustivos estudios multidisciplinarios; es un erudito. Es un

personaje racional y de ciencia; sin embargo, también religioso: porta un crucifijo de plata que manifiesta sus creencias religiosas.

La ropa en conjunto connota excentricidad; no obstante, también antigüedad, aunque, sin llegar a ser anticuada. Se trataría de vestimenta heredada, la cual es de muy buena calidad y está muy bien cuidada; al respecto, Lurie (1994), citado en Trastoy y Zayas de Lima (2006), y, Taratuto (2018) definen al vestuario como una participación en la significación del relato del mundo ficcional y que podemos entender a los personajes como un sistema de signos que se significan en el contexto de una trama.

Dr. Jack Seward (Richard E. Grant)

Seward demuestra a simple vista sobriedad por el gris de su traje completo. La camisa blanca remite a la limpieza y la gran corbata, junto a las líneas y silueta recta, masculinidad. Viste un traje que cumple con las expectativas históricas de la moda de la época debido a las solapas y ajuste. Es un personaje que no se encuentra a la vanguardia de la moda, y que, ni mucho menos que es anticuado. Está en el momento correcto y no llamará la atención por su apariencia. Humpierres (2014) expresa que en el momento del diseño no solo es necesario tener en cuenta aspectos estéticos, como el color y las texturas, sino también asuntos prácticos como hacer que alguien se vea más alto o delgado.

Lord Arthur Holmwood (Cary Elwes)

Arthur viste bastante llamativo y masculino. Sigue la vanguardia en la moda masculina de la época y lleva frac de colores audaces enteros, combinando con camisas blancas de cuello alto almidonado rematadas con corbatas de moño que expresan limpieza

visual. Los colores connotan extroversión y vanidad y su vestimenta en conjunto, estatus. En un diseño, el color es utilizado, en algunos casos, en todas sus variaciones tonales y cromáticas y comprendiendo a los blancos, negros y grises (Wong, 1995).

Quincey P. Morris (Billy Campbell)

Quincey P. Morris lleva mismatches americanos: combina distintos colores en la parte superior e inferior de sus trajes. Los motivos que aparecen en su chaleco son bastante exóticos, la camisa que lleva tiene un cuello americano y la corbata es de un estilo muy cliché americano; sin contar con el cinturón vaquero y la espada corta; se trata de un texano y su ropa connota exotismo, americanismo, masculinidad y valentía. Dicho esto, se encuentra armonía en el diseño de su vestuario, pues, existe similitud y una correcta combinación entre los elementos visuales del diseño (Torales y Meyer, s.f.).

R. M. Renfield (Tom Waits)

Renfield lleva una camisa de fuerza muy rara; es un paciente psiquiátrico. Su camisa, más bien no es una camisa, sino un enterizo con mangas que caen hasta los pies cuando no están sostenidas y que acaban en punta, como si de las pinzas de un insecto coleóptero se trataran. Renfield se alimentaba de insectos y parece haberse convertido en uno de ellos por la textura rugosa y el ritmo paralelo de las líneas horizontales del enterizo; pues, el cine es un arte que mezcla diversos recursos expresivos cuyo origen proviene de distintas artes para crear una imagen y puesta en escena, permitiéndole con ello narrar una historia a través de una película (Taratuto, 2018). Además, el aspecto de Renfield expresa descuido y desinterés. El enterizo psiquiátrico connota completamente locura y obsesión.

4.2 Conclusiones

- El vestuario de los actores en la película *Bram Stoker's Dracula* posee elementos simbólicos como colores, texturas, formas y tamaños; los cuales, dinamizados obtienen: repetición, ritmo, gradación, radiación, contraste, armonía, equilibrio y proporción que, conviviendo dentro del universo de una vestimenta y, adicionando símbolos culturales, sociales o religiosos, ya existentes, connotan crueldad, poder, poder político, poder militar, rudeza, implacabilidad, nobleza, pureza, solemnidad, estatus, riqueza, esperanza, fidelidad, compromiso, noviazgo, romanticismo, sensualidad, sexualidad, erotismo, pasión, renacimiento, inmortalidad, confianza, sencillez, sobriedad, limpieza, tranquilidad, equilibrio, profesionalismo, estabilidad, desestabilidad, transformación, vampirismo, seriedad, virtud, juventud, recato, modestia, conservadurismo, obediencia, audacia, valentía, coraje, vigor, fortaleza, protección, conflicto, peligro, locura, afección, obsesión, tristeza, decepción dramatismo, excentricidad, exotismo, multiculturalidad, americanismo, religiosidad, experiencia, autoridad, rechazo a la modernidad, respeto por lo antiguo, antigüedad, nostalgia, esfuerzo, libertad, extroversión, desenvolvimiento, vanidad, feminidad y masculinidad.

- El vestuario en la película toma elementos culturales y referencias artísticas para complementar el desarrollo de los símbolos. Así, se observa que el escudo que representaba a Drácula es un híbrido entre un fénix y un dragón; siendo éstos identificados en China como complementarios, representado así, el ying y el yang, lo femenino y lo masculino. Además, la larga capa roja de seda de Drácula tiene una silueta oriental cuando está siendo utilizada; asimismo, la túnica con la que se presenta en la secuencia final tiene

la forma similar a la de la indumentaria de los emperadores chinos; y no menos importante, el cuello mandarín en alguno de los vestidos de Mina y las mangas de inspiración oriental. A nivel cultural, significa una amistad entre lo oriental y lo occidental. Por otra parte, se encuentran también crucifijos, la representación de una Virgen católica y, una Biblia; símbolos religiosos. Además, la túnica dorada que lleva Drácula en la última escena hace referencia a la pintura *El beso* de Gustav Klimt. Por otro lado, el cabello rojo naranja de Lucy evoca constantemente a las mujeres pelirrojas del arte prerrafaelita como representaciones de la *femme fatale*. Finalmente, socialmente se conoce el significado de llevar un anillo en determinado dedo y, pues, Mina y Lucy portan uno en el dedo anular como símbolo de compromiso.

- El vestuario de *Bram Stoker's Dracula* representa a un conjunto extenso de expresiones simbólicas, transmitidas gracias al trabajo de la diseñadora Eiko Ishioka, quien, se encargó de crear la indumentaria utilizando correctamente los Elementos y principios del diseño de vestuario. Hay un gran valor simbólico en ello, puesto que, hasta ese momento, Drácula era un personaje de traje oscuro y capa, por lo general roja; nunca antes se lo había presentado con una túnica de inspiración *klimteana*, ni con colores dorados, bordados vegetales o armadura. Todo esto ha conseguido ampliar el panorama de la cultura popular a través de un nuevo imaginario que corresponde al personaje y a su contexto.

- El vestuario cinematográfico cumple funciones diversas, de las cuales, fundamentalmente se toma como principal, la caracterización de los actores según sus dimensiones físicas, psicológicas o sociológicas, teniendo como base al guion que expresará la evolución del o los personajes tratados. Así, es necesario que estos se adhieran a la visión

creativa general. El vestuario expresa también, algo del contexto o lugar y, es un ente comunicador que ayuda con la narración. No es posible hablar del discurso de una película sin tener en cuenta el vestuario de sus actores.

- Los actores que participan de la película logran, a través de su traje, accesorios, maquillaje y peinado, un entendimiento visual de la historia presentada con antelación por medio de un papel en el guion y corroborada por el director, gracias a las variaciones en tamaños, ajustes, colores, proporciones y materiales. Así, cuando el textil se transforma en ropa y complementos para expresar el perfil del individuo que habita en esta historia, permite, a su vez, reforzar el criterio narrativo del director.

4.3 Limitaciones y fortalezas

Algunos de los vestuarios que aparecen en la película no se alcanzan a distinguir muy bien, debido al tipo de iluminación o, en su defecto, solo se distingue una parte de estos a causa del encuadre aplicado; por estos motivos, se recurrió a archivos de imágenes online; no obstante, este método no cubrió con todos los treintaitres vestuarios elegidos y se decidió en aplicar un análisis con los recursos que ya estaban a la mano. Asimismo, es escaso el acceso a libros relacionados al Diseño de vestuario cinematográfico.

Esta investigación ha sido desarrollada con el apoyo de tres diseñadoras de vestuario, las cuales colaboraron con su conocimiento en la materia a través de sus respuestas en la entrevista semiestructurada, estableciéndose así, una mejor comprensión de conceptos y el tratamiento de los objetivos específicos.

RECOMENDACIONES

Es importante que la persona encargada de diseñar el vestuario tenga en cuenta toda una construcción de simbolismos que puedan ser aplicados al plano textil, de manera que cumplan con enriquecer al diseño del personaje y al desarrollo de la historia. En general, si se utilizan símbolos universales o referentes de la cultura popular, se establecerá una lectura más efectiva y se estará diseñando desde una cimentación profunda, dotando al personaje de una personalidad reconocible y aportando en la complejidad de la historia.

REFERENCIAS

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (2014). Diseño de vestuario: definir el personaje. [Archivo PDF]. <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-spa-2015.pdf>

Arias, F. (2017). Obsolescencia de las referencias citadas: un mito académico persistente en la investigación universitaria venezolana. *e-Ciencias de la Información*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.15517/eci.v7i1.26075>

Barthes, R. (1986). Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces. Paidós. <https://jpgenrgb.files.wordpress.com/2017/01/barthes-lo-obvio-y-lo-obtuso-1986.pdf>

Caballeros de la Pizza Redonda. (s.f.). Pizza De Sastre #02. Drácula de Bram Stoker. <https://caballosdelapizzaredonda.com/pizza-desastre-02-dracula-de-bram-stoker/>

Calderón, M. (2009) El diseño de vestuario en cine. Superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/101481>

Campos, G. y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 7(13), 45-60. <https://doi.org/10.37646/xihmai.v7i13.202>

Casafranca, M. (2020) El rol del diseño de vestuario en las producciones cinematográficas del Perú en los últimos cinco años. [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <http://hdl.handle.net/10757/652672>

Correa, J. (2012) *Semiótica*. Red Tercer Milenio. <https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/comunicacion/Semiotica.pdf>

Cruz, W. (2017). Vestuario cinematográfico, moda e identificación. Estudios del Diseño. Estética, comunicación y proyecto, 131-149. <https://www.researchgate.net/publication/331453871>

Díaz, L.; Torruco, U.; Varela, M. y Martínez, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en Educación Médica, 2(7), 162-167. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733228009>

Díez, M. (2005). Procesos culturales: una aproximación desde la antropología social y cultural. Norba: Revista de historia, 1(18), 93-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2274187>

Di Gennaro, E. (2012) Propuesta de dirección artística de la obra “Baile de Máscaras” de Ugo Ulive. [Trabajo especial de Licenciatura, Universidad Central de Venezuela]. <http://hdl.handle.net/10872/14016>

Eco, H. (2000). Tratado de semiótica general. Lumen. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/ECO-Tratado-de-Semi%C3%B3tica-General.pdf>

Fernández, D. (2015). El vestuario en la historia y en la ficción escénica. [Archivo PDF]. <https://doczz.es/doc/4755292/el-vestuario-en-la-historia-y-en-la-ficci%C3%B3n-esc%C3%A9nica>

Folgueiras, P. (2016). La entrevista. [Archivo PDF]. <http://hdl.handle.net/2445/99003>

Gómez, A. (2018) Vestuario cinematográfico: Estudio de caso de la construcción de identidades juveniles en las películas Rodrigo D No futuro y Los Nadie. [Tesis de Bachiller, Universidad Pontificia Bolivariana]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4079>

Hernandez Sampieri, R.; Fernández Collado, C.; Baptista Lucio, P. (2014) Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Humpierres, A. (2014) El vestuario como vehículo de comunicación en el cine: el caso de la Naranja Mecánica. [Trabajo de Grado, Universidad Católica Andrés Bello]. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS7413.pdf>

Idrogo, A. (2018) Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película La teta asustada dirigida por Claudia Llosa. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1436>

Kowzan, T. (1997). El signo y el teatro. Arco Libros. https://www.academia.edu/19328498/El_Signo_en_El_Teatro_Tadeusz_Kowzan

López, A. (2015) La dirección de arte en el cine contemporáneo: la evolución de la dirección de arte en el desarrollo de la acción dramática: el caso de Edward manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/6318>

López Herrera, M.; López Arística, M. y López Herrera, L. (Marzo, 2012). Cultura y comunicación: una relación compleja, en Contribuciones a las Ciencias Sociales, , www.eumed.net/rev/cccs/19/

Lotman, Y. (1979). Estética y semiótica del cine. Gustavo Gili. <https://es.scribd.com/document/389321454/Lotman-Yuri-Este-tica-y-semio-tica-del-cine>

Mauro, K. (2014) Elementos para un análisis teórico de la actuación. Los conceptos de Yo Actor, Técnica de Actuación y Metodología Específica. Telón de fondo, (19), 137-156. <https://www.academia.edu/7516810>

Medina, P. (2012) La imagen como signo y como símbolo. Las Nubes. Revista de filosofía, arte, literatura, 14(1).
http://www.ub.edu/las_nubes/archivo/14/medina14.html

Medrano, M. (2011) Construyendo personajes: creación de vestuarios escénicos. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/4470>

Nadoolman, D. (2014). Diseño de vestuario. Blume.

NationalClothing.Org. (25 de enero de 2019). Stage costumes in “Bram Stoker's Dracula” movie. Part 1: Dracula and Elisabeta / Mina. <http://nationalclothing.org/435-stage-costumes-in-%E2%80%9Cbram-stoker-s-dracula%E2%80%9D-movie-part-1-dracula-and-elisabeta-mina.html>

NationalClothing.Org. (28 de enero de 2019). Stage costumes in “Bram Stoker's Dracula” movie. Part 2: Lucy, Dracula's brides, Jonathan Harker, and others. <http://nationalclothing.org/436-stage-costumes-in-%E2%80%9Cbram-stoker-s-dracula%E2%80%9D-movie-part-2-lucy,-dracula-s-brides,-jonathan-harker,-and-others.html>

Panofsky, E. (2000) El estilo y el medio en la imagen cinematográfica. Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen, 35(1), 159-177.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=125873>

Pérez, E. (2015) El uso didáctico de la imagen cinematográfica: Estado de la cuestión. Opción, 31(5), 717-738. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045570041>

Pérez-Rufí, J. P., y Pérez-Rufí, M. I. (2018). La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood. Razón Y Palabra, 22(2_101), 547–568. <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1093>

Rizo, M. (2008). La relación entre comunicación y cultura en la trayectoria de investigación del programa cultura. Una exploración teórico-conceptual desde la propuesta de la comunicología posible. *Question/Cuestión*, 1(19). <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/658>

Sánchez, V. (2016) Contraposición del vestuario de cine de época: Edad Antigua. [Tesis de Grado, Universidad de Extremadura]. <http://hdl.handle.net/10662/5314>

Taratuto, P. (2018). Diseño de Vestuario: creación de personajes. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, 33(1), 276 - 279. https://www.academia.edu/42138466/Reflexi%C3%B3n_Acad%C3%A9mica_en_Dise%C3%B1o_and_Comunicaci%C3%B3n

Tinoco, T. (2019) Análisis del vestuario teatral y cinematográfico. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29396>

Torales, E. y Meyer, M. (s.f.). Elementos y principios del Diseño [Archivo PDF]. <https://www.academia.edu/33376876>

Trastoy, B. y Zayas de Lima, P. (2000). *Lenguajes escénicos*. Prometeo. https://books.google.com.pe/books?id=mkPBYU_bWrQC&pg=PA86&lpg=PA86&dq=lurie+vestuario&source=bl&ots=d64thTzTmY&sig=ACfU3U3OgEX7d85QMhXhIcG6rCKF1ADUgg&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwixyLaQyc74AhWqHbkGH57Af0Q6AF6BAhAEAM#v=onepage&q&f=false

Villacorta, A. (2020) Evolución de las propuestas de dirección de arte en el cine norteamericano: una revisión de la literatura científica de los últimos diez años [Revisión sistemática, Universidad Privada del Norte]

Villar, M. y Ramírez, J. (2014) El valor simbólico de la imagen representada. Revista Legado de Arquitectura y Diseño, (16), 51-64.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477947304004>

Wikipedia. (s.f.). Drácula, de Bram Stoker.
https://es.wikipedia.org/wiki/Dr%C3%A1cula,_de_Bram_Stoker

Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili.

Yance, E. (2008) Una lectura de Drácula desde la semiótica de la cultura. Metamorfosis y traducciones en el vestuario de Bram Stoker's Dracula. [Tesina, Universidad Complutense de Madrid]. <https://www.academia.edu/474174>

Zamudio, I. (29 de noviembre de 2010). Cine, Símbolo y lenguaje. Plenilunia.
<https://plenilunia.com/estilo-de-vida/cine-s-mbolo-y-lenguaje/1661/>

Zavala, L. (2010). El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica. Revista Casa del tiempo, (3), 65-69.

FILMOGRAFÍA

Aubry, K. (Director & Productor). (2007). The Blood Is the Life: The Making of 'Bram Stoker's Dracula' [Documental]. EU.: ZAP Zoetrope Aubry Productions.

Ford Coppola, F. (Director & Productor), Fuchs, F. & Mulvehill, C. (Productores). (1992). Bram Stoker's Dracula [Película]. EU.: Columbia Pictures, American Zoetrope & Osiris Films.

ANEXOS

ANEXO N° 1

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la Tesis	Análisis del simbolismo del vestuario de los actores en la película Bram Stoker's Dracula (1992) desde los Principios del Diseño			
Nombres y Apellidos del autor	Antonio Francisco Villacorta Calvo			
Línea de investigación	Desarrollo sostenible y Gestión empresarial			
Variable de investigación	Simbolismo del vestuario cinematográfico Principios del diseño de vestuario			
Denominación del instrumento	Guía de Observación			
Nombres y Apellidos del experto	Mg. Diego Alonso Baca Cáceres			
A continuación, usted encontrará una tabla con un conjunto de ítems relacionados con el instrumento de investigación, en el espacio donde se muestra SÍ/NO, marque X en el que considere conveniente. Además, puede registrar alguna observación si lo considera necesario.				
Nº	Preguntas	SÍ	NO	Observaciones
1	¿La guía de observación presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿La guía de observación tiene relación con el título de investigación?	X		
3	¿En el instrumento se mencionan las variables de la investigación?	X		
4	¿La guía de observación facilitará el logro de los objetivos de investigación instrumento se mencionan las variables de la investigación?	X		
5	¿La calidad y la cantidad de ítems es adecuado para aplicar a la muestra?	X		
6	¿Cada uno de los ítems de la guía se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento facilitará el análisis y procesamiento de la información?	X		
8	¿El instrumento es accesible a la población sujeto a la investigación?	X		
9	¿El instrumento es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias:				
Firma del experto: 				

ANEXO N° 2

Guía de observación

Guía de observación: Análisis del vestuario Documento: Película Bram Stoker's Dracula Secuencia: 1 Metraje: 00:00:23 – 00:05:33 Personaje: Vlad, el empalador Director: Francis Ford Coppola Diseñadora de vestuario: Eiko Ishioka						
Vestuario		NO CODIFICADO				CODIFICADO
		Maquillaje	Peinado	Traje	Accesorios	Connotación
Elementos visuales del Diseño	Color					
	Textura					
	Forma					
	Tamaño					
Principios del Diseño	Repetición					
	Ritmo					
	Gradación					
	Radiación					
	Contraste					
	Armonía					
	Equilibrio					
	Proporción					

ANEXO N° 3

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la Tesis	Análisis del simbolismo del vestuario de los actores en la película <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992) desde los Principios del diseño			
Nombres y Apellidos del autor	Antonio Francisco Villacorta Calvo			
Línea de investigación	Desarrollo sostenible y Gestión empresarial			
Variable de investigación	Simbolismo del vestuario cinematográfico Principios del diseño de vestuario			
Denominación del instrumento	Guía de preguntas para entrevistas semiestructuradas			
Nombres y Apellidos del experto	Mg. Diego Alonso Baca Cáceres			
A continuación, usted encontrará una tabla con un conjunto de ítems relacionados con el instrumento de investigación, en el espacio donde se muestra SÍ/NO , marque X en el que considere conveniente. Además, puede registrar alguna observación si lo considera necesario.				
N°	Preguntas	SÍ	NO	Observaciones
1	¿Las preguntas elaboradas tienen relación con el título y las variables de investigación?	X		
2	¿La redacción de las preguntas es adecuada y se entiende?	X		
3	¿El instrumento elaborado responde al objetivo de la investigación?	X		
4	¿La calidad y la cantidad de ítems /preguntas es adecuada para aplicar a la muestra?	X		
6	¿El instrumento es accesible a la población sujeto a la investigación?	X		
7	¿Existe una secuencia lógica y ordenada en las preguntas?	X		
8	¿Considera que las preguntas empleadas son correctas para la investigación?	X		
9	¿El diseño del instrumento facilitará el análisis y procesamiento de la información?	X		
10	¿Existe relación entre los indicadores y dimensiones?	X		
<p>Sugerencias:</p>				
<p>Firma del experto: </p>				

ANEXO N° 4

Guía de preguntas a diseñadores de vestuario

1. ¿Qué es un diseñador de vestuario y cuál es su función dentro de la producción de una película?
2. ¿Qué elementos y principios del diseño debe contener un buen vestuario?
3. ¿Cuál es el proceso que sigue un diseñador de vestuario para interpretar un guion a través de ropa?
4. En su opinión, ¿qué película(s) han destacado por el simbolismo en su diseño de vestuario? ¿Por qué?
5. ¿Qué elementos simbólicos encuentras en el diseño de vestuario de Bram Stoker's Dracula?
6. ¿De qué manera el vestuario de los actores de Bram Stoker's Dracula aporta a la caracterización de estos?
7. ¿Cree que un diseñador de vestuario aporta su propio estilo al trabajo que realiza dentro de la producción de una película?
8. ¿Me puede compartir su experiencia trabajando en el diseño de vestuario de alguna película o producción audiovisual?

ANEXO N° 5

Entrevista Sandra Fernández Del Rio

1. ¿Qué es un diseñador de vestuario y cuál es su función dentro de la producción de una película?

El diseñador de vestuario crea la estética visual o el planteamiento estético del personaje según sus dimensiones físicas, psicológicas o sociológicas, también teniendo en cuenta la evolución del personaje según el relato de la historia en el guion.

2. ¿Qué elementos y principios del diseño debe contener un buen vestuario?

Debe tener en cuenta la paleta de colores, las texturas, estampados, formas, siluetas, también tener presente el contexto o época donde se está desarrollando el personaje. Todo esto es importante para justificar la carga simbólica en la traducción visual del personaje.

3. ¿Cuál es el proceso que sigue un diseñador de vestuario para interpretar un guion a través de ropa?

Primero se desarrolla el análisis del guion a través de la lectura de este, luego, desde el desglose se definen las situaciones o acciones que va a tener el personaje, la relación con el espacio o con otros personajes y como va evolucionando. Según eso se propone el planteamiento estético por cada escena.

4. En su opinión, ¿qué película(s) han destacado por el simbolismo en su diseño de vestuario? ¿Por qué?

Hay muchas, pero siempre tengo presente el trabajo de Milena Canonero, por ejemplo, en la película "El resplandor" es interesante como ha planteado la paleta de color para presentar a los personajes según los roles que van cumpliendo y la utilización de texturas que van dando detalles de lo que va ir pasando en la historia. Como también el uso de los colores para proponer la relación o vínculo entre los personajes.

5. ¿Qué elementos simbólicos encuentras en el diseño de vestuario de Bram Stoker's Dracula?

No he tenido la oportunidad de ver la película.

6. ¿Cree que un diseñador de vestuario aporta su propio estilo al trabajo que realiza dentro de la producción de una película?

Sí, en el proceso de proponer el planteamiento estético, es donde cada diseñador de vestuario aporta su propio estilo, pero teniendo en cuenta lo que pide el guion.

7. ¿Me puede compartir su experiencia trabajando en el diseño de vestuario de alguna película o producción audiovisual?

Bueno, una de las películas donde desarrollé el diseño de vestuario es en la película "Pueblo Viejo" de Hans Matos. Es un western andino. Lo interesante del trabajo en el vestuario fue tener en cuenta el contexto de la época y del lugar, que fue la sierra de Huancayo. Tener en cuenta las texturas para separar los grupos de los personajes según el estatus y reforzar la personalidad de cada personaje según el color. También hubo un trabajo en el cuidado de las continuidades según la evolución de cada personaje.

ANEXO N° 2

Entrevista Kariv Mazú Román

1. ¿Qué es un diseñador de vestuario y cuál es su función dentro de la producción de una película?

Existen 2 funciones dentro del departamento de vestuario, el diseñador, que es quien plantea la idea acorde a la visión del director, y, el realizador, quien se encarga de que los materiales cumplan con esta visión, ya sea en color, textura, estilo, etc., acorde a la visión de estos (que puede ser una misma persona). Están los asistentes que se encargan de conseguir y cumplir con recopilar cada elemento, material o accesorio necesario para este.

2. ¿Qué elementos y principios del diseño debe contener un buen vestuario?

Color, textura, silueta, que interpreten la visión del director y el mensaje de la película.

3. ¿Cuál es el proceso que sigue un diseñador de vestuario para interpretar un guion a través de ropa?

Primero, leer el guion, segundo, reuniones con el equipo creativo, director y guionista, para tener claro cuál es el camino que se quiere seguir, los colores que van a predominar y el mensaje que se va a enviar, posterior, reuniones con los actores para toma de medidas, análisis de bocetos con el director y productor ejecutivo, y con actores en caso de ser necesaria su visión en cuanto al desarrollo de su personaje. Es necesario definir cada vestuario para cada escena con las muestras de tela correspondientes a la vez que se hace la recopilación de accesorios. Este proceso se llama preproducción.

4. En su opinión, ¿qué película(s) han destacado por el simbolismo en su diseño de vestuario? ¿Por qué?

Los "Piratas del Caribe 1", ya que fue un proceso que se dio durante la marcha además de un estudio histórico en cuanto a las enfermedades y condiciones de la población en la época, se puede encontrar un diario completo en el DVD. También está el clásico "Lo que el viento se llevó", que marca un hito en la historia del cine y las superproducciones del mundo clásico, mostrando a través del vestuario no sólo un cambio en la cultura sino también una sociedad golpeada por la guerra y la derrota, retratando un momento histórico a través de su vestuario.

5. ¿Qué elementos simbólicos encuentras en el diseño de vestuario de Bram Stoker's Dracula?

Los colores y las texturas, en el vestuario de Drácula se nota cómo los vestidos de Mina van cambiando a tonos más fuertes, terminando en un satin tan rojo y brillante que asemejan el tono de la sangre, es un simbolismo a la pasión que se siente durante todo el desarrollo de la película.

6. ¿De qué manera el vestuario de los personajes de Bram Stoker's Dracula aportan en las historias de estas?

Les dan énfasis a sus personajes, al medio en el qué se están moviendo y el cómo se van desarrollando.

7. ¿Cree que un diseñador de vestuario aporta su propio estilo al trabajo que realiza dentro de la producción de una película?

Absolutamente, incluso un trabajo basado en una época determinada llevará el sello del diseñador a cargo, ya que el estilo del mismo es su marca de agua por decirlo de alguna forma.

8. ¿Me puede compartir su experiencia trabajando en el diseño de vestuario de alguna película o producción audiovisual?

2012. Como asistente de vestuario para "La danza de la realidad" de Jodorowsky y 2013 como asistente en camerinos y taller para el Teatro Municipal de Santiago de Chile, ambas experiencias absolutamente enriquecedoras, se aprende muchísimo, trabajos absolutamente demandantes pero llenadores al mismo tiempo. Se necesita mucha capacidad de organización, tolerancia a la frustración y tolerancia al stress.

ANEXO N° 3

Entrevista Vanessa Luy

1. ¿Qué es un diseñador de vestuario y cuál es su función dentro de la producción de una película?

Un diseñador de vestuario se acopla a lo que el director quiere para su personaje según su historia y el guion. El diseñador debe sustentarse de imágenes referenciales e historia para llevar a cabo lo que el director quiere que el personaje represente.

2. ¿Qué elementos del diseño debe contener un buen vestuario?

Debe tener un punto focal, es decir, lo que sea llamativo del personaje que lo caracteriza y diferenciarlo del resto.

3. ¿Cuál es el proceso que sigue un diseñador de vestuario para interpretar un guion a través de ropa?

Se debe leer el guion, saber el comportamiento del personaje, dónde vive, cuál es su status social, etc.

4. En su opinión, ¿qué película(s) han destacado por el simbolismo en su diseño de vestuario? ¿Por qué?

“Black Panther” es una película que su vestuario se acopla a una tribu en el mundo real, sin embargo, logran llevarlo a un mundo ficticio.

5. ¿Qué elementos simbólicos encuentras en el diseño de vestuario de Bram Stoker's Dracula?

No he visto la película aún.

6. ¿Cree que un diseñador de vestuario aporta su propio estilo al trabajo que realiza dentro de la producción de una película?

Sí, los directores de cine pueden pedir a cierto diseñador porque sabe cuál es su línea; por ejemplo, que se dedique a películas de acción o de drama, esa sería su firma.

7. ¿Me puede compartir su experiencia trabajando en el diseño de vestuario de alguna película o producción audiovisual?

Actualmente estoy confeccionando 4 piezas para un cortometraje, dos de ellas son chaquetas tipo militares y cuando tuve que diseñarlas, mis bases referenciales fueron uniformes de dictadores como Kim Yon Un.