

La representación de los elementos de la estructura narrativa en el recorrido de la Forja del Héroe a través del vestuario de los personajes arquetípicos en las películas El Señor de los Anillos (la trilogía), Matrix y Los Intocables

TUTOR: Julio Carrera Pereyra

ALUMNA: Michelle Laura Pomar

CARRERA: Lic. Producción y Dirección de TV, Cine y Radio

MATRÍCULA: 2334

ID: 134777

Resumen

En esta tesina se busca demostrar la influencia del vestuario en la construcción de los personajes arquetípicos de los relatos comprendidos dentro de la categoría de Forja Heroica, usando como muestra Matrix (1999), Los Intocables de Eliot Ness (1987) y la trilogía del Señor de los Anillos (2001/2002/2003).

En el primer capítulo se presenta el corpus con la información pertinente de cada una de las películas: Título Original, Año, País, Director, Guionista, Diseñador de vestuario, Reparto y Sinopsis.

En el segundo capítulo se desarrollan los distintos arquetipos presentes en los relatos (Héroe, Mentor, Figura Cambiante, Embaucador, Heraldo, Guardián del Umbral, Sombra) describiendo las características que vinculan a cada personaje específico con un determinado tipo.

El tercer capítulo está conformado por un listado de los distintos vestuarios que visten cada uno de los personajes a lo largo de los relatos, registrando solamente los aspectos denotativos de los mismos, es decir, tipo de prendas, color, forma y línea envolvente de la silueta. También se adjuntan imágenes ilustrativas de cada vestuario.

En el capítulo cuatro se realiza un exhaustivo análisis de la relación entre los elementos connotados del vestuario y las situaciones que atraviesan cada uno de los personajes en las distintas etapas del viaje del héroe, separando por etapa, película y personaje.

El capítulo quinto muestra una comparativa entre los personajes arquetípicos de las distintas películas destacando similitudes que pudieran llegar a crear una tipología del vestuario en los relatos de Forja Heroica, y las diferencias vinculadas a las particularidades de los aspectos inherentes a cada relato.

Como conclusión, se puede destacar que, si bien hay ciertas coincidencias de base, la caracterización de los personajes a través del color y la silueta del vestuario está vinculada de forma más estrecha con las características propias y específicas de cada historia, resaltando los atributos particulares de cada personajes, sus vínculos con la trama y con los otros personajes, los estados de ánimo dentro de la historia y las transformaciones que van a travesando a medida que avanza el relato.

Índice

Resumen.....	2
Índice.....	3
Introducción	13
Metodología	14
Preguntas Generales.....	15
Preguntas específicas:.....	15
Hipótesis.....	16
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos:.....	17
Marco Teórico.....	18
Estructura Narrativa:.....	18
Arquetipos:.....	19
Vestuario:	21
Análisis del filme	25
1. Capítulo 01: Corpus.....	28
1.1 Matrix.....	28
1.2 Los Intocables de Eliot Ness	28
1.3 El Señor de los anillos (trilogía)	28
2. Capítulo 02: Personajes arquetípicos.....	29
2.1 Héroe	29
2.1.1 Neo.....	29
2.1.2 Eliot Ness	29
2.1.3 Frodo Baggins	30
2.2 Mentor	30
2.2.1 Morfeo	30
2.2.2 Jim Malone	31
2.2.3 Gandalf.....	31
2.3 Figura Cambiante.....	32
2.3.1 Trinity	32
2.3.2 Sam Ganyi.....	32
2.4 Embaucador	33
2.4.1 Mouse	33
2.4.2 Oscar Wallace	33

2.4.3	Merry.....	33
2.4.4	Pippin	33
2.5	Heraldo	33
2.5.1	Oráculo	33
2.5.2	Galadriel	34
2.6	Guardián del Umbral	34
2.6.1	Agente Smith	34
2.6.2	Cypher	34
2.6.3	Frank Nitti	35
2.6.4	Nazgûl.....	35
2.6.5	Saruman	35
2.7	Sombra.....	36
2.7.1	Al Capone	36
2.7.2	Aclaración.....	36
Capítulo 03: Vestuario.....		37
3.1	Héroe	37
3.1.1	Neo.....	37
3.1.2	Eliot Ness	45
3.1.3	Frodo Baggins	53
3.2	Mentor	61
3.2.1	Morfeo	61
3.2.2	Jim Malone	67
3.2.3	Gandalf.....	72
3.3	Figura Cambiante.....	76
3.3.1	Trinity	76
3.3.2	Sam Ganyi.....	81
3.4	Embaucador	88
3.4.1	Mouse	88
3.4.2	Oscar Wallace	90
3.4.3	Merry.....	93
3.4.4	Pippin	98
3.5	Heraldo	103
3.5.1	Oráculo	103
3.5.2	Galadriel	105

3.6	Guardián del Umbral	108
3.6.1	Agente Smith	108
3.6.2	Cypher	110
3.6.3	Frank Nitti	114
3.6.4	Nazgûl.....	118
3.6.5	Saruman	121
3.7	Sombra.....	123
3.7.2	Al Capone	123
Capítulo 04: Relación del vestuario con la trama		127
4.1	Mundo Ordinario	127
4.1.1	Matrix.....	127
4.1.1.1	Neo.....	127
4.1.1.2	Trinity.....	127
4.1.1.3	Agente Smith	127
4.1.2	Los Intocables de Eliot Ness	128
4.1.2.1	Eliot Ness.....	128
4.1.2.2	Jim Malone.....	129
4.1.2.3	Al Capone	129
4.1.2.4	Frank Nitti	130
4.1.3	El Señor de los anillos.....	130
4.1.3.1	Frodo Baggins.....	130
4.1.3.2	Gandalf	131
4.1.3.3	Sam Ganyi	131
4.1.3.4	Merry	131
4.1.3.5	Pippin.....	131
4.2	Llamada a la aventura.....	132
4.2.1	Matrix.....	132
4.2.1.1	Neo.....	132
4.2.1.2	Trinity.....	132
4.2.2	Los Intocables de Eliot Ness	132
4.2.2.1	Eliot Ness	132
4.2.3	El Señor de los anillos	133

4.2.3.1 Frodo Baggins	133
4.2.3.2 Gandalf	133
4.2.3.3 Sam Ganyi.....	133
4.3 Aparición del Sabio Anciano	134
4.3.1 Matrix.....	134
4.3.1.1 Neo.....	134
4.3.1.2 Morfeo	134
4.3.1.3 Trinity.....	134
4.3.1.4 Cypher	134
4.3.2 Los Intocables de Eliot Ness	135
4.3.2.1 Eliot Ness	135
4.3.2.2 Jim Malone	135
4.3.2.3 Oscar Wallace	135
4.3.3 El Señor de los anillos	136
4.3.3.1 Frodo Baggins	136
4.3.3.2 Gandalf	136
4.3.3.3 Sam Ganyi.....	136
4.3.3.4 Merry	136
4.3.3.5 Pippin	136
4.4 Entrada al Mundo Especial	136
4.4.1 Matrix.....	136
4.4.1.1 Neo.....	136
4.4.1.2 Morfeo	136
4.4.1.3 Trinity.....	137
4.4.1.4 Mouse.....	137
4.4.1.5 Cypher	137
4.4.2 Los Intocables de Eliot Ness	137
4.4.2.1 Eliot Ness	137
4.4.2.2 Jim Malone	137
4.4.2.3 Al Capone.....	138
4.4.2.4 Oscar Wallace	138

4.4.3 El Señor de los anillos	138
4.4.3.1 Frodo Baggins	138
4.4.3.2 Gandalf	138
4.4.3.3 Sam Ganyi	138
4.4.3.4 Merry	138
4.4.3.5 Pippin	138
4.4.3.5 Nazgûl	139
4.4.3.6 Saruman	139
4.5 Instrucción del candidato	139
4.5.1 Matrix	139
4.5.1.1 Neo	139
4.5.1.2 Morfeo	140
4.5.1.3 Trinity	140
4.5.1.4 Mouse	140
4.5.1.5 Cypher	140
4.5.2 Los Intocables de Eliot Ness	141
4.5.2.1 Eliot Ness	141
4.5.2.2 Jim Malone	141
4.5.3 El Señor de los anillos	141
4.5.3.1 Frodo Baggins	141
4.5.3.2 Gandalf	141
4.5.3.3 Sam Ganyi	141
4.5.3.4 Merry	141
4.5.3.5 Pippin	141
4.5.3.6 Nazgûl	141
4.5.3.7 Saruman	141
4.6 Primeras heridas	142
4.6.1 Matrix	142
4.6.1.1 Neo	142
4.6.1.2 Morfeo	142
4.6.1.3 Trinity	142

4.6.1.4 Mouse.....	142
4.6.1.5 Agente Smith	142
4.6.1.6 Cypher.....	142
4.6.2 Los Intocables de Eliot Ness	143
4.6.2.1 Eliot Ness	143
4.6.2.2 Jim Malone	143
4.6.2.3 Osar Wallace	143
4.6.2.4 Frank Nitti	144
4.6.2.5 Al Capone.....	144
4.6.3 El Señor de los anillos	144
4.6.3.1 Frodo Baggins	144
4.6.3.2 Gandalf.....	145
4.6.3.3 Sam Ganyi.....	145
4.6.3.4 Merry	145
4.6.3.5 Pippin	145
4.6.3.6 Nazgûl	145
4.6.3.7 Saruman.....	145
4.7 Visita al Oráculo	145
4.7.1 Matrix.....	145
4.7.1.1 Neo.....	145
4.7.1.2 Morfeo	146
4.7.1.3 Trinity.....	146
4.7.1.4 Mouse.....	146
4.7.1.5 Agente Smith	146
4.7.1.6 Cypher.....	146
4.7.1.7 Oráculo.....	146
4.7.2 El Señor de los anillos	147
4.7.2.1 Frodo Baggins	147
4.7.2.2 Gandalf.....	147
4.7.2.3 Sam Ganyi.....	148
4.7.2.4 Galadriel	148

4.7.2.5 Merry	148
4.7.2.6 Pippin	148
4.7.2.7 Nazgûl	149
4.7.2.8 Saruman	149
4.8 Descenso a los infiernos	149
4.8.1 Matrix.....	149
4.8.1.1 Neo.....	149
4.8.1.2 Morfeo	149
4.8.1.3 Trinity.....	149
4.8.1.4 Agente Smith	150
4.8.2 Los Intocables de Eliot Ness	150
4.8.2.1 Eliot Ness	150
4.8.2.2 Jim Malone	150
4.8.2.3 Al Capone.....	150
4.8.2.4 Oscar Wallace	151
4.8.2.5 Frank Nitti	151
4.8.3 El Señor de los anillos	151
4.8.3.1 Frodo Baggins	151
4.8.3.2 Gandalf.....	151
4.8.3.3 Sam Ganyi.....	151
4.8.3.4 Galadriel	152
4.8.3.5 Merry	152
4.8.3.6 Pippin	152
4.9 Desaparición del Sabio Anciano	152
4.9.1 Matrix.....	152
4.9.1.1 Neo.....	152
4.9.1.2 Morfeo	152
4.9.1.3 Trinity.....	152
4.9.1.4 Agente Smith	152
4.9.2 Los Intocables de Eliot Ness	153
4.9.2.1 Eliot Ness	153

4.9.2.2 Jim Malone	153
4.9.2.3 Al Capone	153
4.9.2.4 Frank Nitti	153
4.9.3 El Señor de los anillos	153
4.9.3.1 Frodo Baggins	153
4.9.3.2 Gandalf	153
4.9.3.3 Sam Ganyi	153
4.9.3.4 Merry	153
4.9.3.5 Pippin	154
4.10 Salida de los infiernos	154
4.10.1 Matrix	154
4.10.1.1 Neo	154
4.10.1.2 Morfeo	154
4.10.1.3 Trinity	154
4.10.1.4 Agente Smith	154
4.10.2 Los Intocables de Eliot Ness	154
4.10.2.1 Eliot Ness	154
4.10.2.2 Jim Malone	154
4.10.3 El Señor de los anillos	154
4.10.3.1 Frodo Baggins	154
4.10.3.2 Gandalf	154
4.10.3.3 Sam Ganyi	155
4.10.3.4 Merry	155
4.10.3.5 Pippin	155
4.11 Prueba Suprema y Resurrección	155
4.11.1 Matrix	155
4.11.1.1 Neo	155
4.11.1.2 Morfeo	155
4.11.1.3 Trinity	155
4.11.1.4 Agente Smith	155
4.11.2 Los Intocables de Eliot Ness	155

4.11.2.1 Eliot Ness	155
4.11.2.2 Al Capone	156
4.11.2.3 Frank Nitti	156
4.11.3 El Señor de los anillos	156
4.11.3.1 Frodo Baggins.....	156
4.11.3.2 Gandalf	156
4.11.3.3 Sam Ganyi.....	156
4.11.3.4 Merry	156
4.11.3.5 Pippin	156
4.11.3.6 Nazgûl	156
4.12 Regreso al hogar.....	157
4.12.1 Matrix.....	157
4.12.1.1 Neo.....	157
4.12.2 Los Intocables de Eliot Ness	157
4.12.2.1 Eliot Ness	157
4.12.3 El Señor de los anillos	157
4.12.3.1 Frodo Baggins.....	157
4.12.3.2 Gandalf	158
4.12.3.3 Sam Ganyi.....	158
4.12.3.4 Galadriel	159
4.12.3.5 Merry	159
4.12.3.6 Pippin	160
5.Capítulo 05: Comparativa vestuario de los personajes arquetípicos.....	161
5.1 Héroe	161
5.2 Mentor	163
5.3 Figura Cambiante.....	163
5.4 Herald	164
5.5 Embaucador	164
5.6 Guardián del Umbral	165
5.7 Sombra.....	165
Conclusión	166
Bibliografía	168

Referencias Audiovisuales	168
---------------------------------	-----

Introducción

En esta tesina voy a identificar los componentes connotativos y denotativos del color y la silueta correspondientes al vestuario de los personajes arquetípicos presentes en Matrix (1999), Los intocables de Elliott Ness (1987) y El Señor de los anillos (2001/2002/2003), teniendo en cuenta su relación con los doce puntos que conforman la estructura narrativa de los relatos de la forja heroica según Sánchez Escalonilla.

Comenzaré individualizando los aspectos connotativos del vestuario de cada uno de los personajes para poder interpretar los aspectos denotativos presentes en cada uno de los momentos de la trama y establecer el grado de relación que comparte con lo que le sucede al personaje.

Una vez individualizados los datos de cada personaje en sus respectivos relatos, procederé a comparar los resultados obtenidos entre personajes semejantes de las distintas historias para detectar una posible tipología.

La intención de este trabajo es brindar nuevas perspectivas y herramientas de análisis, no sólo para aquellos que trabajan dentro del área de Arte y específicamente Vestuario o para los que se dedican a la crítica cinematográfico, sino también para guionistas y realizadores como forma de potenciar sus relatos.

Metodología

Lo que busco demostrar en esta tesina es que existe una correlación entre el color y la silueta del vestuario y lo que les sucede a los personajes arquetípicos en la trama narrativa de los relatos sobre la forja heroica. También busco determinar si existe una tipología con respecto al color y silueta del vestuario de los personajes arquetípicos en cada momento de la trama en los relatos de la forja heroica.

Basándome en las categorías propuestas por Vogler (2002) para reconocer los distintos tipos de arquetipos y sumando el análisis de Cassetti y di Chio (1996) del personaje como Persona y el personaje como Rol, identificaré cuáles de estos personajes están presentes en los distintos relatos, en qué momentos aparecen y cómo es su vestuario.

Una vez definidos los personajes, procederé a relevar los datos de matiz, valor y saturación del color de las prendas, realizando capturas de pantalla de diversos cuadros en los que se pueda apreciar el vestuario de cada personaje en cada momento de la trama y utilizando la herramienta Cuentagotas del programa Adobe Photoshop ®. En lo referente a la Silueta, observaré la relación de cercanía/lejanía que tienen las prendas con el cuerpo para detectar la línea envolvente y el volumen de éstas para determinar su forma.

Una vez que haya registrado la información connotativa del vestuario, procederé a vincularla con la interpretación que hace Alison Lurie del significado del color en la ropa, lo denotado por la silueta según Andrea Saltzman y los conceptos vinculados a estos dos temas que trabaja Nicola Squicciarino, relacionándolo con lo que sucede a nivel narrativo en cada punto de la trama destacado por Sánchez Escalonilla (2002).

Después de evaluar a cada personaje individualmente dentro del contexto de su historia, procederé a compararlos dentro del mismo arquetipo de los distintos filmes que componen el corpus buscando un patrón que se repita para todos los casos.

Preguntas Generales

¿Cómo se representan los elementos de la estructura narrativa en el recorrido de la forja del héroe a través del vestuario de los personajes arquetípicos en las películas El Señor de los Anillos (la trilogía), Matrix y Los Intocables?

¿Qué función narrativa manifiestan los componentes del vestuario de los personajes arquetípicos en relación a la trama que el relato expone?

¿Existen ciertos elementos del vestuario de los personajes arquetípicos que se repiten en los distintos casos a analizar?

Preguntas específicas:

1. ¿Cómo varían la silueta y el color del vestuario de los personajes arquetípicos en los distintos estadios de la estructura narrativa según Sánchez Escalonilla y cuáles de estos elementos se mantienen en cada relato?
2. ¿Hay ciertas características de la silueta y el color del vestuario que identifican a los distintos arquetipos descritos por Vogler?
3. ¿En todos los relatos se representa mediante los mismos elementos del vestuario a cada uno de los arquetipos?
4. ¿Qué relación guardan la silueta y el color del vestuario utilizados específicamente en cada relato con los arquetipos a representar?
5. ¿Qué relación guardan la silueta y el color del vestuario utilizados específicamente en cada relato con los momentos de cambio indicados en la trama?
6. ¿Qué aspectos de la silueta y el color se modifican para mostrar la transformación del Héroe? ¿Son los mismos para todos los casos?

Hipótesis

Los elementos del vestuario, tanto denotativos como connotativos se utilizan en el recorrido de la forja del héroe para manifestar visualmente los distintos estadios por los que avanza la narración y los arquetipos presentes, sirviendo como elemento diferenciador de cada relato. Por lo tanto, es posible demostrar que estos elementos se seleccionan específicamente teniendo en cuenta qué parte del relato se está representando y qué personaje se está caracterizando. Lo cual permite inferir que, al estar vinculado con la estructura narrativa y los arquetipos presentes en el relato, hay ciertos elementos del vestuario que se hacen presentes en todos los casos de análisis.

Objetivo General

Detectar los componentes del vestuario de los personajes arquetípicos presentes en El Señor de los Anillos (la trilogía), Matrix y Los Intocables que representen los elementos de la estructura narrativa en el recorrido de la Forja del Héroe; establecer el grado de concordancia entre el contenido de la trama y los elementos expresivos del vestuario de los personajes arquetípicos e identificar patrones o apariciones repetidas en los distintos casos a analizar de ciertos elementos del vestuario de los personajes arquetípicos.

Objetivos Específicos:

1. Identificar los aspectos referentes a la silueta y el color del vestuario de los personajes arquetípicos presentes en los casos a analizar.
2. Interpretar la relación entre los elementos materiales del vestuario con la caracterización del personaje.
3. Comparar la caracterización del personaje a través de los elementos materiales del vestuario en cada caso de análisis.
4. Identificar los elementos connotativos del vestuario presentes en los filmes a analizar.
5. Establecer la correspondencia entre los componentes del vestuario y los distintos momentos de cambio indicados en la trama.
6. Establecer la correspondencia entre los componentes del vestuario y los distintos estadios de transformación del personaje.

Marco Teórico

Estructura Narrativa:

Para Sánchez Escalonilla (2002) una de las pautas dramáticas más utilizadas por guionistas y escritores corresponde al mito de la forja heroica o viaje del héroe al cual define como “el resultado de todas las experiencias iniciáticas protagonizadas por todos los héroes literarios de todos los tiempos y de todas las culturas, cuya abundancia ha terminado por fraguar en un canon estructural moderno” (p. 13).

Dicho viaje se representa a través de una estructura narrativa compuesta por tres actos que a su vez se dividen en doce etapas: el primer acto, que está compuesto por el Mundo Ordinario donde el héroe es presentado en su ambiente cotidiano sin sospechar la aventura que está a punto de desencadenarse; la Llamada a la aventura donde la rutina del mundo ordinario se rompe y el héroe recibe un aviso inquietante y la Aparición del Sabio Anciano donde se revela la figura del maestro o mentor, personaje encargado de vigilar sus pasos, corregir sus errores y orientarlo en su camino, al final de esta etapa se produce el fin del primer acto y aparece el primer punto de giro. (Sanchez Escalonilla, 2002)

El segundo acto se desarrollan en seis etapas, Entrada al mundo especial donde el protagonista acepta la misión propuesta y con sus decisión se adentra en una dimensión nueva, del todo desconocida; la Instrucción del candidato, el héroe es instruido sobre los misterios de su misión, comienza con un período intensivo de adiestramiento que comprende desde las tácticas de lucha y manejo de armas, hasta una iniciación imprescindible en la formación del nuevo universo donde el protagonista se encuentra; las Primeras heridas, que son producto de los encuentros iniciales con personajes o criaturas malignas y comienzan a templar el carácter heroico; la Visita al oráculo donde el héroe recurre a una adivino, mago, chamán, hechicero o pitonisa por orientación, suele suceder que no recibe visiones claras y patentes de los acontecimientos como desearía, esta etapa suele coincidir con el midpoint o punto medio del segundo acto donde, generalmente, se introduce un revés imprevisto en la misión con el objetivo de conseguir un efecto dramático evitando que al trama languidezca. En el Descenso a los Infiernos, tras la experiencia ganada en la instrucción inicial, tras sufrir las primeras heridas y escuchar las revelaciones del oráculo, el héroe se encuentra en condiciones de atravesar el Segundo Umbral. El aspecto y la naturaleza del mundo extraordinario se revelan más hostiles a cada paso y de pronto se alza la puerta al inframundo, el lugar más siniestro que el héroe jamás haya visitado donde contemplará el rostro de la muerte. La Desaparición del Sabio Anciano es el segundo paso imprescindible para el cierre del segundo acto, en este momento el héroe alcanza la madurez suficiente para afrontar su misión en solitario, los mentores pierden protagonismo y su tarea de instruir al aprendiz toca a su fin; el discípulo no ha completado su entrenamiento, pero la culminación de la forja es asunto exclusivamente suyo y nadie puede reemplazarle en esa tarea. (Sanchez Escalonilla, 2002)

En el tercer acto la forja del héroe queda completada y la misión llega a su término, esta parte consta de dos umbrales y tres pasos. Tras la Salida de los Infiernos el objeto de la misión estará cada vez más próximo, la acción se precipita hacia el clímax, pero las dificultades también son más peligrosas que nunca porque las fuerzas del mal han iniciado su último ataque dispuestas a evitar que el héroe realice finalmente su misión. La Prueba Suprema y la Resurrección del héroe constituyen el clímax de la historia, el protagonista atraviesa el Tercer Umbral y vuelve a experimentar la muerte porque ha de morir a su antigua vida si de veras desea convertirse en un héroe. La última instancia sería el Regreso al hogar, en sentido estricto no forma parte de la forja del héroe, más bien es la consecuencia lógica de su transformación. El final del camino conduce de nuevo al hogar y es allí donde el protagonista hará uso de los tesoros y beneficios obtenidos a lo largo de su aventura. (Sanchez Escalonilla, 2002)

Arquetipos:

Otro aspecto a tener en cuenta en el análisis de la forja del héroe son los arquetipos presentes en los relatos, según Vogler (2002) hay siete, el Héroe, definido como alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, tiene como propósito dramático proporcionar al público una ventana abierta a la historia. Cada persona que escucha un cuento o que asiste a una obra teatral o ve una película es invitada, en las fases iniciales de la historia, a identificarse con el héroe, a fundirse con él y percibir el mundo de la historia a través de sus ojos. Los héroes pueden ser de muy diversos tipos, entre los que cabe incluir los que desean y no desean serlo, los sociables y los solitarios, los antihéroes, los héroes trágicos y los catalizadores. Como todos los arquetipos restantes, el concepto del héroe es flexible y puede expresar muchas clases de energía, pueden combinarse con otros arquetipos para producir híbridos como el héroe embaucador, o pueden también portar temporalmente la máscara de otro arquetipo, transformándose en una figura cambiante, en el mentor de otra persona o incluso en una sombra. A pesar de que suele ser retratado como una figura positiva, el héroe puede expresar igualmente facetas oscuras y sombrías del ego. Representa por lo general el espíritu humano en su acción positiva, pudiendo también mostrar las consecuencias derivadas de la debilidad y la renuencia a actuar.

El Mentor (el anciano o anciana sabios), abarca a todos aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones, así como el aprendizaje es una de las funciones más importantes del héroe, la instrucción o la enseñanza constituye una función esencial en el mentor. Al igual que con los héroes, hay distintos tipos de mentores, los oscuros, los caídos, los de continuidad, los múltiples, los cómicos y los chamanes. Dentro de sus posibles funciones dramáticas se encuentran la enseñanza, el otorgamiento de dones y obsequios, ser la conciencia del héroe, motivarlo, sembrar o plantar cierta información que ayudará al héroe más adelante en su camino, ser el iniciador sexual. (Vogler, 2002)

El Guardián del Umbral, en el umbral de cada puerta que da acceso a un nuevo mundo aguardan poderosos guardianes, cuyo cometido es evitar el acceso de cuantos no lo merezcan. Constituyen una amenaza para el héroe, pero si se los interpreta correctamente pueden ser superados, sorteados, eludidos, aun convertidos en aliados. La función dramática central de un guardián del umbral consiste en poner a prueba al héroe. Cuando los héroes se enfrentan a una de estas figuras, deberán indefectiblemente resolver un acertijo o superar una prueba. A menudo se establece una relación simbólica entre el villano y el guardián del umbral que suelen depositar su confianza en subalternos que los protegen y avisan cuando el héroe se aproxima al umbral de su fortaleza. (Vogler, 2002)

Los personajes que encarnan el arquetipo del Heraldo plantean desafíos y anuncian la llegada de un cambio significativo. Puede tratarse de una ensoñación, una figura onírica, una persona real o una idea nueva. Los heraldos son portadores de motivación, presentan un desafío al héroe y ponen la historia en movimiento. Alertan al héroe (y al público) de que se avecinan cambios y aventuras. (Vogler, 2002)

La Figura Cambiante, con frecuencia los héroes se topan con figuras, normalmente del sexo opuesto, cuya primordial característica es que parecen variar constantemente desde la perspectiva del héroe. Muy a menudo el amor del héroe o su compañero o compañera manifestarán las cualidades del personaje cambiante. Desempeña una función dramática que consiste en introducir la duda y el suspense en un argumento. (Vogler, 2002)

La Sombra, representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresado, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa. En las historias, por lo general, el rostro negativo de la sombra se proyecta sobre los personajes de los villanos, los enemigos y los antagonistas. Villanos y enemigos suelen dedicar sus esfuerzos a la derrota, destrucción y muerte del héroe. Pero los antagonistas pueden no ser tan hostiles, pueden ser aliados que persiguen el mismo objetivo, aunque discrepan de las tácticas empleadas por el héroe. La función de la sombra en las historias dramáticas consiste en desafiarlo y proporcionarle un oponente digno con quien luchar; crean el conflicto y extraen lo mejor del héroe como resultado de ponerlo en una situación límite que supone una seria amenaza para su vida. (Vogler, 2002)

El Embaucador, plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio. Todos los personajes dramáticos que son fundamentalmente bufones, payasos o secuaces cómicos expresan este arquetipo. Los embaucadores desempeñan diversas funciones psicológicas de importancia. Se encargan de parar los pies de los grandes egos, y ayudan a que los héroes y el público toquen con los pies en el suelo. Al provocar la risa sana invitan a reparar en los lazos comunes, al tiempo que señalan la locura y la hipocresía. Por encima de todo, aportan cambios y transformaciones saludables, a menudo tras centrar la atención sobre el desequilibrio o la absurdidad de una situación psicológica estancada. En todo argumento, además de estas funciones psicológicas los embaucadores desempeñan la función dramática del alivio cómico. La tensión no liberada, el suspense y el conflicto pueden revelarse agotadores en el plano

psicológico y, aun en las obras dramáticas más densas, los momentos de risa reavivan el interés del público. (Vogler, 2002)

Vestuario:

En todas las historias de aventura se repiten, con mayor o menor exactitud, tanto la estructura como los arquetipos antes mencionados. Uno de los recursos que posee el cine para diferenciar estas historias a nivel de la imagen es el vestuario, cuyo diseño es una parte fundamental de la creación de los personajes.

Para Taratuto (2017), cada elemento de un vestuario debe tener una función y decir algo distintivo del personaje a primera vista. Los personajes durante el desarrollo de la historia se relacionan unos con otros, develando sus afinidades, diferencias sociales, relaciones de poder, etc. Con ese análisis el diseñador de vestuario potencia y extrapola las ideas expresadas en el guion pudiendo asociar estéticamente a grupos de amigos, a participantes de un grupo político, a personajes de una misma clase social, etc. También ayuda a identificar al personaje enviando información, incluso antes de que el actor comience su actuación. El personaje nos informa o desinforma a la hora de portar su vestimenta, aportando sus sentimientos no verbalizados y convirtiéndose en un elemento narrativo indispensable en el mundo ficcional de una película o espectáculo.

Los elementos del vestuario sobre los que se interviene y que podemos estudiar para analizar a los personajes son, el textil, el color, compuesto por tres variables, el matiz (atributo por el cual un color puede distinguirse de otro), el valor (acercamiento de un matiz hacia el blanco o el negro) y la saturación (grado de pureza, fuerza e intensidad del matiz) (Calderón Bilbao, 2009); y la silueta, que Saltzman (2003) define como “la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo” (p. 69).

En el cine, el cuerpo del actor es el soporte sobre el cual el diseñador de vestuario conforma la silueta para caracterizar al personaje y desde ahí aportar dramáticamente a la historia y al contexto de cada película. Para Saltzman (2003), la silueta cumple una doble función; para afuera, el vestido funciona como nuevo contorno, y hacia adentro, establece la espacialidad primaria y más inmediata del cuerpo; puede definirse según su forma (comprende la figura del vestido como el límite de su volumen, pudiendo ser: silueta trapecio, silueta reloj de arena, silueta recta, silueta bombé, entre otras) o según su línea envolvente (define el límite de la figura a partir de la manera como la línea se desenvuelve en el contorno de la silueta. Esta puede ser de línea adherente, línea insinuante y línea volumétrica).

En relación con esta idea de la silueta como contenedor / comunicador con el mundo exterior, podemos sumar el concepto de la extensión del yo a través de la indumentaria, trabajado por Squicciarino (2012), que propone que, a través de aquellos elementos de la indumentaria que mantienen una estrecha relación con el cuerpo, nuestras percepciones visuales y táctiles se prolongan más allá de nuestra figura, creando una ilusión de aumento. También plantea que

“la función protectora del vestido podría que podría considerarse, no sólo en su sentido físico, sino sobre todo desde el punto de vista psicológico como la prolongación de la confortable función de seguridad propia del seno materno, también puede ponerse en relación con la arquitectura, el vestido, la casa y el ambiente habitable serían «estratos de piel sucesivos» asociados por la misma función de protección, de comodidad y de bienestar”. (p. 94)

Alison Lurie (1994) hace una serie de observaciones sobre posibles significados del color en la vestimenta teniendo en cuenta el contexto sociohistórico y cultural en el que se utilice.

Comenzando con el Blanco, esboza seis posibles interpretaciones, el blanco como símbolo de pureza, inocencia, estatus, marital, médico y colonial. Desde el punto de vista religioso, el blanco está asociado a Dios, el gozo y la pureza celestial, la Pascua y la Resurrección. En la vida secular, se lo vincula con la pureza y la inocencia especialmente en niños y mujeres.

En lo concerniente al Negro, la autora lo asocia a la tristeza, la culpa, la sofisticación, el luto, los negocios y la bohemia. En contraposición al blanco, es el color de la noche y la oscuridad.

Está relacionado con el ascetismo religioso o secular, con la negación simbólica de la vida sensual y con lo sobrenatural, pero con los poderes de la oscuridad. Sugiere sofisticación, entendida como el conocimiento o la experiencia del lado más oscuro de la vida: del mal, del infortunio y de la muerte. Más allá de estas asociaciones más bien, siniestras, el negro ha estado de moda repetidas veces a lo largo de los siglos, siendo sinónimo de sobriedad y respeto o, por el contrario, generando un efecto dramático por oposición al colorido habitual de la vestimenta.

El Gris, combinación del Negro y el Blanco, es ambiguo, indefinido, cuanto más se acerca a esos extremos puede adquirir las propiedades de éstos. Sugiere condiciones que desdibujan las formas y los colores. Puede ser señal de que alguien es tímido o retraído. Se utiliza para representar a los espíritus o fantasmas. En tonos más oscuros puede sugerir convencionalismo. Oculta la personalidad. (Lurie, 1994)

El Rojo, tradicionalmente es el color de la sangre, simboliza fuerza, vitalidad, calor y peligro. Fuertemente vinculado con la sexualidad (los tonos que se acercan más al negro y el morado) y la violencia (los tonos que se acercan más al naranja). El rosa, cuanto más se acerca al blanco, más se asocia con las mujeres mayores y las niñas en contraposición al rojo intenso identificado con la pasión y potencia o plenitud sexual. (Lurie, 1994)

El color Amarillo aumenta la presión sanguínea, la respiración y los latidos del corazón al igual que el rojo. Se asocia con la luz, la juventud, la alegría y la esperanza. Habitualmente presente en el vestuario de los niños hasta la adolescencia. Los adultos optimistas y extrovertidos lo siguen utilizando en tonos más claros. Ciertos tonos de amarillo, en la vestimenta de personas adultas las puede mostrar como inmaduras. También se utiliza por razones utilitarias en diversas profesiones debido a su alto grado de visibilidad. (Lurie, 1994)

El Azul tiene un efecto tranquilizador, reduciendo la respiración, los latidos del corazón y la presión sanguínea, se asocia tradicionalmente con la armonía, la serenidad y el descanso. Se encuentra habitualmente en la ropa de trabajo y también representa la fe religiosa, la humildad

y la devoción. Al combinarse con blanco la energía del mensaje se atenúa. El azul claro sugiere reverencia más que intensa fe religiosa, comodidad más que profunda relajación, esfuerzo seguro más que trabajo físico intenso. Igual que el rosa es frecuente en niñas y mujeres mayores, pero implica un carácter más tranquilo y reservado. En el otro extremo, cuanto más se acerca al negro se hace más serio. Sigue manteniendo sus características positivas y no connota las negativas del negro. Al mezclarse con gris refleja melancolía, tristeza y depresión. El Naranja es altamente llamativo y tiene mejor visibilidad que el amarillo. Al ser utilizado para prevenir y/o llamar la atención sobre posibles peligros se asocia mucho con esa sensación. Al combinarlo con rosa o blanco la intensidad baja un poco. Alguien que se viste íntegramente o en su mayoría de color naranja busca, indefectiblemente llamar la atención. En pequeños detalles puede entenderse como un toque alegre. (Lurie, 1994)

El Verde al estar vinculado con la vegetación y la naturaleza tiene fuertes connotaciones con la fertilidad y el crecimiento. Tradicionalmente se relaciona con la magia y lo sobrenatural. A menudo implica una conexión con los poderes de la naturaleza y la fuerza vital. Se puede tomar como sugerencia del amor por el aire libre, el excursionismo, la jardinería y/o los alimentos naturales, fuentes de energía alternativa y acción ecológica. (Lurie, 1994)

El Púrpura, tradicionalmente fue asociado a la nobleza ya que la producción altamente costosa de tela de este color la convertía en un producto muy exclusivo. Los tonos más saturados y “chillones” se consideran vulgares, los tonos más apagados de púrpura siguen manteniendo parte de su aureola de estatus especial. Si se mezcla con blanco, señala una aristocracia más de mente y de alma que de riqueza y poder, parece implicar un refinamiento y una sensibilidad artística y emocional especiales. Cuando se mezcla con gris la sensibilidad se incrementa y se hace más ambigua. Los violetas y el malva suaves son los colores de los sueños y las visiones, las ilusiones y los encantamientos. (Lurie, 1994)

El Marrón se asocia con la tierra y la naturaleza, pero en estado letárgico, más con el otoño y el invierno que la primavera y el verano. Es el color más habitual para la ropa de campo. El marrón y el castaño, naturalmente apagados eran preferidos por el ascetismo religioso y la moralidad puritana, que desconfiaban de las prendas de vestir coloridas considerándolas causa de orgullo y lujuria, pecaminosos en sí mismos y causantes del pecado en otras personas. Por lo tanto, el marrón y el castaño se convirtieron en colores de la piedad, la pobreza, la economía y las ambiciones modestas. Los marrones medios y oscuros son discretos, tranquilizadores, sólidos, sugieren seguridad y trabajo duro. A menudo implican una ausencia de pretensiones sociales. El marrón amarillento es perfecto para el camuflaje por eso suele estar asociado a actividades de recreación en el bosque. El marrón combinado con verde oliva remite a lo militar. Si se mezcla con rojo es a la vez cálido y estable, es uno de los pocos colores efectivos tanto profesional como sexualmente. El marrón muy claro o beige, es el más neutro de todos los colores, el menos comunicativo. En sí mismo no es ni alegre ni triste, ni activo ni pasivo. Sirve para ocultar las emociones y la identidad. Cuanto más claro es el marrón, más probable

es, no obstante, que se haya elegido para demostrar cierto estatus a través del Consumo Ostentoso. (Lurie, 1994)

En cuanto a los estampados, todos aquellos que repitan un patrón geométrico destacan la búsqueda del orden y la organización. Los cuadrados también remiten al orden, pero con menor intensidad y están más vinculados a la individualidad en oposición a las rayas que transmiten una idea de esfuerzo colectivo. Los estampados de lunares y flores, al poseer líneas curvas, sugieren libertad y relajación. Los lunares implican alegría y vitalidad, los de mayor tamaño, asociados a los payasos remiten a bromas pesadas y caídas. Los lunares pequeños reflejan buen humor, ingenio, sátira o ironía con una notable sofisticación. Cuando lo que se repite en el estampado son distintos objetos o motivos figurativos puede ser que quien lo usa quiera poseer o dominar de algún modo ese objeto o puede que se sienta identificado con él. (Lurie, 1994)

Otra interpretación del significado de los colores es la propuesta por Kandinsky que Squicciarino (2012) retoma en su libro "El vestido habla", donde plantea que, para Kandinsky, cálido y frío, claro y oscuro, representan los cuatro sonidos principales de los colores; el elemento cálido o frío es una inclinación completamente genérica al amarillo o al azul respectivamente. Se trata de un movimiento por el cual el color cálido se mueve hacia el espectador, mientras que el color frío se aleja de éste; el primero se acerca a lo material, mientras el segundo se hace inmaterial. El amarillo tiende a acercarse al espectador y le provoca inquietud, lo pincha y lo excita revelando el carácter de la fuerza que se expresa a través del color; actúa sobre el estado de ánimo de forma arrogante y exasperante, puede actuar como una presentación coloreada de la demencia, pero no de la melancolía o la hipocondría, sino del acceso de furor, de la locura, del delirio. Es el color típicamente terrenal, no es posible proyectarlo en profundidad su acción se intensifica si el color se hace más claro. El movimiento de alejamiento del espectador y de acercamiento al propio centro indican la tendencia a profundizar, característica del color azul; rasgo ausente en el amarillo, se hace más intenso en las gradaciones más oscuras, ejerciendo su acción interior de forma más sobresaliente. Cuanto más profundo se hace el azul, más invita al hombre al infinito, despertando la nostalgia de lo puro, más allá de lo sensible; es el color típicamente celestial, empleado para personajes simbólicos cuya existencia es solamente espiritual. Si es muy profundo, el azul suscita un sentimiento de paz, una paz que no es terrenal como en el verde, sino satisfecha en sí misma, pero que implica una profundidad infinita. (Squicciarino, 2012)

El verde es el equilibrio ideal de la mezcla del amarillo y del azul, dos colores que son diametralmente distintos; sus movimientos se anulan recíprocamente, creando de esta forma la tranquilidad. El verde absoluto es el color más relajante que existe: no se hace ningún eco accesorio de la alegría, del dolor o de la pasión, no se mueve en ninguno de estos sentidos. Si el verde se mezcla con el amarillo, se le priva de su equilibrio, se hace vivo, joven y alegre, pero si prevalece el azul se hace más profundo, serio y, por decirlo de algún modo, reflexivo. (Squicciarino, 2012)

El rojo, color ilimitado y típicamente cálido, ejerce interiormente la acción de un color muy vivo e inquieto que, sin embargo, no tiene el carácter frívolo del amarillo. Este rojo enérgico, intenso y maduro comporta una variedad de matices, desde los más claros hasta los más oscuros y como consecuencia una cierta cantidad de posibilidades interiores. En el bermellón, el rojo gana estabilidad y vigor, es como una pasión que arde con un ardor uniforme, como una fuerza segura de sí misma difícil de sofocar, pero que se deja apagar por el azul como el hierro incandescente por el agua. En relación con el amarillo, el rojo saturno y el bermellón tienen un carácter afín; como el amarillo, también éstos son de naturaleza material, muy activos y poco inclinados a profundizar, pero tienen una tendencia menor a acercarse al hombre. Este rojo arde más hacia su interior y le falta casi del todo el carácter irreflexivo del amarillo.

(Squicciarino, 2012)

Mezclando el rojo con el negro se extingue el ardor del primero y se obtiene el marrón, obtuso, duro, poco ágil, en el cual el rojo resuena exteriormente como un murmullo apenas perceptible que, sin embargo, oculta un sonido interior fuerte, violento: es el color de la inhibición. El rojo cálido reforzado con un amarillo afín forma el naranja, un color en el cual el movimiento de interiorización del rojo se transforma en un movimiento de exteriorización, de difusión en el ambiente; sin embargo, también confiere al naranja un matiz de seriedad y suscita una sensación de salud. Un rojo frío como el barniz de granza puede alcanzar una notable profundidad especialmente si se combina con el azul, pero mantiene siempre una cierta corporeidad que se hace más pura y fresca si está mezclado con el blanco. Por obra de la combinación del rojo con el azul nace el violeta, que tiende a desplazarse separándose del hombre. El violeta es un rojo que se ha hecho más frío tanto psíquica como físicamente, por lo que tiene en sí mismo algo de triste, de malsano, de apagado, como las cenizas del carbón. En China y también en la liturgia de la Iglesia católica es el color que se emplea para los vestidos de luto. (Squicciarino, 2012)

El blanco, que a veces no se considera un color, es el símbolo de un mundo en el cual todos los colores, en lo referente a tonalidad y sustancias materiales, han desaparecido. Por esta razón el blanco actúa en nuestra psique como un gran silencio, un silencio que no está muerto, sino lleno de posibilidades. Por el contrario, el negro tiene el efecto de un silencio eterno sin futuro y sin esperanzas, es como algo inmóvil, extinguido, como un incendio que ha dejado de arder. El equilibrio entre el blanco, color de la alegría y de la pureza, y el negro, el color de la más profunda tristeza, genera el gris, color carente de resonancia e inmóvil. (Squicciarino, 2012)

Análisis del filme

En relación con el análisis del filme y las herramientas y procedimientos necesarios para llevarlo a cabo, Cassetti y Di Chio (1996) plantean una serie de pasos fundamentales para guiar el proceso. El primer paso es la segmentación, entendida como la subdivisión del objeto en sus distintas partes. El segundo objetivo es la estratificación consiste en la indagación

transversal de las partes individuadas, en el examen de sus componentes internos. Para determinar segmentos adyacentes ya no se sigue la linealidad, sino que se procede por secciones, con el fin de captar los diversos elementos que están en juego, ya sea singularmente o en su amalgama. Sobre la base de lo realizado en la primera parte del recorrido analítico se delinea un primer mapa del objeto que tenga en cuenta las diferencias y semejanzas tanto de la estructura como de las funciones. Se trata de un mapa puramente descriptivo que, tomándolo como base, se llega a descubrir las correspondencias, la regularidad y los principios que rigen el objeto analizado. Luego se segmenta y se estratifica, se enumeran y se reordenan los elementos, se reúnen en un complejo unitario y se les da una clave de lectura, confiando en haber comprendido mejor la estructura y la dinámica del objeto investigado.

A cerca de la puesta en escena, Cassetti y Di Chio (1996) establecen que el análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc., son todos ellos elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla observando su distinto grado de generalidad y funcionalidad. La primera categoría es la de los informantes, que son los elementos que definen en su literalidad todo cuanto se pone en escena: la edad, la constitución física, el carácter de un personaje; el género, la cualidad, la forma de una acción, etc. Todo esto nos ofrece las indicaciones de base para la comprensión del mundo puesto en escena. Los indicios, por su parte, nos conducen hacia algo que permanece en parte implícito: los presupuestos de una acción, el lado oculto de un carácter, el significado de una atmósfera, etc. Respecto a los informantes, los indicios son evidentemente más difíciles de identificar, y sin embargo constituyen un equipaje esencial, puesto que nos permiten capturar incluso la representación menos definida. Los temas nos llevan en parte a cambiar de terreno: de hecho, más que definir el mundo representado en su literalidad o indicar alguno de sus aspectos ocultos, sirven para definir el núcleo principal de la trama. Por ello ocupan una posición central: indican la unidad de contenido en torno a la cual se organiza el texto, aquello en torno a lo que gira el filme, o lo que pone explícitamente en evidencia. Los motivos, indican el espesor y las posibles directrices del mundo representado. En la práctica son unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo de todo el texto: situaciones o presencias emblemáticas, repetidas, cuya función es la de sustanciar, aclarar y reforzar la trama principal, ya sea a través de una especie de subrayado, o a través de un juego de contrapuntos.

En cuanto al análisis del personaje y su relación con la trama, habitualmente se utiliza el modelo actancial de Greimas donde, como explica Diana Miriam Alcántara Meléndez (2015) "Un "actante" es una unidad autónoma con capacidad de acción, siendo precisamente el sujeto quien realiza la acción, por ejemplo, "Yo bailo" (sujeto + verbo). El propósito de este esquema aplicado a la narrativa es determinar las funciones de los participantes de un relato dentro de la historia que se cuenta." (párr. 02) pero también agrega: "Dentro de la escritura de guiones también se reconocen elementos recurrentes en las películas sobre el tipo de "actantes" que

participan en una historia y la función que cumplen dentro de la misma, arquetipos que se moldean para contribuir con el desarrollo del relato.” (párr. 10) prosiguiendo con la enumeración de los arquetipos propuestos por Vogler y desarrollados en el apartado de Arquetipos de este mismo marco teórico; al ser éstos tipos de actantes, decidí abordar el análisis directamente desde este punto y lo complementé con Casseti y Di Chio (1996) que plantean tres posibles acercamientos: 1. El personaje como persona: se asume al personaje como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como de una gama propia de comportamientos, reacciones; gestos, etc. Lo que importa es convertir al personaje en algo tendencialmente real: ya se quiera considerar sobre todo como una «unidad psicológica», ya se la deseé tratar como una «unidad de acción», lo que lo caracteriza es el hecho de constituir una perfecta simulación de aquello con lo que nos enfrentamos en la vida. 2. El personaje como rol: Frente al personaje en cuanto persona terminamos siempre descubriendo su carácter, sus actitudes y su perfil físico, que lo convierten tendencialmente en un individuo único: de ahí sus aspectos más peculiares y específicos. En cambio, si nos centramos en el «tipo» que encarna, se pondrán de relieve los géneros de gestos que asume; y más que la gama de sus comportamientos, las clases de acciones que lleva a cabo. Como resultado, ya no nos encontramos frente a un personaje como individuo único, irreductible, sino frente a un personaje como elemento codificado: se convierte en un rol que puntúa y sostiene la narración. 3. El personaje como actante: en este tipo de análisis se sacan a la luz los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades así, el personaje ya no se considera como una persona tendencialmente real o como un rol típico, sino como un actante, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance. Éste último aspecto no es de interés para el tipo de análisis que se realizará sobre los personajes, sólo utilizaré los acercamientos al personaje como Persona y como Rol.

1. Capítulo 01: Corpus

1.1 Matrix

Título Original: The Matrix

Año: 1999

País: Estados Unidos

Director: Lana Wachowski - Lilly Wachowski

Guionista: Lana Wachowski - Lilly Wachowski

Diseñador de vestuario: Kym Barrett,

Reparto: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe

Pantoliano, Matt Doran

Sinopsis: Un pirata informático aprende de misteriosos rebeldes sobre la verdadera naturaleza de su realidad y su papel en la guerra contra sus controladores.ⁱ

1.2 Los Intocables de Eliot Ness

Título Original: The Untouchables

Año: 1987

País: Estados Unidos

Director: Brian De Palma

Guionista: David Mamet

Diseñador de vestuario: Marilyn Vance, Giorgio Armani

Reparto: Kevin Costner, Sean Connery, Andy García, Charles Martin Smith, Robert de Niro

Sinopsis: Durante la época de la Ley Seca en Estados Unidos, el agente federal Eliot Ness se propone detener al despiadado gánster de Chicago Al Capone; debido a la corrupción desenfadada, reúne un pequeño equipo cuidadosamente seleccionado para ayudarlo.ⁱⁱ

1.3 El Señor de los anillos (trilogía)

Título Original: The Lord of the Rings

Año: 2001 - 2002 - 2003

País: Estados Unidos

Director: Peter Jackson

Guionista: Fran Walsh - Philippa Boyens - Peter Jackson

Diseñador de vestuario: Ngila Dickson, Richard Taylor

Reparto: Elijah Wood, Ian McKellen, Sean Astin, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Christopher Lee

Sinopsis: Un hobbit de la Comarca y ocho compañeros emprenden un viaje para destruir el poderoso Anillo Único y salvar la Tierra Media del Señor Oscuro, Sauron.ⁱⁱⁱ

2. Capítulo 02: Personajes arquetípicos

En su libro, *El viaje del escritor*, Vogler (2002), presenta a los arquetipos como funciones que los personajes desempeñan temporalmente, con el objeto de producir determinados efectos que enriquecerán una historia, los compara con máscaras que utilizan los personajes en determinados momentos de la narración para hacer que la trama avance, no son roles rígidos que se mantienen a lo largo de toda la película ni se presentan siempre de la misma forma, a continuación describiré los rasgos que poseen cada uno de los personajes que nos permiten identificarlos como representantes de un arquetipo, estudiando también al personaje como persona y como rol, conceptos de análisis propuestos por Casseti y Di Chio (1996).

2.1 Héroe

2.1.1 Neo

Thomas A. Anderson es un hombre al final de sus treintas, tímido, retraído, se siente más cómodo entre códigos binarios que con gente, su trabajo como programador en “Metacortex” lo aburre, sus talentos son infravalorados, allí no puede desarrollar su potencial por eso cuando está en su casa se transforma en Neo, un hacker con gran reputación en línea. En el “mundo real” prefiere mimetizarse, no destacar ni interactuar, pero al mismo tiempo subyace una vena rebelde, inevitablemente termina destacando. Es curioso, esa curiosidad, la promesa de respuestas a la insatisfacción, al sentimiento de que hay algo más ahí afuera, lo hace acercarse a la aventura, por eso “sigue al conejo blanco”. En el Llamado a la aventura duda; quiere saber, pero es cauteloso, sus miedos e inseguridades lo refrenan, incluso cuando accede al Mundo Especial, no puede aceptar completamente su rol de héroe. A medida que avanza su entrenamiento se convence más y más de la importancia de la causa de Morfeo, pero todavía no puede asimilar su rol de héroe, cree en Morfeo pero no en sí mismo. El presagio del Oráculo reafirma sus dudas y deberá enfrentarse a la pérdida de su mentor para reaccionar y tomar el lugar que le corresponde.

2.1.2 Eliot Ness

Ness experimenta la situación opuesta a Neo, es un honorable agente del departamento del Tesoro, sigue las reglas con completa confianza en el sistema y la realidad que vive, sabe quiénes son los malos y quienes los buenos y su concepción moral del mundo es en blanco y negro. Es un hombre de familia, está enfocado y motivado, quiere terminar con la corrupción de Al Capone de una vez por todas, pero no por el reconocimiento y la gloria, sino porque es su deber como oficial de la ley. La muerte de una niña de edad similar a su hija a causa de un atentado de Capone agrega determinación a su causa.

Otra diferencia entre Ness y los otros héroes analizados, es que él es quien recluta a su mentor; a medida que la historia se desarrolla, Malone le muestra los grises morales y la pérdida de fe en el sistema se hace prácticamente completa. Logra cumplir con su deber de

Proteger y Servir, pero bajo sus propias reglas. Su recorrido interno es, en cierta forma, inverso al de los otros héroes estudiados.

2.1.3 Frodo Baggins

Vivió toda su vida en la Comarca, es curioso, demasiado para ser un hobbit; es honesto, simple, responsable, trabajador, está contento con la vida apacible de la Comarca, pero posee también una parte de travesura y de anhelo por la aventura, características que lo conectan con su tío Bilbo. El equilibrio entre su curiosidad y deseo de aventura y la honradez típica de los hobbits es lo que lo convierte en el candidato ideal para la tarea. Bilbo ya se encuentra extremadamente corrompido por el poder del anillo, pero Gandalf confía en que la pureza de Frodo lo ayudará a cumplir con su cometido.

El viaje hacia Mordor lo enfrenta a nuevas realidades y peligros para los que no está preparado y que no quiere vivir. En el exterior parece ser un personaje sumamente pasivo que es alcanzado por las desgracias y deja que los demás resuelvan todo por él, incluso en el final, necesita de la ayuda de Sam para llegar a la cima y encontrar la fuerza para destruir el anillo, pero el conflicto de Frodo es interno, se debate constantemente entre la resolución de cumplir con la tarea que le han encomendado y su falta de habilidades para poder lograrlo; desde el Llamado a la Aventura expone sus dudas sobre ser el indicado ya que se encuentra rodeado de personajes que él cree más apropiados para la tarea; además debe batallar con la corrupción del anillo y los comentarios de Smeagol que lo alejan cada vez más de todo lo conocido y seguro para arrastrarlo al “lado oscuro”, y casi lo consiguen, pero las características que definen a Frodo y que Gandalf vio desde el principio en él, hacen que logre cumplir su misión.

Al final del camino ya no será el mismo Frodo que antes, el viaje pasó factura y ya no puede disfrutar de la sencilla vida en la Comarca, se siente desconectado de esa realidad y por eso parte junto con Gandalf, Bilbo y los Elfos a Aman. Como le dice a Sam, salvó la Comarca, pero no para él.

2.2 Mentor

2.2.1 Morfeo

Morfeo es un hombre de edad media y contextura física grande, es el líder de la resistencia y capitán del Nabucodonosor. Tiene fe inquebrantable en Neo, lo guía con paciencia, pero mano dura, desvelando la información de a poco, a medida que la va necesitando o cuando piensa que Neo está listo; las altas exigencias que pone en su pupilo están relacionadas con la necesidad de prepararlo rápidamente para el desafío que se aproxima y el doble contratiempo de tener que entrenar a una mente ya “vieja” aferrada a la Matrix, más la incredulidad de Neo. Inicialmente, Morfeo se encuentra en una posición superior a Neo ya que tiene un mayor conocimiento del universo en el que habitan, los peligros que los rodean y lo que se espera que suceda, pero sabe que sus habilidades no se comparan a las que puede alcanzar Neo y su trabajo es sacarlas a relucir para lograr salvar a la humanidad. Es el único que reconoce

constante y explícitamente a Neo como el elegido. Arrastra a Neo a la aventura y planta semillas durante el entrenamiento que le ayudaran en la Prueba Suprema. Su desaparición es clave para que el héroe deje sus últimas reservas de lado y tome su posición como Elegido.

2.2.2 Jim Malone

Es un policía irlandés cerca de la edad de retiro, alto, con una presencia física imponente; su legado dentro de la institución policial es lo más importante en su vida. Su carácter es fuerte y tiene un gran conocimiento del funcionamiento de la ciudad de Chicago y la corrupción en la misma. El héroe debe convencerlo de que se una a la aventura, es un mentor relucante. Sus valores lo empujan finalmente a aceptar la propuesta de Ness ya que, para él, el honor es más importante que permanecer vivo. Una vez aceptado su papel de guía, se encargará de empujar al héroe fuera de los límites de la ley para que pueda lograr su cometido, es quien le muestra los matices intermedios y constantemente lo lleva a expandir su visión del mundo que lo rodea; en este sentido, el mentor toma prestada momentáneamente la careta de Heraldo para advertir e informar de grandes cambios al héroe, y señalar el camino a seguir, incluso en su lecho de muerte, acto que sirve como el golpe final que necesita Ness para llegar hasta las últimas consecuencias para atrapar a Capone.

2.2.3 Gandalf

Si bien Frodo tiene varios mentores a lo largo de su recorrido, el más importante de ellos es Gandalf, un Istar o mago de Aman. Es un Mentor-Chamán ya que, gracias a sus viajes, sus visiones y su gran experiencia de vida puede guiar a Frodo por su recorrido, dándole consejos que el servirán en los momentos en los que ya no esté físicamente a su lado; va sembrando reflexiones en el héroe que lo ayudarán a atravesar los momentos más duros de su travesía y a enfrentar la tentación que poco a poco lo consume. Es un mentor renuente, no porque no quiera guiar al héroe, sino porque no quiere enviarlo a semejante tarea que sabe le cobrará un alto precio, si pudiera realizar la tarea él mismo lo haría, pero el enorme poder que posee y que le permitiría cargar con el anillo es justamente su mayor vulnerabilidad ya que podría ocasionar grandes destrozos al ser tentado por la oscuridad de éste. Cuando se ve tentado por la oferta de Frodo de cederle el anillo en la Llamada a la Aventura, logra resistirse y pasa la prueba. Desaparece metafóricamente dos veces a lo largo del relato, primero cuando es tomado como prisionero en Isengard, en la Entrada al Mundo Especial del héroe (retorna luego de las Primeras Heridas) y luego, muere como Gandalf el Gris en Zirak-Zigil y renace como Gandalf el Blanco; tras esta desaparición, se encontrarán nuevamente luego de la Prueba Suprema y Resurrección. Estas desapariciones servirán como referencia para el héroe. Con la primera desaparición de Gandalf, Aragón se convierte en mentor temporal para instruirlo en nociones de defensa y supervivencia, retoma momentáneamente ese rol tras la segunda desaparición de Gandalf, antes de separar sus caminos en el Descenso a los infiernos. Bilbo Bolsón (tío de Frodo) y la Dama Galadriel le dan obsequios que le servirán para defenderse de los peligros del camino y poder completar la tarea.

Gandalf se convierte en la conciencia del héroe cuando éste declara que el Gollum merece la muerte, dejando entrever que la misericordia siempre encuentra su recompensa y reflexionado sobre la posibilidad del papel que le queda por desempeñar con relación al anillo.

2.3 Figura Cambiante

2.3.1 Trinity

Es una mujer en su treintas, hacker y miembro de la resistencia quien atrae al héroe a la Llamada a la aventura con la promesa de conocer a Morfeo.

Desde el inicio de la película se muestra una cierta duda sobre su creencia en Neo como el elegido. Su lealtad y fe parecen estar inicialmente puestas en Morfeo, más que en Neo, es decir cree más en la palabra del mentor que en las habilidades demostradas por el héroe; refleja la posición del espectador que todavía no está realmente seguro de que Neo pueda lograrlo. Cuando en el Descenso a los Infiernos Cifra la reta a admitir si cree o no que Neo es el elegido, dice que sí, es la primera afirmación de que cree en el héroe, pero de regreso en la nave, se vuelve a poner en duda si la lealtad de Trinity está realmente en Neo o si su afirmación sólo fue un reflejo de su fe en Morfeo. Su postura con relación al héroe se esclarecerá en la Prueba Suprema y Resurrección al declarar su amor a Neo, reviviéndolo con un beso y revelando la profecía que le dio el Oráculo: ella se enamoraría del Elegido.

2.3.2 Sam Ganyi

Hobbit de la Comarca, jardinero. En el inicio se presenta a Sam como un sirviente absolutamente leal a Frodo, dispuesto a acompañarlo hasta el fin del mundo, es un ser tímido, humilde, feliz, que disfruta su trabajo con las plantas y busca pasar desapercibido. Hay dos momentos en los que es atrapado escuchando a escondidas (cuando Gandalf le encomienda la misión a Frodo y en Rivendel cuando se está discutiendo qué se debe hacer con el anillo) momentos que arrojan una ligera sospecha momentánea sobre él. Después de las primeras heridas, está listo para irse a casa, pero cuando la aventura se extiende, no duda en permanecer al lado de Frodo. Para el espectador, Sam es fiel a Frodo hasta el final, pero el héroe comienza a dudar de él luego de la Visita al Oráculo cuando se separan del resto de la Comunidad del Anillo y encarar la recta final juntos. La exposición al anillo ha sido larga y sus efectos se empiezan a notar, no puede confiar en nadie, muchas veces ni siquiera en él mismo, y su visión de Sam se distorsiona, ayudada también por el Gollum que constantemente invade los pensamientos de Frodo con dudas y genera situaciones que dejan a Sam mal parado. Sin importarle los sucesivos desplantes del héroe, Sam se mantiene a su lado acompañando, alentando e incluso cargando a Frodo hasta el Regreso al Hogar.

2.4 Embaucador

2.4.1 Mouse

Es el más joven dentro del Nabucodonosor y un experto programador, su exuberancia y ocurrencias mantienen el buen humor entre la tripulación. La presencia de Neo lo llena de energía y expectación. Muere dentro de la Matrix debido a la emboscada que ayuda a preparar Cypher.

2.4.2 Oscar Wallace

Contador, agente del FBI. Brinda un cierto alivio cómico con sus observaciones y el estado maravillado y de entusiasmo casi infantil que presenta cuando realiza actividades policíacas de campo. Brinda la clave para atrapar a Capone, su muerte, junto a la de Malone, será uno de los incentivos claves para seguir adelante con el juicio.

2.4.3 Merry

Hobbit de la Comarca, alegre, travieso, siempre encuentra problemas en los que meterse que sirven de alivio cómico. Es quien presenta un camino alternativo para huir de los jinetes negros tras su primer encuentro en la entrada al Mundo Especial. Decide unirse al viaje del héroe y mantenerse en él incluso a pesar de las adversidades que va enfrentando. Muestra su valentía en el enfrentamiento a Saruman junto a Pippin y los Ents, y en la batalla final, cabalgando y luchando junto a Éowyn. En su regreso al hogar se nota una cierta seriedad o madurez que la aventura le ha otorgado, pero no pierde su espíritu alegre.

2.4.4 Pippin

Hobbit de la Comarca, al igual que Merry es alegre y travieso, pero mucho más curioso, esta característica de su personalidad lo llevará a mirar en el palantir y ser poseído por Sauron quién busca incansablemente información del anillo. Para evitar poner en peligro al resto, Gandalf lo lleva a Minas Thirit. Allí se enfrentará al Senescal para salvar la vida de Faramir y luchará para defender el castillo del ataque de los orcos. En este sentido se ve confrontado con pruebas más grandes que Merry pero, al igual que éste, al regreso al hogar mantiene su personalidad alegre. Muestra tener un pensamiento más estratégico al sugerir el rumbo que deben tomar con los Ents para atacar Isengard.

2.5 Herald

2.5.1 Oráculo

Aparece representada como una mujer mayor, dulce, simpática y hogareña, la típica estampa de la abuela que hornea galletas. Uno de sus discípulos planta una semilla en Neo antes de su encuentro con la Pitonisa que lo ayudará a terminar de entender el funcionamiento de la Matrix y cómo dominarla. La predicción que le da a Neo inicialmente hace que éste reafirme su creencia de no ser el Elegido pero cuando la vida de Morfeo corre peligro, la predicción cobra un nuevo sentido haciendo que tome el paso final para convertirse en héroe.

2.5.2 Galadriel

Es una Elfa también conocida como la Dama de Lothlorien, gracias a su habilidad de penetrar en la mente de otros y de interpretar los presagios del espejo, advierte a Frodo de lo que sucederá si fracasa en su misión y del efecto que el anillo provocará en cada miembro de la Comunidad del anillo, especialmente a Borromir, aunque no lo menciona directamente; menciona que la comunidad ya está comenzando a desintegrarse, pero lo alienta a seguir y le asegura que él es el indicado para la tarea.

Al verse sometida a la tentación de portar el anillo, pasa la prueba.

En el Descenso a los infiernos, Frodo utiliza la luz de Eärendil que Galadriel le obsequió en Lothlorien para ahuyentar a Ella-Laraña, y en esta misma etapa, cuando el héroe se encuentre en uno de sus momentos de mayor desesperación y al borde de sus fuerzas, el Oráculo reaparece insuflándole nuevos ánimos.

2.6 Guardián del Umbral

2.6.1 Agente Smith

Simboliza al sistema, es la representación humanizada de la Inteligencia Artificial que ha tomado control del planeta; su misión es destruir a la resistencia. En su primer acercamiento con Neo, intenta disuadirlo de contactar con Morfeo y Trinity mediante la intimidación y el miedo en un interrogatorio, ahí le coloca un rastreador para que lo lleve a los miembros de la resistencia y poder eliminarlos. A medida que transcurre el relato y Neo toma más fuerza, el enfrentamiento cobra intensidad y se vuelve más físico.

Su encuentro final le permite a Neo alcanzar la cima de su potencial asentando su posición como Elegido.

En su enfrentamiento con Morfeo revela ciertos matices que lo "humanizan", como su declaración de querer dejar la Matrix o su desprecio por los humanos que hacen que pase de ser un personaje unidimensional, a tener matices.

2.6.2 Cypher

Es un hombre de mediana edad, miembro de la tripulación del Nabucodonosor. Los años de privaciones dentro de la nave, huyendo de las máquinas pasando frío y con comida desagradable lo han desgastado y resentido, ya no cree en la causa, se siente estafado por Morfeo y busca la forma de volver a la Matrix, por eso hace un pacto con el Agente Smith para entregar a Morfeo y con él, los códigos de acceso a Sión. Sus comentarios buscan minar la creencia de la tripulación en Neo, incluso busca disuadir al propio héroe. Aunque logra ejecutar el plan para que atrapen a Morfeo, es abatido en la nave sin lograr su preciado objetivo de volver a la inconsciencia.

2.6.3 Frank Nitti

Es uno de los principales lugartenientes de Capone, a través de él, la Sombra busca entorpecer el avance del héroe. El primer desafío de Nitti ocurre de manera no intencional en el Mundo Ordinario cuando coloca una bomba en un local y como resultado muere una niña, esta primera intervención será el llamado a la aventura del héroe para hacerse cargo de la tarea que le toca. A medida que Ness avanza en su cruzada, la participación de Nitti se hace más presente, primero amenaza a la familia del héroe, cuando eso no es suficiente, mata a un miembro de su equipo y al testigo clave del juicio, dejando un mensaje con la sangre de éstos; el aumento de la violencia en los ataques de Nitti, se refleja en un aumento de la violencia del héroe, cuando Ness va a confrontar directamente a Capone reafirmando su decisión de seguir con el caso y Malone averigua a dónde van a enviar al contador (otra figura clave del caso y el único que hace que se mantenga vigente), el Guardián mata al Mentor. En el juicio, Nitti se encarga de sobornar al jurado y Ness descubre la artimaña, al sacar al Guardián de la sala, descubre que éste mató a Malone y comienza una vertiginosa persecución por el juzgado, Ness tiene la posibilidad de matarlo pero prefiere verlo encarcelado, todavía hay rastros del viejo hombre de ley. Una última pulla de Nitti sobre la muerte de Malone quebrará finalmente a Ness haciéndolo abandonar completamente su postura honorable y ceder a su rabia, arrojando a Nitti del techo hacia su muerte.

2.6.4 Nazgûl

Los Nazgûl eran nueve hombres, grandes reyes en su tierra a los que Sauron les entregó anillos de poder vinculados al Anillo Único y fueron cayendo uno a uno en su oscuridad quedando esclavos de la voluntad de éste. También se los conoce como espectros del anillo, seres inmortales que no están ni vivos ni muertos y pueden sentir el llamado del Anillo Único, en su búsqueda por recuperarlo y llevarlo a su dueño original, los Nazgûl van a perseguir a Frodo en distintos momentos de su viaje, ocasionándole contratiempos y trabas para impedir su llegada al Monte del Destino e incluso le darán una herida casi mortal que el héroe seguirá sintiendo incluso mucho después de haber concluido con su tarea.

2.6.5 Saruman

Es un mago blanco, por lo tanto, su poder es mayor al de Gandalf el Gris; en el comienzo del relato, el mago gris va en busca de su asesoramiento para resolver la mejor forma de lidiar con el anillo único y descubre que Saruman ha sucumbido a la manipulación de Sauron y las fuerzas del anillo, pasándose al lado oscuro. Al encontrar resistencia en Gandalf, Saruman lo mantiene cautivo alejándolo del héroe que está recién iniciando su viaje y planteando la primera traba; a lo largo del recorrido, su ejército de Orcos se enfrentará y entorpecerá el camino de Frodo en múltiples ocasiones. Otra forma de bloquear el camino es la posesión que tiene sobre Théodhen, rey de Rohan, haciendo imposible que éste pueda defender sus tierras y enviar apoyo a Gondor.

2.7 Sombra

2.7.1 Al Capone

Presenta una fachada alegre y despreocupada frente a los medios y el público en general, pero la violencia está siempre al borde de la superficie, en su círculo íntimo la deja aflorar. Intenta mostrarse como un buen ciudadano, un hombre honrado que se hizo a sí mismo y logró cumplir el sueño americano viniendo de los barrios bajos y trabajando duro para llegar a donde está; sus maneras un tanto bruscas y actitud dicharachera lo vinculan a ese pasado, pero en la ostentación de su vestuario y forma de vida, quiere mostrar que ya no está en ese nivel. Se sabe "Intocable" ya que tiene a los altos funcionarios de la justicia comprados y de esa forma impide que el héroe pueda cumplir su misión por los caminos legales.

2.7.2 Aclaración

Al inicio de esta investigación había considerado que el personaje del agente Smith en Matrix encajaba con el arquetipo de Sombra, tras una mayor profundización y estudio de la teoría y el visionado, comprendí que el personaje era, en realidad, un Guardián del Umbral, el villano real de Matrix se manifiesta en la segunda película de la saga, la cual no forma parte del corpus de estudio. En el caso de El Señor de los Anillos, el villano está representado como un ojo gigante de fuego, por lo tanto, no hay vestuario que analizar.

Al momento de identificar este cambio de arquetipo, ya había realizado grandes avances en los demás personajes, por lo tanto, decidí seguir con el mismo corpus, omitiendo la posibilidad de comparación dentro de un mismo arquetipo en la Sombra, pero manteniendo el análisis de las características del vestuario y su relación con la trama en el personaje de Al Capone.

Capítulo 03: Vestuario

3.1 Héroe

3.1.1 Neo

Utiliza ocho vestuarios diferentes a lo largo del relato:

- Un traje de oficina con saco y corbata en gris oscuro, camisa blanca y corbata negra con motivos en blanco. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Chaqueta, camiseta y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sweater y camiseta de color gris claro y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sweater azul marino, camiseta de color gris claro y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Un kimono blanco con detalles en negro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camiseta de mangas cortas gris claro sobre una camiseta mangas largas gris oscuro y un gorro tejido en azul marino.
- Traje negro con camisa negra, sin corbata. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sobre todo, camiseta y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Camiseta y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



001 Neo - Mundo Ordinario



002 Neo - Mundo Ordinario



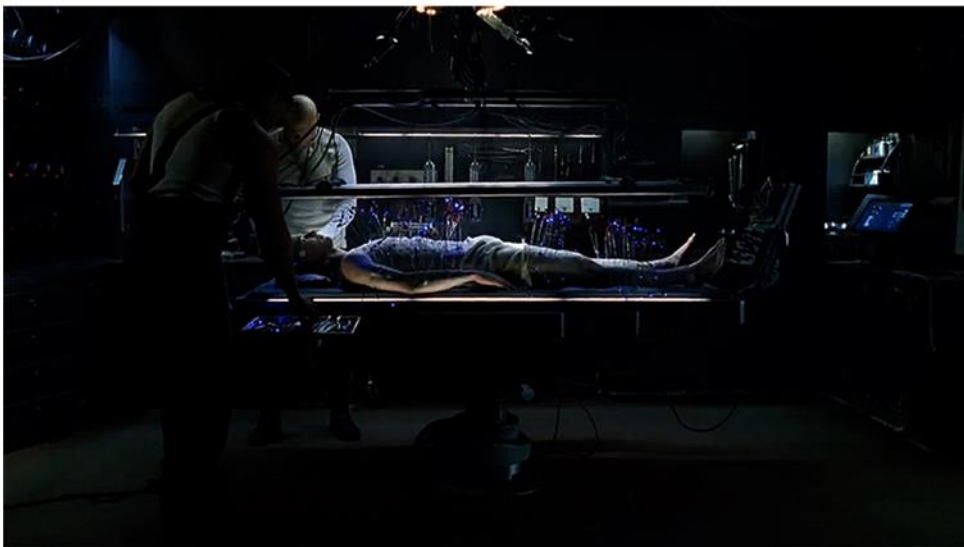
003 Neo - Llamada a la Aventura



004 Neo - Aparición del Sabio Anciano



005 Neo - Mundo Especial



006 Neo - Mundo Especial



007 Neo - Mundo Especial



008 Neo - Mundo Especial



009 Neo - Instrucción del Candidato



010 Neo - Instrucción del Candidato



011 Neo - Instrucción del Candidato



012 Neo - Primeras Heridas



013 Neo - Visita la Oráculo



014 Neo - Visita al Oráculo



015 Neo - Descenso a los Infiernos



016 Neo - Desaparición del Sabio Anciano



017 Neo - Desaparición del Sabio Anciano



018 Neo - Salida de los Infiernos



019 Neo - Prueba Suprema y Resurrección



020 Neo - Regreso al Hogar



021 Neo - Regreso al Hogar

3.1.2 Eliot Ness

Utiliza siete vestuarios diferentes a lo largo del relato:

- Un traje compuesto por sombrero, sobretodo, saco, chaleco y pantalón de color gris; camisa blanca y corbata bordó con rombos en blanco y azul marino. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Un traje de saco, chaleco y pantalón gris carbón con camisa blanca; corbata roja con motivos circulares en azul y orgánicos en blanco, sombrero y sobretodo gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Un traje de saco, chaleco y pantalón gris carbón con camisa blanca; corbata roja con motivos circulares en azul y blanco y un sombrero y sobretodo gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Un traje de saco, chaleco y gris carbón con camisa blanca y una corbata verde oscuro con motivos orgánicos en blanco y rombos blancos y rojos. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Un sombrero gris con una chaqueta marrón; bufanda con un patrón escocés en azul, blanco y rojo; corbata bordó; camisa blanca y pantalón gris claro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Chaleco tejido con rombos en dos tonos de marrón, camisa gris claro con rayas verticales y pantalón gris.
- Un sobretodo gris medio; traje de saco, chaleco y pantalón color gris oscuro, al igual que el sombrero; camisa blanca; corbata de un azul verdoso oscuro con motivos romboidales en blanco. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



022 Eliot Ness - Mundo Ordinario



023 - Eliot Ness Mundo Ordinario



024 - Eliot Ness Mundo Ordinario



025 Eliot Ness - Mundo Ordinario



026 Eliot Ness - Mundo Ordinario



027 Eliot Ness - Mundo Ordinario



028 Eliot Ness - Llamado a la Aventura.jpg



029 Eliot Ness - Aparición del Sabio Anciano



030 Eliot Ness - Mundo Especial



031 Eliot Ness - Instrucción del Candidato



032 Eliot Ness - Primeras Heridas



033 Eliot Ness - Primeras Heridas



034 Eliot Ness - Primeras Heridas



035 Eliot Ness - Primeras Heridas



036 Eliot Ness - Descenso a los Infernos



037 Eliot Ness - Desaparición del Sabio Anciano



038 Eliot Ness - Salida de los Infiernos



039 Eliot Ness - Prueba Suprema y Resurrección



040 Eliot Ness - Prueba Suprema y Resurrección



041 Eliot Ness - Regreso al Hogar



042 Eliot Ness - Regreso al Hogar

3.1.3 Frodo Baggins

Utiliza trece trajes diferentes a lo largo del relato:

- Una camisa verde y un pantalón marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camisa blanca; pantalones azul oscuro y chaleco marrón claro con motivos vegetales en verde y rojo. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camisa blanca y un pantalón marrón oscuro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camisa blanca; chaleco marrón rojizo; saco y pantalones marrones y una capa verde oscuro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camisa gris claro con motivos orgánicos del mismo color. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es de Insinuante a Volumétrica.
- Una capa verde grisáceo; camisa blanca y pantalón marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camisa blanca raída y pantalones marrones. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es de Insinuante a Volumétrica.
- Una camisa gris claro con chaleco y pantalones en marrón.
- Una capa marrón rojizo con una chaqueta verde oscuro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es de Insinuante a Volumétrica.
- Una camisa blanca con chaleco gris claro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camisa blanca con chaleco color plata con motivos orgánicos. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una camisa gris claro con pantalones marrones. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una capa verde; saco y pantalones en gris; chaleco plata con motivos orgánicos y camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



043 Frodo Baggins - Mundo Ordinario.jpg



044 Frodo Baggins - Mundo Ordinario.jpg



045 Frodo Baggins - Llamada a la Aventura



046 Frodo Baggins - Llamada a la Aventura



047 Frodo Baggins - Mundo Especial



048 Frodo Baggins - Instrucción del Candidato



049 Frodo Baggins - Primeras Heridas



050 Frodo Baggins - Primeras Heridas



051 Frodo Baggins - Primeras Heridas



052 Frodo Baggins - Visita al Oráculo



053 Frodo Baggins - Descenso a los Infiernos



054 Frodo Baggins - Desaparición del Sabio Anciano



055 Frodo Baggins - Salida de los Infiernos



056 Frodo Baggins - Prueba Suprema y Resurrección



057 Frodo Baggins - Regreso al Hogar



058 Frodo Baggins - Regreso al Hogar



059 Frodo Baggins - Regreso al Hogar



060 Frodo Baggins - Regreso al Hogar



061 Frodo Baggins - Regreso al Hogar



062 Frodo Baggins - Regreso al Hogar

3.2 Mentor

3.2.1 Morfeo

Utiliza nueve vestuarios diferentes a lo largo del relato:

- Sobretudo, camisa y pantalones negros; corbata negra con motivos en verde lima. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Camiseta blanco sucio con un camiseta gris claro encima. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Adherente.
- Un sweater blanco sucio y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Traje de saco y pantalón marrón rojizo con camisa negra, y corbata negra con motivos verdes. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Un kimono negro con detalles en blanco. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Un sweater gris claro y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sobretudo, pantalones y camiseta en negro. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Camiseta blanca y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Adherente.
- Camisa negra y pantalón marrón rojizo. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Adherente.



063 Morfeo - Aparición Sabio Anciano



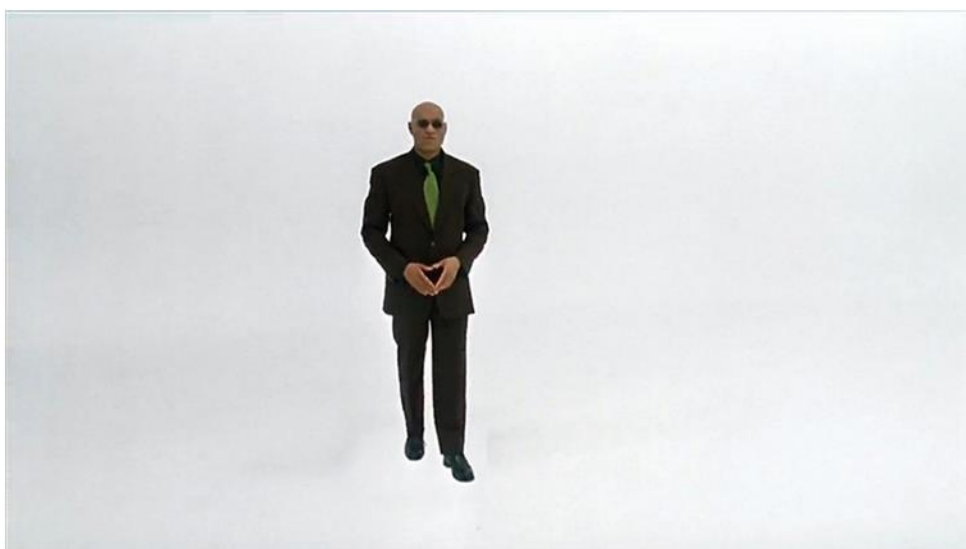
064 Morfeo - Aparición Sabio Anciano



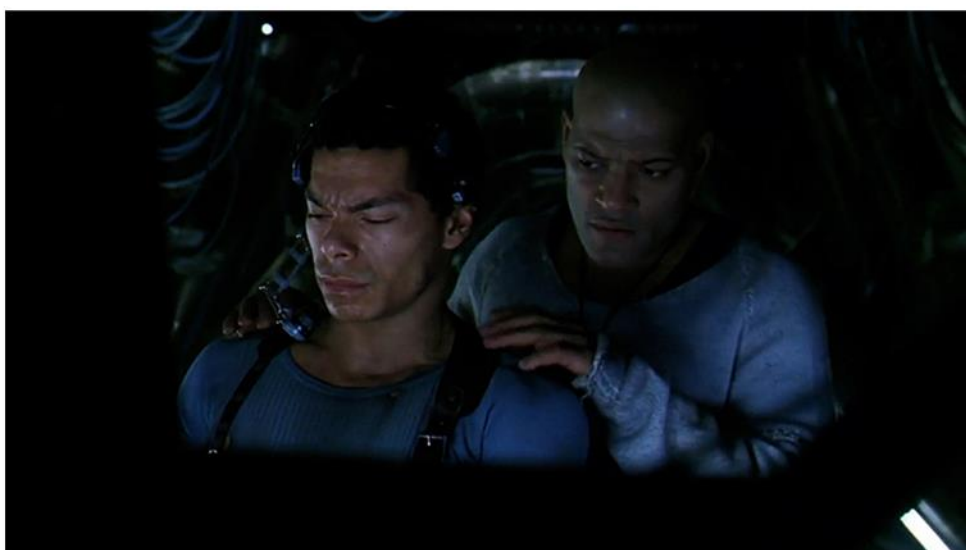
065 Morfeo - Mundo Especial



066 Morfeo - Mundo Especial



067 Morfeo - Instrucción del Candidato



068 Morfeo - Instrucción del Candidato



069 Morfeo - Instrucción del Candidato



070 Morfeo - Instrucción del Candidato



071 Morfeo - Visita al Oráculo



072 Morfeo - Visita al Oráculo



073 Morfeo - Desaparición del Sabio Anciano



074 Morfeo - Desaparición Sabio Anciano



075 Morfeo - Salida de los Infiernos

3.2.2 Jim Malone

Utiliza seis vestuarios diferentes a lo largo del relato:

- Uniforme completo de policía compuesto por gorra, saco y pantalón azul marino, camisa blanca y corbata negra. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- La camisa y el pantalón del uniforme con un saco tejido gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Una gorra gris; saco marrón claro; chaleco bordó; camisa verde claro y pantalones grises. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Gorra gris, camisa blanca y chaleco marrón claro y pantalón gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Gorra gris; saco y chaleco marrón claro, pantalón gris y camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Gorra, sobretodo, saco y pantalón gris, camisa blanca y una bufanda a rayas azul, verde, blanca y roja. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



076 Jim Malone - Mundo Ordinario



077 Jim Malone - Mundo Ordinario



078 Jim Malone - Mundo Ordinario



079 Jim Malone - Aparición del Sabio Anciano



080 Jim Malone - Instrucción del Candidato



081 Jim Malone - Instrucción del Candidato



082 Jim Malone - Mundo Especial



083 Jim Malone - Primeras Heridas



084 Jim Malone - Primeras Heridas



085 Jim Malone - Primeras Heridas



086 Jim Malone - Descenso a los Infiernos



087 Jim Malone - Desaparición Sabio Anciano

3.2.3 Gandalf

Utiliza tres vestuarios diferentes a lo largo del relato:

- Túnica y sombrero gris. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica.
- Capa, túnica y pantalones blancos. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Capa élfica gris sobre el atuendo blanco. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica.



088 Gandalf Mundo - Ordinario



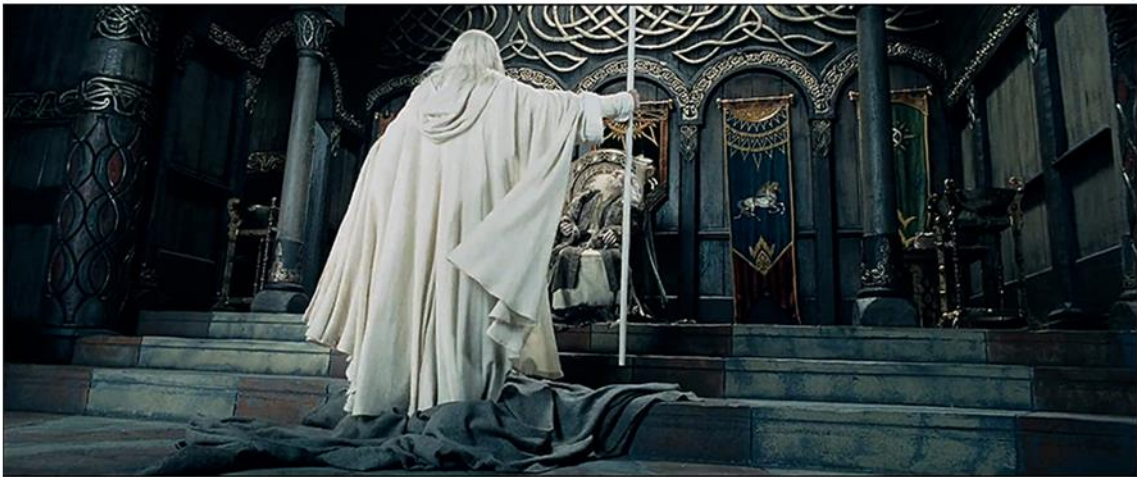
089 Gandalf - Instrucción del Candidato



090 Gandalf - Primeras Heridas



091 Gandalf - Visita al Oráculo



092 Gandalf - Visita al Oráculo



093 Gandalf - Visita al Oráculo



094 Gandalf - Visita al Oráculo



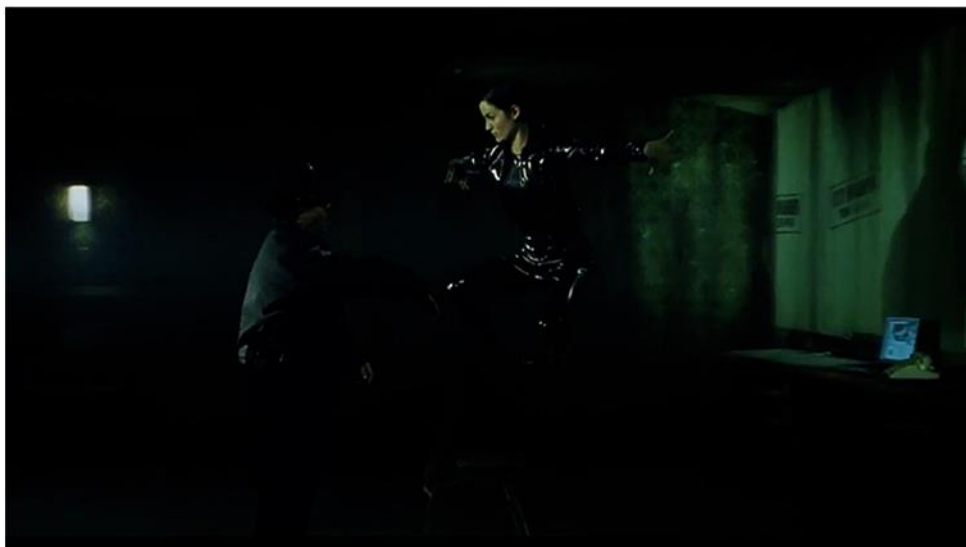
095 Gandalf - Regreso al Hogar

3.3 Figura Cambiante

3.3.1 Trinity

Utiliza ocho vestuarios diferentes a lo largo del relato:

- Chaqueta corta, camiseta y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Adherente.
- Corsé negro. La línea envolvente es Adherente.
- Sobretudo, pantalón y camiseta negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Sweater gris claro, camiseta blanca sucia y pantalón negro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Vestido y pantalones negros. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica.
- Camiseta sin mangas y pantalón negros. La línea envolvente es Adherente.
- Sweater gris medio, camiseta gris claro y pantalón negro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sobretudo, pantalones y camiseta sin mangas negros. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente va de Insinuante / Volumétrica a Adherente.



096 Trinity - Mundo Ordinario



097 Trinity - Llamada a la Aventura



098 Trinity - Aparición del Sabio Anciano



099 Trinity - Mundo Especial



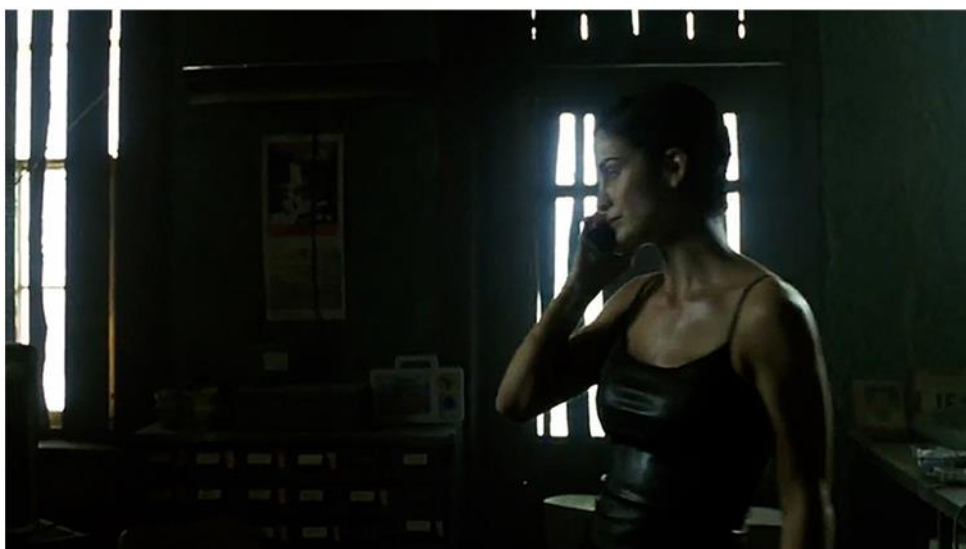
100 Trinity - Instrucción del Candidato



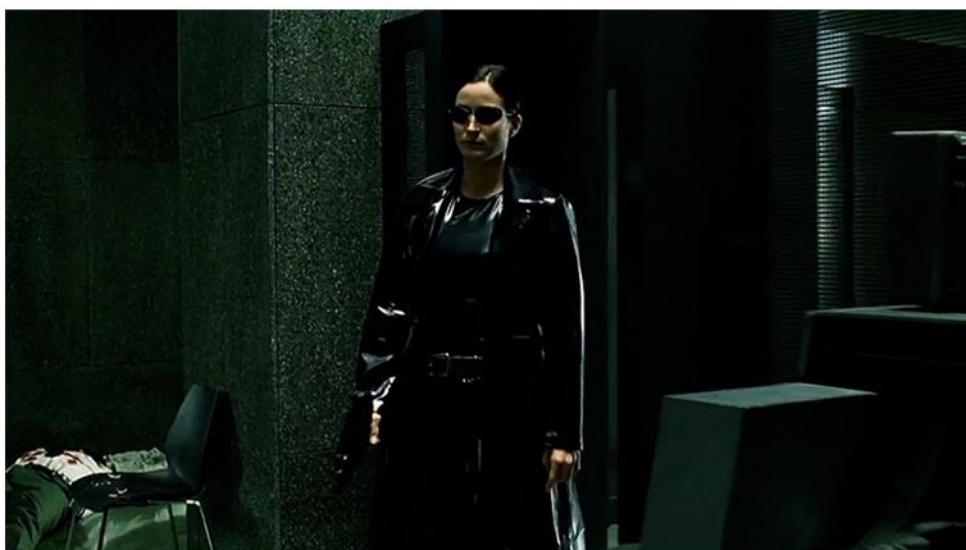
101 Trinity - Visita al Oráculo



102 Trinity - Visita al Oráculo



103 Trinity - Descenso a los Infiernos



104 Trinity - Desaparición del Sabio Anciano



105 Trinity - Desaparición del Sabio Anciano



106 Trinity - Prueba Suprema y Resurrección

3.3.2 Sam Ganyi

Tiene nueve trajes diferentes a lo largo del relato:

- Saco y pantalón marrones con camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Chaleco, pantalón y camisa en gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa, saco, chaleco, pantalón y camisa grises. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Capa élfica, camisa y pantalones en gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Camisa y pantalón gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa y pechera marrón rojizo. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Volumétrica.
- Camisa blanca, chaleco marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Saco marón, chaleco amarillo y camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa gris; saco y pantalón marrón; chaleco amarillo y camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.



107 Sam Ganyi - Mundo Ordinario



108 Sam Ganyi - Llamada a la Aventura



109 Sam Ganyi - Llamada a la Aventura



110 Sam Ganyi - Llamada a la Aventura



111 Sam Ganyi - Mundo Especial



112 Sam Ganyi - Instrucción del Candidato



113 Sam Ganyi - Primeras Heridas



114 Sam Ganyi - Primeras Heridas



115 Sam Ganyi - Visita al Oráculo



116 Sam Gamyi - Descenso a los Infiernos



117 Sam Gamyi - Desaparición del Sabio Anciano



118 Sam Gamyi - Prueba Suprema y Resurrección



119 Sam Gamyi - Regreso al Hogar



120 Sam Gamyi - Regreso al Hogar



121 Sam Gamyi - Regreso al Hogar



122 Sam Ganyi - Regreso al Hogar



123 Sam Ganyi - Regreso al Hogar

3.4 Embaucador

3.4.1 Mouse

Utiliza dos trajes en el relato:

- Un mono de trabajo azul marino con un gorro de cazador. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Saco, pantalón negros; camiseta negra con un estampado en blanco.



124 Mouse - Mundo Especial



125 Mouse - Instrucción del Candidato



126 Mouse - Visital a Oráculo

3.4.2 Oscar Wallace

Utiliza cuatro trajes diferentes a lo largo del relato:

- Sombreo, saco, chaleco y pantalón grises; camisa blanca y corbata a rayas roja, azul y blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sombrero, sobretodo, chaleco y pantalones grises; camisa blanca y corbata a rayas rojas y blancas. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Sombreo, sobretodo, chaleco y pantalón gris; camisa roja; bufanda gris y azul y oscuro con rombos blancos y corbata a rayas roja, gris y blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Sombrero, saco, chaleco y pantalón gris; camisa blanca y corbata azul con rayas blancas. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



127 Oscar Wallace - Aparición Sabio Anciano



128 Oscar Wallace - Mundo Especial



129 Oscar Wallace - Mundo Especial



130 Oscar Wallace - Primeras Heridas



131 Oscar Wallace - Primeras Heridas



132 Oscar Wallace - Descenso a los Infiernos

3.4.3 Merry

Usa ocho trajes diferentes a lo largo del relato:

- Chaleco amarillo con rallas en cuadrillé naranja; camisa blanca y pantalón marrón. La Forma de la silueta es Recta y la línea envolvente Insinuante.
- Capa gris; saco y pantalones verdes; chaleco amarillo y camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Camisa de malla marrón; pantalones marrones; armadura y casco de cuero rojizo con metal. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Camisa blanca y pantalón marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Chaleco naranja; camisa blanca y pantalón marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa verde; mangas verdes, pechera roja. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Chaleco marrón; camisa blanca y pañuelo rojo y verde. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa gris y saco gris; chaleco bordó; pantalón marrón y camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.



133 Merry - Mundo Ordinario



134 Merry - Llamada a la Aventura



135 Merry - Mundo Especial



136 Merry - Instrucción del Candidato



137 Merry - Primeras Heridas



138 Merry - Primeras Heridas



139 Merry - Visita al Oráculo



140 Merry - Descenso a los Infiernos



141 Merry - Descenso a los Infiernos



142 Merry - Regreso al Hogar



143 Merry - Regreso al Hogar



144 Merry - Regreso al Hogar

3.4.4 Pippin

Usa ocho trajes diferentes a lo largo del relato:

- Chaleco verde con bordado en dorado; camisa blanca y pantalón marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa marrón; saco azul; bufanda gris con motivos en marrón; camisa blanca y pantalón marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Traje Negro con bordados en plateado y cota de malla. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Chaleco azul; camisa blanca y pantalón marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa y pechera negras con bordados en plata, el interior de la capa es bordó. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Camisa blanca; chaleco azul con estampe escocés y bufanda gris con motivos en marrón. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Chaleco azul con estampado botánico; pañuelo azul con arabescos en rojo y amarillo y camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Capa gris; saco y pantalón marrón; pañuelo de arabescos en naranja y verde y chaleco verde con estampado escocés. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.



145 Pippin Llamada a la Aventura



146 - Pippin Mundo Especial



147 - Pippin Instrucción del Candidato



148 Pippin - Primeras Heridas



149 Pippin Primeras Heridas



150 Pippin Visita al Oráculo



151 Pippin - Descenso a los Infiernos



152 Pippin - Mundo Ordinario



153 Pippin- Regreso al Hogar



154 Pippin - Regreso al Hogar



155 Pippin - Regreso al Hogar



156 Pippin - Regreso al Hogar

3.5 Heraldo

3.5.1 Oráculo

Tiene un solo vestuario en el relato:

- Pantalones verdes; camisa verde con motivos vegetales y un delantal naranja con estampado de flores.



157 Oráculo - Visita al Oráculo



158 Oráculo - Visita al Oráculo

3.5.2 Galadriel

Tiene tres vestuarios distintos a lo largo del relato:

- Un vestido blanco. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Volumétrica.
- Una capa blanca sobre el vestido blanco. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica.
- Una capa plateada. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica.



159 Galadriel - Visita al Oráculo



160 Galadriel - Visita al Oráculo



161 Galadriel - Visita la Oráculo



162 Galadriel - Visita al Oráculo



163 Galadriel - Descenso a los Infiernos



164 Galadriel - Regreso al Hogar

3.6 Guardián del Umbral

3.6.1 Agente Smith

Lleva un solo traje a lo largo de todo el relato:

- Traje de saco, pantalón y corbata negros con camisa blanca.



165 Smith - Llamada a la Aventura



166 Smith - Llamada a la Aventura



167 Smith - Desaparición del Sabio Anciano

3.6.2 Cypher

Tiene cinco vestuarios a lo largo del relato:

- Chaqueta, camisa y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Camiseta gris claro con chaleco bordó y pantalones negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Adherente.
- Camiseta gris claro y chaleco pantalón negros. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Camiseta gris claro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Adherente.
- Saco negro y camiseta verde lima. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



168 Cypher - Aparición Sabio Anciano



169 Cypher - Mundo Especial



170 Cypher - Instrucción del Candidato



171 Cypher - Instrucción del Candidato



172 Cypher - Primeras Heridas



173 Cypher - Primeras Heridas



174 Cypher - Visita al Oráculo



175 Cypher - Visita al Oráculo



176 Cypher - Descenso a los Infiernos

3.6.3 Frank Nitti

Lleva cuatro trajes a lo largo del relato:

- Saco, camisa, corbata y pantalón blancos con sombrero blanco con una franja negra. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Uniforme completo de policía. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sobre todo, saco, sombrero y corbata gris claro; camisa blanca. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Saco, chaleco, corbata y pantalones blancos; camisa blanca con rayas. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



177 Nitti - Mundo Ordinario



178 Nitti - Priemras Heridas



179 Nitti - Descenso a los Infernos



180 Nitti - Desaparición Sabio Anciano



181 Nitti - Desaparición Sabio Anciano



182 Nitti - Prueba Suprema y Resurrección



183 Nitti - Prueba Suprema y Resurrección

3.6.4 Nazgûl

Llevan siempre el mismo vestuario a lo largo del relato:

- Una túnica tipo парка negra. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica.



184 Nazgûl - Llamada a la Aventura



185 Nazgûl - Llamada a la Aventura



186 Nazgûl - Mundo Especial



187 Nazgûl - Mundo Especial



188 Nazgûl - Primeras Heridas



189 Nazgûl - Primeras Heridas

3.6.5 Saruman

Lleva un solo traje a lo largo del relato:

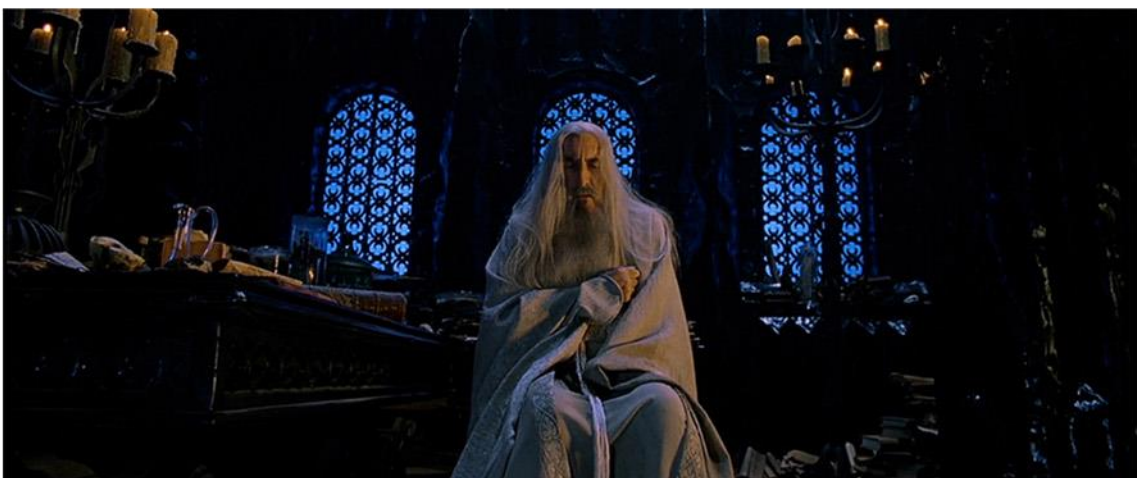
- Túnica y capa blancas (un blanco sucio, en varios momentos parece gris claro). La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica.



190 Saruman - Mundo Especial



191 Saruman - Mundo Especial



192 Saruman - Instrucción del Candidato

3.7 Sombra

3.7.2 Al Capone

Utiliza ocho vestuarios diferentes a lo largo del relato:

- Camisa blanca y pantalón gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Camisa de pijama celeste con estampado Pie de gallo en azul. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Traje de etiqueta negro compuesto de chaqueta, pantalón y corbatín negros, y chaleco y camisa blancos. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Traje compuesto por saco, chaleco y pantalón gris oscuro; camisa blanca y corbata azul marino. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Sombrero blanco; sobretodo beis; saco, chaleco y pantalón gris; camisa blanca y corbata negra. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es entre Insinuante y Volumétrica.
- Traje de etiqueta compuesto por chaqueta y pantalón negros y camisa, chaleco y corbatín blancos. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Saco, pantalón y chaleco gris oscuro; camisa blanca y corbata a rayas en gris oscuro y claro. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.
- Saco, pantalón y chaleco gris claro; camisa blanca y corbata azul. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.



193 Al Capone - Mundo Ordinario



194 Al Capone - Mundo Ordinario



195 Al Capone - Mundo Ordinario



196 Al Capone - Mundo Especial



197 Al Capone - Primeras Heridas



198 Al Capone - Descenso a los Infiernos



199 Al Capone - Desaparición del Sabio Anciano



200 Al Capone - Prueba Suprema y Resurrección



201 Al Capone - Prueba Suprema y Resurrección

Capítulo 04: Relación del vestuario con la trama

4.1 Mundo Ordinario

4.1.1 Matrix

4.1.1.1 Neo

En esta primera etapa tenemos dos presentaciones distintas del héroe, la primera como Neo, el hacker, que usa una camiseta y pantalones negros, color vinculado al ascetismo tanto secular como religioso, a la negación simbólica de la vida sensual, también, siguiendo el planteo de Kandinsky, tiene el efecto de un silencio eterno sin futuro y sin esperanzas, es como algo inmóvil, extinguido. Neo busca recluirse en su “celda” donde utiliza sus enormes conocimientos y habilidades para indagar en la web por respuestas, hay una gran insatisfacción en su vida, algo que no tiene sentido sobre el mundo que habita y cree que la respuesta está en su ordenador.

La segunda presentación es como Thomas Anderson, un empleado común de una compañía de software, su uniforme es un traje compuesto por una camisa blanca y saco y pantalón de color gris oscuro al igual que la corbata que posee líneas diagonales formadas por pequeños puntos blancos; las líneas delgadas están relacionadas con la actividad mental y el orden intelectual, sugieren atención y energía dedicadas a ordenar asuntos detallados. El tipo de traje que usa, indica convencionalismo, un ocultamiento de la individualidad por motivos profesionales; a su vez, el gris es un color ambiguo, indefinido, oculta la personalidad. En esta faceta vemos al héroe como un sujeto que debe encajar en una cierta estructura, seguir un determinado patrón, ser un número más, pero al mismo tiempo se nos informa, mediante un diálogo con su jefe, de que tiene problemas para adherirse a las normas del lugar.

En las dos situaciones, la forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, reforzando la idea de rigidez y contención que dan tanto la chaqueta de Neo como el traje de Thomas.

4.1.1.2 Trinity

Utiliza una chaqueta, camiseta y pantalones negros, color de la noche y la oscuridad; son prendas de aspecto ceñido y resistente de color “negro motorista” (como lo define Lurie (2002)), dan la sensación de armadura y sugieren agresión y violencia.

La forma de la silueta es recta y la línea envolvente es Adherente jugando con la percepción de vulnerabilidad; la línea envolvente sugeriría una mayor exposición al entorno, pero la superposición de capas dada por la chaqueta sobre la camiseta y la forma recta que genera, refuerzan el concepto de armadura, de protección. Además, la línea adherente facilita el movimiento, ventaja necesaria para eludir a los agentes en la Matrix.

4.1.1.3 Agente Smith

Su vestuario en el Mundo Ordinario, la Llamada a la aventura, las Primeras heridas, la Visita al Oráculo, el Descenso a los Infiernos, la Desaparición del Sabio Anciano, la Salida de los

Infiernos y la Prueba Suprema y Resurrección es siempre el mismo. Saco, pantalón y corbata negros con camisa blanca; este tipo de traje sugiere seriedad, equilibrio, formalidad y dominio de sí mismo, es el típico traje de oficinista o agente del gobierno de los Estados Unidos; a través del traje se representa simbólicamente la burocracia, “el sistema” que pone constantemente trabas al héroe. La forma de la silueta es recta y la línea envolvente es Insinuante, aumentando la sensación de rigidez y formalidad.

4.1.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.1.2.1 Eliot Ness

En el Mundo Ordinario Eliot Ness usa dos vestuarios, el primero es un traje compuesto por saco, chaleco y pantalón de color gris y camisa blanca, los trajes en este color sugieren convencionalismo, un ocultamiento de la individualidad por motivos profesionales, seriedad, equilibrio, formalidad y dominio de sí mismo; la corbata es roja con rombos en blanco y azul marino, los colores de la bandera de Estados Unidos; los rombos destacan la búsqueda del orden y la organización y están vinculados a la individualidad; la corbata, aporta un elemento distintivo que lo destaca de los demás, marca que no es un simple agente más, tiene ciertas características que lo hacen destacar, se marca la dualidad honestidad/corrupción que separa a Ness del resto del departamento.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, se puede distinguir la forma y dimensiones del cuerpo pero se mantiene una cierta rigidez o formalidad.

Según la situación en la que se presenta el héroe, varía la cantidad de elementos del traje que lleva puestos; en su hogar y cuando se reúne por primera vez con el equipo que le ha sido asignado está en mangas de camisa, sólo lleva el chaleco como capa extra pero se encuentra mucho más vulnerable, más flexible. Cuando se enfrenta a la prensa lleva la chaqueta del traje por motivos de etiqueta, pero también sirve como una capa más de defensa contra el mundo exterior; al realizar la redada lleva, además, un sobretodo y un sombrero gris, haciendo la línea envolvente más voluminosa y cubriéndose de la cabeza a los pies para el primer enfrentamiento.

El segundo traje es gris convencional y la corbata también es roja con motivos circulares en blanco y azul, los círculos expresan humor, cuanto más grande es el círculo, más física y burda es la broma; si bien los círculos en la corbata de Ness son moderados, es un pequeño recordatorio del ridículo que protagonizó en su primera redada.

Dentro de su oficina, sólo con el chaleco y en mangas de camisa, está más vulnerable, más expuesto al ambiente y el encuentro con la madre de la niña asesinada en el atentado del comienzo de la película, tiene más impacto en él; calzándose nuevamente la armadura (el saco del traje y su sombrero gris) va a ver a Malone para convencerlo de que trabaje con él. A diferencia de Neo y Frodo que son buscados por sus mentores quienes les encomiendan la misión, Ness ya sabe cuál es su tarea y elige él mismo a su guía.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, una constante en los atuendos de Ness marcando su rectitud y firmeza.

4.1.2.2 Jim Malone

El Mentor utiliza un uniforme de policía conformado por chaqueta, pantalón y gorra azul marino, que declara que quien lo lleva es hasta cierto punto equilibrado, trabajador y digno de confianza; la camisa blanca y corbata negra son las clásicas del uniforme.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente está entre Insinuante y Voluminosa, el traje presenta una forma de tipo de armazón que engrandece, expande, al portador dándole más presencia, remarcando la posición de autoridad.

Otro traje de esta etapa es un saco tejido gris sobre la camisa y los pantalones del uniforme, el gris del saco indica convencionalismo, modestia, sutileza, discreción, busca un bajo perfil; Malone tiene puesto el saco cuando le abre la puerta al héroe, junto con una pistola, es receloso, una vez en el interior, se queda con la camisa con las mangas enrolladas y el cuello desabrochado, y el pantalón del uniforme de policía, se siente a gusto con Ness, no lo considera una amenaza, pero la utilización de partes de su uniforme incluso en el ámbito privado de su hogar nos muestra que no puede desprenderse de lo que es, su profesión es su vida, incluso cuando se sabe al final de su carrera.

La forma de la silueta es recta y la línea envolvente es Insinuante reforzando la sensación de una estructura grande y fuerte por debajo, incluso utilizando sólo camisa y pantalón.

4.1.2.3 Al Capone

Su primera aparición es con una camisa blanca y pantalones grises; al ser tan fácil de manchar tanto física como simbólicamente, el blanco en las prendas siempre ha servido como medio para manifestar riqueza y posición social ya que quien lo usa puede darse el lujo de hacerlo lavar regularmente o reemplazarlo fácilmente de ser necesario. El gris sugiere ambigüedad, falta de definición, a lo largo del relato se ve como Capone muestra una cara a la prensa o el público que lo rodea y otra para su círculo íntimo.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, en esta primera aparición del personaje, se encuentra en una situación vulnerable ya que está siendo afeitado, rodeado de gente, su única protección contra el mundo son las capas simples de ropa y una toalla para evitar las manchas de la espuma; debería ser una situación en la que se encuentra en desventaja, pero así y todo demuestra su dominio y control absoluto del lugar.

También se lo ve en camisa de pijama color celeste con motivos en azul, es celeste suele ser una representación más moderada de los significados del azul, tiende a la neutralidad, refleja esfuerzo seguro más que físico, comodidad, tranquilidad. El estampado de pata de gallo es un símbolo de estatus ya que, en sus orígenes, lo utilizaba la realeza británica en su vestimenta.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.

En la primera aparición, Ness todavía no se ha presentado en el Departamento de Policía de Chicago para liderar al escuadrón encargado de apresarlos; en la segunda, Capone ve impresa su primera victoria sobre el agente. Está tranquilo, seguro de su poder, el estar sólo con la camisa o en pijama no lo coloca en desventaja. En las siguientes apariciones de Capone, cuando Ness va mostrando su determinación e incluso su habilidad de hacer daño a la organización, comienza a llevar más capas de ropa, asegurando una mayor protección.

4.1.2.4 Frank Nitti

Utiliza un traje blanco completo, desde el sombrero hasta los zapatos. En el caso de Nitti, podemos vincular el uso del blanco con la necesidad de mostrar su pertenencia a un cierto círculo o nivel social, puede permitirse vestir completamente de blanco, incluso cuando sus actividades que realiza garantizan que se va a ensuciar. También se presenta como un fuerte contraste entre la simbología de inocencia y pureza del color y la personalidad oscura del personaje.

La forma de la silueta Recta y la línea envolvente Insinuada aportan cierta dureza o rigidez a su aspecto.

4.1.3 El Señor de los anillos

4.1.3.1 Frodo Baggins

El vestuario con el que se nos muestra por primera vez a Frodo está compuesto por una camisa verde y un pantalón marrón. El color verde está relacionado con la magia y lo sobrenatural en la naturaleza, la libertad de la jungla y del bosque frente a las restricciones de la ciudad, representa todo lo que se mueve, cambia, al tener una predominancia del amarillo sobre el azul, el verde se vuelve jovial, alegre; todas estas características se ven un tanto atenuadas por la presencia del gris que desatura y tiende a apagar y suavizar el significado de todos los colores. El marrón también se asocia con la naturaleza, pero en su estado letárgico, con el otoño y el invierno, sugiere seguridad, estabilidad, fuerza, trabajo arduo, es tranquilizador, sólido, puede indicar una ausencia de pretensiones sociales.

Todas estas características se aplican también a la personalidad de los Hobbits en general y de Frodo en particular, por eso Gandalf le asigna la misión de portar el anillo.

También utiliza un atuendo más formal para la celebración del cumpleaños de su tío Bilbo, una camisa blanca, pantalones azul oscuro y chaleco marrón con motivos vegetales en verde y rojo; el motivo vegetal muestra una relación o experiencia con el mundo natural. Se siguen resaltando los atributos de inocencia y confiabilidad en su persona.

En los dos casos la forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, pero a diferencia de los vestuarios de Neo y Ness, la ropa de Frodo es más suelta, no llega a ser volumétrica pero se aprecia una mayor liviandad y espacio entre las prendas y el cuerpo, sumando al reflejo del héroe como alguien relajado y libre.

4.1.3.2 Gandalf

En el Mundo Ordinario, la Llamada a la Aventura, la Aparición del Sabio Anciano, el Mundo Especial, la Instrucción del Candidato y las Primeras Heridas, el Mentor usa una túnica y un sombrero, ambos en color gris oscuro. En palabras de Laurie (2002), el gris sugiere niebla, bruma, humo y crepúsculo, condiciones que desdibujan las formas y los colores, quien lo porta es una persona misteriosa, enigmática, al acercarse al negro, su significado se hace más potente.

La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica; siguiendo lo expuesto por Squicciarino (2012) la amplitud de su ropa, la barba y el cabello largos y la altura del sombrero de forma triangular generan una impresión de imponencia y seguridad, suscitando en los demás una reacción de respeto; el báculo implica una prolongación del brazo de poder que muestra la potencia que posee el mago.

Este es un traje de transición para Gandalf, con él se someterá a pruebas que lo purificarán, permitiéndole alcanzar su máximo potencial para poder cumplir con su misión.

4.1.3.3 Sam Ganyi

En el Mundo Ordinario, la Figura Cambiante viste un saco y pantalón marrón y una camisa blanca. El marrón sugiere seguridad, estabilidad, fuerza, trabajo arduo, es tranquilizador, sólido, puede indicar una ausencia de pretensiones sociales; el blanco simboliza pureza e inocencia, estos atributos presentes en la personalidad de Sam, lo ayudarán a mantenerse firme en el viaje para poder ser el apoyo que el héroe necesita.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, la camisa abotonada hasta el cuello aumenta la sensación de rigidez que ayuda a mostrar la incomodidad de Sam frente a su interés amoroso.

4.1.3.4 Merry

Viste un chaleco amarillo con rayas verticales y horizontales en naranja; el amarillo se asocia con la juventud, la alegría, la luz y la esperanza, en adultos puede indicar cierto grado de inmadurez; el naranja es un color de alta visibilidad que en pequeñas cantidades denota alegría. El pantalón marrón oscuro implica solidez y trabajo arduo, generando un marcado contraste con el significado del chaleco. En la base es sólido, trabajador, conectado a la tierra como todos los hobbits, pero en la parte superior, más cerca de la cabeza, es alegre, despreocupado, un tanto inmaduro. De todos los significados que puede adquirir el color blanco en la ropa, el que mejor se adapta al de la camisa de Merry es el de un silencio expectante, lleno de posibilidades.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, pero al igual que con Frodo posee cierta distancia entre el cuerpo y las prendas lo que le brinda mayor movilidad y fluidez.

4.1.3.5 Pippin

Usa un chaleco verde oscuro con dos franjas verticales doradas formando diseños espiralados; el verde, vinculado a la naturaleza y la libertad, en este caso, tiene una ligera tendencia hacia

el amarillo, lo cual aporta jovialidad y alegría al color; el dorado, además de simbolizar riqueza y prosperidad material, mantiene del amarillo la representación de la vida, la energía, la alegría, la potencia. Los pantalones marrones y camisa blanca tienen el mismo significado que en Merry, planteando el mismo dilema, al igual que la forma de la silueta y la línea envolvente.

4.2 Llamada a la aventura

4.2.1 Matrix

4.2.1.1 Neo

Cuando está en su departamento recibe un mensaje extraño en su computadora, utiliza un pantalón y camiseta negros, lo que indica una mayor comodidad y sentimiento de seguridad dentro de ese ambiente; cuando va al club siguiendo al conejo blanco, se coloca una chaqueta dejándolo mucho más cubierto que la mayoría de las personas en el lugar, lo que, siguiendo el pensamiento sobre la espacialidad de Saltzman (2002) y la extensión del yo de Squicciarino (2012), podemos interpretar como una capa más de separación con el mundo exterior, una forma de protección contra el ambiente.

Luego del primer encuentro con el Agente Smith, despierta en su departamento, usando la camiseta y los pantalones negros.

En su interrogatorio con el Agente Smith es despojado de la chaqueta de su traje, dejándolo más expuesto y vulnerable a su entorno; el punto máximo de vulnerabilidad lo alcanza cuando le abren la camisa y exponen su vientre para implantarle un rastreador.

En las dos situaciones, la forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, manteniendo la idea de rigidez y contención.

4.2.1.2 Trinity

Cuando se reúne con Neo por primera vez en el club, lleva un corsé negro; sólo la vemos del busto hacia arriba pero la diferencia entre los dos personajes es muy marcada, él está cubierto casi completamente y ella tiene en exhibición la piel de la parte superior de su cuerpo, pero en cuanto a lenguaje corporal y la dinámica entre los personajes, ella se ve más segura y en control que él. La línea envolvente de la silueta es Adherente.

4.2.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.2.2.1 Eliot Ness

En el caso de Ness, la Llamada a la Aventura se produce al inicio del relato, cuando se encuentra en su casa leyendo en el periódico sobre el atentado realizado por los hombres de Capone que le costó la vida a una niña de edad similar a su hija. En ese momento el héroe lleva una camisa blanca y chaleco y pantalón grises parte del traje con el que se presenta después, en el Mundo Ordinario. La silueta sigue siendo Recta e Insinuante, marcando desde el inicio la postura firme del héroe.

4.2.3 El Señor de los anillos

4.2.3.1 Frodo Baggins

Usa una camisa blanca, color que simboliza pureza e inocencia; el chaleco, el saco y los pantalones son marrones oscuros, lo que indica calidez y estabilidad, combina energía y seguridad, es discreto, tranquilizador, sólido, sugiere trabajo arduo, a menudo también implica una ausencia de pretensiones sociales, esta combinación de cualidades, la pureza e inocencia mezcladas con la seguridad, el trabajo duro, la discreción y la ausencia de pretensiones sociales, es lo que hace a Frodo el candidato ideal para llevar el anillo a Mordor.

Más adelante, en esta misma etapa, se suma una capa verde oscuro, el verde está relacionado con la magia y lo sobrenatural en la naturaleza, la libertad de la jungla y del bosque frente a las restricciones de la ciudad, representa todo lo que se mueve, cambia. Podríamos inferir que se trata de una protección mágica que acompañará al héroe en su recorrido.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente va de Insinuante a Voluminosa a medida que suma capas a su atuendo, cuando Gandalf llega a anunciarle su misión, tiene la camisa, los pantalones y el chaleco; una vez que está listo para partir ha sumado a su atuendo el saco y la capa, interponiendo una mayor cantidad de barreras entre su cuerpo y el entorno generando una mayor protección. Durante el recorrido, mientras todavía se encuentra en el Comarca, antes de llegar al primer umbral, vuelve a usar sólo la camisa con el chaleco en la parte superior pues se sienta a salvo en terreno conocido, una vez traspasada esa frontera, volverá a colocarse las prendas restantes.

4.2.3.2 Gandalf

Ídem Mundo Ordinario.

4.2.3.3 Sam Ganyi

En la Llamada a la aventura utiliza un chaleco gris claro con rayas verticales alternadas entre claras y oscuras, una camisa, capa, saco y pantalones en gris claro. La indumentaria completamente gris, habla de un individuo retraído que prefiere pasar inadvertido, resalta la personalidad tranquila y humilde de Sam; el gris del saco y los pantalones tiene una leve tendencia al marrón marcando la personalidad humilde y servicial del personaje, su capa tiene visos de verde, conectándolo, al igual que el marrón con la tierra y la naturaleza.

Así como las características de personalidad indicadas en el vestuario de Frodo, lo hacen el candidato ideal para la tarea de portar el Anillo Único, las cualidades de Sam lo hacen el compañero idóneo para enfrentar el viaje.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente va de Insinuante a Volumétrica, atravesando el mismo proceso que Frodo.

4.3 Aparición del Sabio Anciano

4.3.1 Matrix

4.3.1.1 Neo

En el encuentro con el Mentor utiliza el mismo vestuario que en la Llamada a la aventura. Cuando accede a encontrarse con Morfeo, se coloca la chaqueta negra que usaba en el club en su primer encuentro con Trinity, que le da protección del ambiente (podemos ver que es una noche lluviosa) y de lo desconocido a lo que se acerca.

Cuando se sube al auto con Trinity, Apoc y Switch, tiene la chaqueta cerrada, la abre para exponer nuevamente el vientre así Trinity puede eliminar el rastreador y de ahí en más continúa con la chaqueta abierta; mantiene la protección adicional pero está más abierto a la situación y lo que le espera más adelante.

4.3.1.2 Morfeo

Usa sobretodo y camisa negros y la corbata es negra con motivos de nodos interconectados reticularmente en verde lima. Al igual que Trinity, podemos definir al atuendo de Morfeo como Negro Motorista con su aspecto ceñido y resistente dando la sensación de armadura, también relacionamos el negro con la sofisticación, entendida como el conocimiento o la experiencia del lado más oscuro de la vida. El color verde está relacionado con la magia y lo sobrenatural en la naturaleza, la libertad, representa todo lo que se mueve, cambia. El tipo de estampado de la corbata tiene que ver con el deseo de ordenar de alguna manera el universo.

La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Insinuante, la rigidez del sobretodo refuerza la idea de armadura y agresividad que se plantea con el negro motorista.

4.3.1.3 Trinity

Utiliza un sobretodo, pantalón y camiseta negros manteniendo la apariencia ligada al Negro Motociclista de Lurie (2002) planteado en el Mundo Ordinario pero la forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Insinuante, hay más separación entre el personaje y el contexto. Si bien en el Mundo Ordinario estaba expuesta a un peligro físico mayor, en este momento el héroe enfrenta su primera prueba grande, debe decidir si ingresa al Mundo Especial o si se queda en el Mundo Ordinario sin recuerdos de todo lo que le ha pasado recientemente, incluido su encuentro con ella; en cierta forma Trinity se encuentra más expuesta emocionalmente debido a la profecía que hizo el Oráculo sobre ella y el Elegido, y su vestuario muestra este intento de protección.

4.3.1.4 Cypher

Lleva una chaqueta, camisa y pantalones negros y la silueta es Recta e Insinuada al igual que el resto de la tripulación que se encuentra en al Matrix en ese momento, manteniendo la temática del negro motorista.

4.3.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.3.2.1 Eliot Ness

Lleva un traje con saco, chaleco y pantalón de color gris oscuro con rayas verticales y camisa blanca, la corbata es roja con motivos en blanco y círculos azules, al ser un gris más oscuro que el del traje anterior, los significados se intensifican (convencionalismo, ocultamiento de la individualidad por motivos profesionales, seriedad, equilibrio, formalidad y dominio de sí mismo); Ness todavía se mantiene en su postura de atrapar a Capone con todas las herramientas con las que cuenta dentro de la ley, pero se ha percatado del grado de corrupción que hay en el Departamento de Policía de Chicago y necesita alternativas. La corbata mantiene los colores de la bandera de los Estados Unidos y los círculos son más definidos manteniendo en vigencia la idea de que Ness es un chiste dentro del Departamento de Policía de Chicago.

4.3.2.2 Jim Malone

Si bien el Mentor realiza dos apariciones en el Mundo Ordinario, Sanchez Escalonilla (2002) considera que su aparición como tal se da cuando va a buscar a Ness a la comisaría y lo lleva a la iglesia para poder hablar privadamente, al tomar la decisión de unirse al equipo de Ness, Malone se convierte en Mentor. Usa una gorra gris, un saco marrón claro, camisa verde claro, chaleco rojo oscuro y pantalones gris claro. Malone decide unirse a esta cruzada y lo hace de lleno, por eso deja de lado el uniforme y colabora con Ness vestido de civil. Los colores que utiliza hablan de seguridad, fortaleza, energía controlada, una conexión con la libertad y la tierra, discreción y estabilidad, es un hombre con los pies en la tierra, que juró defender la ley pero entiende cómo funciona el sistema, es un apoyo estable y seguro para el Héroe. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente se encuentra entre Insinuante y Volumétrica, la anatomía del personaje se puede apreciar correctamente pero las distintas capas generan un gran volumen a su alrededor lo que ensancha su figura dándole mayor presencia.

4.3.2.3 Oscar Wallace

Utiliza un traje de saco, chaleco y pantalón en color gris oscuro, el sombrero también es gris, la camisa es blanca y la corbata tiene franjas diagonales en rojo, blanco y azul oscuro. Al igual que los trajes de Ness, el de Wallace muestra convencionalismo, los colores de la corbata, son el detalle que destaca en su atuendo, además de ser los colores de la bandera de Estados Unidos. Ness y Wallace son los únicos agentes federales del grupo y su patriotismo aparece reflejado en sus corbatas. Tanto el tipo de traje como las franjas de color que conforman la corbata sugieren seriedad y rectitud.

La forma de la silueta es recta y la línea envolvente es Insinuante marcando también la personalidad recta de Wallace.

4.3.3 El Señor de los anillos

4.3.3.1 Frodo Baggins

Es el mismo vestuario del Mundo Ordinario.

4.3.3.2 Gandalf

Es el mismo vestuario del Mundo Ordinario.

4.3.3.3 Sam Ganyu

Es el mismo vestuario del Mundo Ordinario.

4.3.3.4 Merry

Es el mismo vestuario del Mundo Ordinario.

4.3.3.5 Pippin

Es el mismo vestuario del Mundo Ordinario.

4.4 Entrada al Mundo Especial

4.4.1 Matrix

4.4.1.1 Neo

Cuando Neo toma la pastilla roja y cruza el primer umbral, su primera aparición en el Mundo Especial es desnudo, conectado a una serie de cables dentro de una cápsula con plasma. Cuando lo rescatan y lo llevan a la nave deben comenzar un proceso de reconstrucción de sus músculos que se han atrofiado por los años de inactividad; mientras atraviesa este momento, vemos al héroe recostado en una camilla con sus partes pudendas cubiertas con una tela que recuerda a un sudario.

Una vez rehabilitado lleva un sweater gris claro y una camiseta de un blanco sucio, el gris claro sugiere una inocencia impregnada del conocimiento del mundo, Neo está entrando en una nueva realidad que modifica su concepción entera del mundo, de a poco va registrando el engaño en el que vivía; el pantalón es negro, color de la moderación y conocimiento del mal y el dolor, la desesperanza. Mientras recorre la nave, se envuelve en una manta bordó, color que implica energía dormida o contenida en la superficie.

En esta etapa, Neo se encuentra por primera vez en el Nabucodonosor, todo lo que creía saber y conocer no existe, las prendas neutras y raídas son el uniforme de la mayoría de los tripulantes de la nave y resaltan el marcado contraste con el aspecto pulido y amenazante de la Matrix, combinando con el aspecto deslucido y viejo de la nave.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, se convierte levemente en voluminosa cuando se cubre con la manta, agregando protección al héroe.

4.4.1.2 Morfeo

Lleva una camiseta Gris claro de mangas largas con un camisetín blanco sucio por encima, la línea envolvente Adherente resalta su musculatura y su estructura física grande en los colores se remarca la pérdida de la ingenuidad por parte del Mentor.

Otro atuendo es un sweater blanco sucio, el blanco sugiere pureza, inocencia y fragilidad, pero al estar manchado estos significados se ven empañados, disminuidos, los pantalones negros mantienen esa idea del conocimiento de la parte más oscura y dura de la vida. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante; las mangas acampanadas y la forma recta de los hombros amplían la forma de Morfeo en el espacio destacándolo del resto de la tripulación.

4.4.1.3 Trinity

Utiliza un sweater gris claro que tiene una ligera tendencia al celeste, el azul, mezclado con grandes cantidades de gris implica resignación, melancolía y tristeza; la camiseta es de un gris claro que sugiere una inocencia impregnada del conocimiento del mundo; el pantalón es negro color de la moderación y conocimiento del mal y el dolor, la desesperanza.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, la ropa en la nave es más holgada que la que utiliza en la Matrix y se percibe más fina, más liviana, utiliza varias capas pero la necesidad de protección es menor.

4.4.1.4 Mouse

En esta aparición, el Embaucador utiliza un mono de trabajo azul marino, una camiseta negra y un gorro de cazador negro con las orejeras atadas detrás de la cabeza. Si bien las características de personalidad que se asocian con el azul marino no son muy compatibles con las características del Embaucador, en el caso de Mouse se ajustan ya que es un trabajador duro y confiable pero también es el bromista del grupo y sus ocurrencias y entusiasmo contagian a los demás dentro de la nave, haciendo más llevaderas las condiciones en las que viven. La silueta es Recta e Insinuante pero se suaviza el efecto de rigidez al llevar el mono abierto.

4.4.1.5 Cypher

En la nave, Cypher usa una camiseta gris claro, reflejando el conocimiento que adquirió del mundo al tomar la pastilla roja, y un chaleco bordó que muestra las emociones turbulentas que tiene contenidas el personaje. La silueta es Recta y Adherente, marcando la constitución más chica del Guardián en relación a la mayoría de los otros hombres de la nave.

4.4.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.4.2.1 Eliot Ness

Utiliza el mismo traje de la Aparición del Sabio Anciano. Luego de la exitosa redada, mientras cenar en un restaurante, se encuentra relajado, fumando un puro en mangas de camisa; mantiene el chaleco y la corbata.

4.4.2.2 Jim Malone

Utiliza la misma ropa que en la Aparición del Sabio Anciano. Como todo el equipo, mientras celebran su primer éxito, se encuentra sólo con la camisa y el chaleco pero se suma una corbata con rombos en marrón y gris, manteniendo la paleta del resto de su atuendo.

4.4.2.3 Al Capone

Viste un esmoquin negro con el chaleco y la camisa en blanco; se resalta el uso del blanco como símbolo de estatus ya que no sólo está utilizando un traje de etiqueta, sino que, al utilizar un bate de beisbol para liquidar al encargado de la operación en el correo que fue desbaratada por Ness, no le importa manchar la parte superior de su traje (que es mayormente blanca) con sangre cuando hace una demostración de poder / advertencia a sus acólitos sobre lo que pasa cuando fallan en proteger a la organización.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, los hombros bien marcados y la caída de la chaqueta expanden a Capone, dándole mayor presencia e importancia.

4.4.2.4 Oscar Wallace

Ídem Llamada a la aventura. Luego de la exitosa redada, mientras cenan en un restaurante, se encuentra relajado, fumando un puro en mangas de camisa; mantiene el chaleco y la corbata.

4.4.3 El Señor de los anillos

4.4.3.1 Frodo Baggins

Usa el mismo vestuario que en la Llamada a la aventura.

4.4.3.2 Gandalf

Ídem Mundo Ordinario.

4.4.3.3 Sam Ganyi

Usa el mismo vestuario que en la Llamada a la aventura.

4.4.3.4 Merry

Utiliza saco verde musgo, color de la naturaleza floreciente, la libertad, al tener una dominancia amarilla su significado se hace más alegre, jovial, vivo; el pantalón marrón infiere una conexión con la tierra en estado de reposo, solidez, trabajo duro; el chaleco amarillo nos habla de luz, alegría, juventud y esperanza, puede provocar inquietud en quien lo ve, lo pincha y lo excita revelando el carácter de la fuerza que se expresa a través del color; la camisa blanca muestra la inocencia propia de los hobbits y la capa gris cubre el colorido atenuando los significados antes mencionados.

El vestuario de Merry nos presenta su personalidad alegre, bromista, despreocupada en ciertos aspectos, pero también está conectado a la tierra y posee una inocencia casi infantil. Cuando abandona la Comarca para unirse a la aventura de Frodo se coloca la capa que lo camufla y lo protege de los elementos y de lo desconocido.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente va de Insinuante a Voluminosa a medida que suma capas a su atuendo.

4.4.3.5 Pippin

Utiliza un saco verde azulado, color que sugiere profundidad, seriedad, reflexión; una bufanda gris con un motivo repetido de animales que expresa un deseo de orden, la camisa blanca recalca la inocencia subyacente; el pantalón marrón oscuro habla de solidez y trabajo duro

además de una conexión con la naturaleza y la capa marrón rojiza comunica calidez y estabilidad.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente va de Insinuante a Voluminosa a medida que suma capas a su atuendo; si está expuesto a las inclemencias climáticas o en situaciones de peligro, utilizará la capa, el saco y la bufanda, en situaciones donde se sienta seguro y cálido utiliza sólo la camisa.

A diferencia del vestuario de Merry que nos da una imagen de su personalidad bastante acertada, el vestuario de Pippin no parece estar en consonancia con lo que vemos de él; a medida que el relato avance y el hobbit deba ponerse a prueba, veremos como estas cualidades salen a relucir.

4.4.3.5 Nazgûl

Usan túnicas tipo parca negras, raídas, compuestas por una superposición de capas, la capucha está siempre colocada ocultando el rostro; por debajo, las manos y los pies, cuando asoman, están recubiertos por una armadura metálica.

La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente Volumétrica; la fluidez de las prendas refuerza el carácter espectral de los Nazgûl.

4.4.3.6 Saruman

Utiliza una capa y túnica blancas con intrincados motivos bordados que marcan su estatus como mago de gran poder; desde la presentación del personaje se puede notar que el blanco no es puro, siempre se muestra con algún dominante de gris; desde el principio se marca la corrupción que ha comenzado a consumirlo, el contraste se hace mayor cuando Gandalf alcanza el estatus de mago blanco y aunque se involucra en el fragor de la batalla e incluso se ensucia las manos y la cara, el estado de sus prendas sigue siendo prístino.

La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica, expansiones de su poder junto al báculo.

4.5 Instrucción del candidato

4.5.1 Matrix

4.5.1.1 Neo

Al comienzo del entrenamiento tiene el mismo vestuario que en el Mundo Especial cuando se encuentra en la nave y las prendas de la Llamada a la aventura (chaqueta camiseta y pantalones negros) cuando está dentro del programa de simulación; por momentos, dependiendo la luz, la camiseta se ve con dominantes verdes, guiño a la Matrix que es de donde viene esa ropa ya que es sólo una representación, un recuerdo que tiene Neo de sí mismo.

Luego de su primera interacción con el programa de entrenamiento, Neo sufre una gran crisis emocional, después de que se recupera, Morfeo deja entrever que cree que él es el Elegido.

Para su siguiente ronda de entrenamiento sólo utilizará la camiseta blanca sucia cada vez más manchada, graficando el avance de la pérdida de la inocencia.

Otro traje que usa es un kimono color blanco con bordes negro, el blanco sugiere pureza, inocencia y fragilidad, es un color asociado a la primera infancia, el detalle en negro, color que simboliza el dolor, el pecado y la muerte sirve de contraste y, en cierta medida, como analogía del Ying y el Yang, tanto en el traje de Neo como en la comparativa con el kimono de Morfeo que lleva los mismos colores pero invertidos. También se puede interpretar que ha adquirido una pequeña fracción del conocimiento que necesita para cumplir su misión pero todavía hay un gran espacio en blanco por completar o que todavía mantiene una buena parte de su inocencia intacta.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante en el caso del kimono, por comparación, la línea creada por la chaqueta del vestuario de la Matrix tiende a lo Volumétrico y la línea de la camiseta es Adherente.

4.5.1.2 Morfeo

Usa saco y pantalón marrón rojizo que simboliza calidez y estabilidad sobre la camisa y la corbata que llevaba en La aparición del Sabio Anciano.

También utiliza un kimono negro con bordes blancos opuesto al de Neo. En el caso de Morfeo lo podemos interpretar como que tiene un gran conocimiento del mundo pero todavía hay bien en él, quizás un poco de inocencia, y por más de que tenga grandes conocimientos y habilidades, sabe que es incapaz de vencer a las máquinas para salvar a la humanidad, ese es el trabajo de su discípulo.

En la nave utiliza el mismo sweater que en la entrada al Mundo Especial, después de la primera lección lleva un suéter gris claro cuyas formas se adapta a sus hombros de forma más adherente alejándose de la forma más recta del anterior, que recuerda a un traje militar, poniendo a Morfeo en igualdad de condiciones con el resto de la tripulación.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante cuando usa el traje y el kimono, el traje le queda mucho más ajustado que la chaqueta a Neo haciendo que el último se vea más pequeño en comparación, la forma recta de la silueta refuerza el sentido de grandeza.

4.5.1.3 Trinity

Ídem Mundo Especial.

4.5.1.4 Mouse

Ídem Mundo Espacial.

4.5.1.5 Cypher

Utiliza una camiseta gris claro y un chaleco negro, pero a diferencia del tejido anterior, éste es más voluminoso lo cual le da más presencia; los colores mantienen el mensaje de que es una persona que ha perdido la inocencia y que está relacionado con las partes más oscuras del mundo.

También aparece con la camiseta gris claro interceptando a Trinity después de dejar a Neo e intentando sembrar dudas sobre las capacidades del héroe; el color de la camiseta y su posición entre las sombras sugiere un esfuerzo por matizarse con el ambiente, pasar desapercibido como individuo pero que sus palabras queden resonando.

4.5.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.5.2.1 Eliot Ness

Tiene el mismo traje que en el Mundo Especial, pero podemos ver como en situaciones donde se siente cómodo (cuando está reunido con el equipo de su propia formación, Malone, Stone y Wallace, o cuando está con su familia) se quita el saco y el sombrero y arremanga su camisa, mostrándose más abierto y relajado, hay menos gris, menos intención de retraerse.

4.5.2.2 Jim Malone

Ídem Llamada a la Aventura. El vestuario se repite ya que esta etapa se da entre la Aparición del Sabio Anciano y el Mundo Especial cuando Malone comienza a introducir a Ness en el Sistema de Chicago.

4.5.3 El Señor de los anillos

4.5.3.1 Frodo Baggins

Ídem Mundo Especial

4.5.3.2 Gandalf

Ídem Mundo Ordinario.

4.5.3.3 Sam Ganyí

Ídem Mundo Especial.

4.5.3.4 Merry

Ídem Mundo Especial.

4.5.3.5 Pippin

Ídem Mundo Especial.

4.5.3.6 Nazgûl

Ídem Mundo Especial. Su persecución propicia el encuentro de Frodo con Aragorn quien sustituirá provisoriamente a Gandalf como mentor, enseñándole más sobre el Mundo Especial y cómo defenderse.

4.5.3.7 Saruman

Utiliza su capa y única blanco sucio.

4.6 Primeras heridas

4.6.1 Matrix

4.6.1.1 Neo

Una vez más, lo vemos en su vestuario de la Llamada a la aventura, pero, cuando el entrenamiento finaliza, el sweater que utiliza en la nave deja de ser gris claro y pasa a ser azul marino. En una de las escenas, utiliza una camiseta blanca sucia y un gorro tejido en azul marino, este color refleja una personalidad confiable, que trabaja duro y es estable. Progresivamente se va mostrando la aceptación de Neo a esta nueva situación y como va dejando la ingenuidad y la inseguridad de lado, aunque todavía no ha llegado a aceptar completamente su destino, lo que se refleja en la forma de la silueta Recta y la línea envolvente es Insinuante que indican una necesidad de separarse del entorno, de protegerse.

4.6.1.2 Morfeo

En las Primeras Heridas utiliza un sobretodo, camiseta y pantalón negro, la forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Insinuante. Se mantiene el negro motero, pero en una versión un tanto más informal al reemplazar la camisa y corbata por una camiseta. En la última sesión de entrenamiento antes de visitar al Oráculo, Morfeo usa el abrigo negro completamente cerrado, recordando a una sotana de cura, figura que suele asociarse dar una guía, acompañar y aconsejar.

4.6.1.3 Trinity

Mantiene el sweater gris medio con camiseta blanca sucia y pantalones negros del Mundo Especial.

4.6.1.4 Mouse

Ídem Mundo Especial

4.6.1.5 Agente Smith

Utiliza el mismo traje que en el Mundo Ordinario. En esta aparición es sólo una recreación del simulador para enseñar una lección a Neo.

4.6.1.6 Cypher

Mientras está en la nave usa la camiseta gris claro con una bufanda negra, se mantiene el mensaje que transmitía en la instrucción del Candidato, no sólo ha visto y experimentado las partes más oscuras de la vida, sino que también busca arrastrar a los demás en su visión pesimista. Al encontrarse con el héroe sigue sembrando dudas para alejar a Neo de su camino. En la Matrix, utiliza un saco negro y camiseta verde, siempre está presente la oscuridad pero en este caso el agregado del verde suma otro matiz, por un lado está la referencia a la libertad que el color tiene, pero además es una referencia a la Matrix y como la ve Cypher, es brillante, luminosa, es su esperanza de volver a “disfrutar de la vida” por eso negocia con el Agente Smith una emboscada para atrapar a Morfeo.

4.6.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.6.2.1 Eliot Ness

Utiliza el traje gris convencional y una corbata con rombos rojos reencuadrados en blanco, lo que destaca la búsqueda del orden y la organización, y la base es verde oliva con blanco sugiere acción práctica y agresiva, por primera vez utiliza una corbata que no tiene los colores de la bandera de los Estados Unidos, sigue siendo un oficial de la ley y quiere cumplir con su misión de restaurar el orden en Chicago, pero su fe en la institución y los procedimientos adecuados, ha comenzado a menguar. Mientras el equipo está con la moral alta por su primera victoria, llega un intento de soborno que empaña la alegría general y antecede a la primer amenaza real.

En esta misma etapa también utiliza una chaqueta marrón, símbolo de calidez y estabilidad, combina energía y seguridad, es discreto, tranquilizador, sólido, sugiere trabajo arduo, a menudo también implica una ausencia de pretensiones sociales; una bufanda con un patrón escocés en azul, blanco, gris y rojo, como todos los estampados que repiten un patrón geométrico destacan la búsqueda del orden y la organización pero con menor intensidad que las rayas; la corbata bordó sugiere una capacidad para la pasión que, aunque profunda e intensa, está en la actualidad satisfecha o dormida; un pantalón gris claro y una camisa, también en gris claro con rayas, este color sugiere inocencia manchada con el conocimiento del mundo.

La familia de Ness fue amenazada, la pérdida de fe en la institución es prácticamente total, pero vemos en los estampados de su camisa y la bufanda que todavía busca cumplir su misión, la pérdida del traje convencional y el oscurecimiento en los matices rojo y azul, más la suma del gris en la bufanda, nos dicen que ha decidido hacerlo a su manera.

En otra escena, luego del tercer enfrentamiento que tiene con las fuerzas de Capone, lo vemos con su mujer y su hijo recién nacido, usando un chaleco marrón con rombos y la misma camisa gris a rayas y el pantalón. En este ámbito podemos ver que la búsqueda del orden y la organización son intrínsecos a su persona, así como el carácter confiable, seguro, sólido, discreto y tranquilizador.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante.

4.6.2.2 Jim Malone

En las Primeras Heridas utiliza una gorra, chaleco y pantalones grises, una camisa blanca y el saco marrón claro. También usa un sobretodo y pantalón marrón grisáceo, un saco y gorra grises, camisa blanca y una bufanda con rayas verticales en verde, azul, rojo y blanco. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante. Manteniendo siempre su rol de voz de la razón y sostén del héroe.

4.6.2.3 Osar Wallace

En las Primeras heridas, utiliza un sombrero, sobretodo, saco, pantalón y chaleco grises, camisa blanca y corbata a rayas rojas y grises. Aunque la corbata aporta un toque de color, el

traje sigue siendo conservador y un reflejo de la profesión de contador de Wallace, con las rayas remarcando la búsqueda del orden y la razón, pero al mismo tiempo, el rojo da ese pequeño guiño a su personalidad chispeante que ayuda a romper los momentos de tensión. También lo vemos en un sobretodo, pantalones, chaleco y sombrero gris, camisa roja, bufanda de un azul violáceo con puntos blancos, y una corbata con franjas diagonales en rojo, blanco y gris. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante en ambos casos. Este es su traje más estrafalario hasta el momento donde el rojo y el morado priman por sobre el gris, en este momento del relato, el Embaucador se siente cómodo con su rol dentro del equipo y está emocionado por sus nuevas actividades que involucran un mayor despliegue físico y de acción.

4.6.2.4 Frank Nitti

Ídem Mundo Ordinario, sólo se ve la parte superior ya que está dentro de un auto.

4.6.2.5 Al Capone

Utiliza un traje gris oscuro con camisa blanca y corbata azul marino. Esta es la segunda vez que Ness que le ganó y ha conseguido una oportunidad real de terminar con su organización, la desesperación se incrementa así como su respuesta violenta, le cuesta más mantener el control y una fachada de tranquilidad y socarronería, su oscuridad comienza a manifestarse en la superficie.

4.6.3 El Señor de los anillos

4.6.3.1 Frodo Baggins

Utiliza el mismo vestuario que en el Mundo Especial. En la mayor parte del recorrido lleva el conjunto completo ya que debe enfrentarse a varias inclemencias climáticas y a la amenaza siempre latente de los enemigos; tras el ataque de los espectros del anillo, Frodo está al borde la muerte, lo envuelven apretadamente en su capa con la capucha colocada dando la sensación de ser una mortaja.

Una vez en Rivendel, recuperado en su mayoría de la herida pero todavía en cama, lleva una camisa color plata élfica de anchas mangas acampanadas y un motivo de líneas orgánicas un poco más claras. La inocencia de Frodo se ha visto empañada por el conocimiento del mundo; cuando se levanta vuelve a utilizar su conjunto de chaleco y pantalón marrón con camisa blanca mientras se reúne con Merry, Pippin y Bilbo; cuando atiende a la reunión para decidir el destino del anillo, usa también su saco, porque es una reunión formal y, además, le aporta más volumen a su figura ayudándolo a abrirse un lugar entre hombres más grandes en tamaño y posición.

Al abandonar el lugar de los elfos y hasta llegar al bosque de Lothlórien, lleva el conjunto completo de capa, saco, chaleco, camisa y pantalón.

4.6.3.2 Gandalf

Lleva la túnica y el sombrero gris; en esta etapa se produce la segunda desaparición física de Gandalf y es su última aparición como Gandalf el Gris.

4.6.3.3 Sam Ganyi

Utiliza el mismo vestuario que en el Mundo Especial; el conjunto completo de capa, saco, chaleco, camisa y pantalón; mientras están en Rivendel, lugar seguro utiliza sólo el chaleco sobre la camisa.

4.6.3.4 Merry

Utiliza el mismo vestuario que en el Mundo Especial; el conjunto completo de capa, saco, chaleco, camisa y pantalón; mientras están en Rivendel, lugar seguro utiliza sólo el chaleco sobre la camisa.

4.6.3.5 Pippin

Utiliza el mismo vestuario que en el Mundo Especial; el conjunto completo de capa, saco, chaleco, camisa y pantalón; mientras están en Rivendel, lugar seguro utiliza sólo la camisa.

4.6.3.6 Nazgûl

Ídem Mundo Especial. Uno de los espectros apuñala a Frodo en el hombro procurándole la primera herida del viaje.

4.6.3.7 Saruman

Usa la túnica y capa en blanco sucio.

4.7 Visita al Oráculo

4.7.1 Matrix

4.7.1.1 Neo

Antes de que Morfeo anuncie la Visita al Oráculo, Morfeo utiliza una camiseta mangas cortas gris claro sobre una camiseta mangas largas en gris oscuro y un sombrero tejido en azul marino; ha pasado su periodo de entrenamiento y recibido las primeras heridas, su posición dentro de la nave se va asentando y poco a poco busca su lugar, pero las dudas se mantienen. Para la visita propiamente dicha, usa saco, camisa y pantalón negros, según Lurie (2002), el traje completamente negro posee un enorme impacto dramático; dependiendo de la situación y del estilo de la indumentaria, el portador del traje puede parecer santo, malvado, peligroso, melancólico, apesadumbrado o cualquier combinación de todo lo anterior. En este caso en particular, emana un cierto aura de peligro al estar acompañado de otras personas vestidas completamente de negro también y sumado a una actitud corporal de confianza y seguridad en el camino a tomar; también hace que destaque en la casa del Oráculo donde nadie más está usando ese color.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante reforzando el aspecto de confianza en sí mismo y peligro.

4.7.1.2 Morfeo

Usa el sobretodo, la camisa y la corbata de la Aparición del Sabio Anciano.

La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Insinuante reforzando el aspecto peligroso y rudo del negro motociclista; cuando buscan escapar del Agente Smith, pierde el sobretodo ya que es poco práctico obteniendo una silueta Recta.

4.7.1.3 Trinity

En la Visita al Oráculo utiliza un vestido y pantalones negros. La forma de la silueta es de Reloj de Arena y la línea envolvente es Insinuante, los ángulos formados por la pollera y las hombreras del vestido junto a lo ceñido del corsé suman al efecto agresivo del negro motorista.

4.7.1.4 Mouse

En esta etapa utiliza saco y pantalón de traje negros con una camiseta en negro con estampado en blanco, si bien el traje lo uniforma con el resto de la tripulación, el toque de la camiseta aporta el aire de jovialidad propio de Mouse. En esta etapa muere en un ataque de los agentes producto de la trampa que les tendió Cypher.

4.7.1.5 Agente Smith

Ídem Mundo Ordinario.

4.7.1.6 Cypher

En la Matrix lleva el mismo traje que en la Aparición del Sabio Anciano, chaqueta de cuero negra con camisa y pantalones negros; no sólo es parte del atuendo que todos utilizan regularmente en la Matrix, sino que también muestra como la oscuridad de Cypher está por ser expuesta para que todos lo vean.

En la nave lleva la camiseta gris y el chaleco bordó del Mundo Especial; en esta ocasión, deja salir toda su frustración e ira hacia los distintos miembros, especialmente Morfeo, Neo y Trinity, logra matar a Dozer, Apoc y Switch, pero Tank lo mata antes de que pueda liquidar al héroe.

4.7.1.7 Oráculo

Utiliza una camisa verde con un estampado vegetal abstracto y un pantalón verde liso, el color verde está relacionado con la magia y lo sobrenatural en la naturaleza, la libertad de la jungla y del bosque frente a las restricciones de la ciudad, representa todo lo que se mueve, cambia.

Otra prenda que posee el personaje es un delantal naranja, color que se utiliza para llamar la atención, especialmente sobre algún tipo de peligro; el delantal tiene un estampado de flores, que se utiliza frecuentemente como símbolo de femineidad, el grado de iconicidad de las flores se encuentra a mitad de camino entre el realismo botánico y la abstracción total, lo cual sugeriría un intermedio entre una mujer práctica y realista, con alguna experiencia en jardinería y una que por ciertas circunstancias o inclinación, está alejada del mundo natural.

La amplitud de las prendas genera una forma de la silueta entre Recta y de Trapecio y la línea envolvente queda entre Insinuante y Volumétrica, son prendas con mucho movimiento que ayudan a la extensión del yo generando una sensación agradable, de armonía. Busca

proyectar una imagen de calidez y serenidad, crear un espacio de comodidad para quien recibe sus premoniciones e interpretaciones.

4.7.2 El Señor de los anillos

4.7.2.1 Frodo Baggins

En su encuentro con la Dama del Espejo, Frodo lleva simplemente su camisa y pantalón, está en un lugar seguro, a salvo de los peligros físicos que lo persiguen; llega al oráculo despojado de toda protección, vulnerable y abierto para recibir el presagio de cómo continuará su viaje. Después de la visita al Oráculo comienza a usar una capa verde grisácea, al sumarse el gris al matiz de verde, las cualidades mágicas que representa ese color se ven atenuadas; al mismo tiempo, funciona como camuflaje, recurso que le servirá en lo que le resta de camino. Cuando Faramir los atrapa en Ithilien ya se ha desprendido de su saco y en el momento de ascender por las escaleras verticales a Cirith Ungol, tampoco tiene el chaleco. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante; si bien la anatomía debajo se distingue sin problemas, las prendas tienen cierta holgura que mantienen una mayor separación entre el entorno y el personaje.

4.7.2.2 Gandalf

Antes de la llegada de la Comunidad del anillo a los bosques de Lothlórien, Gandalf el Gris cae en Khazad-dûm y reaparece después de la disolución de la Comunidad, cuando Frodo y Sam han partido por su cuenta hacia el Monte del Destino y el resto se encontraba en el Bosque de Fangorn, de allí parten a Edoras a cumplir con su parte de la misión. Usa una capa y túnica blancas, lo mismo que el báculo; su cabello y barba también se han quedado completamente blancos y tienen un aspecto más ordenado, prolijo, dejando de lado la presentación casi andrajosa que tenía en su anterior condición. Ha pasado su última prueba y resucitó aumentando su poder; dentro de la Iglesia cristiana, el blanco es el color del gozo y la pureza celestial, y está asociado con la Pascua y la Resurrección. Durante su travesía a Edoras y a su llegada, lleva una de las capas élficas en verde grisáceo que oculta completamente su nuevo atuendo, se la quita cuando Saruman (a través del Rey Théoden a quien está bajo su posesión), lo desafía y con la revelación del nuevo Gandalf se muestra la magnitud del nuevo poder. La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Volumétrica pero este atuendo está más cerca del cuerpo, las líneas son más limpias y recuerdan más a una armadura, la estructura central más rígida y los hombros más rectos junto a la amplitud de las mangas que salen por debajo de la pechera implicando una variedad de capas superpuestas, la parte inferior de la capa y la túnica siguen generando un mayor volumen y asentando la presencia del mago pero de manera más formal.

4.7.2.3 Sam Ganyi

Al llegar al bosque de Lothlórien, como es un lugar seguro, se queda en camisa, chaleco y pantalón; al partir le será entregada una capa élfica que reemplazará a la suya; debajo de esta nueva adquisición seguirá usando sus vestimentas de la Comarca, el saco, el chaleco, la camisa y el pantalón. Cuando Faramir lo atrapa en Ithilien ya se ha desprendido de su saco y en el momento de ascender por las escaleras verticales a Cirith Ungol, tampoco tiene el chaleco.

4.7.2.4 Galadriel

Utiliza un vestido blanco con encajes, el color de la pureza; en las luces del bosque parece iridiscente.

La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Insinuante, las mangas acampanadas y translúcidas junto al movimiento de la falda dan idea de liviandad, fluidez, armonía y aumenta la sensación de que quién lo lleva es un ser etéreo.

Al despedir a la Comunidad del anillo lleva una capa blanca con encajes y la capucha colocada.

4.7.2.5 Merry

Lleva la camisa, el chaleco y el pantalón que tiene desde la entrada al Mundo Especial, no necesita capaz extra; al partir le será entregada una capa élfica que reemplazará a la suya; debajo de esta nueva adquisición seguirá usando sus vestimentas de la Comarca, el saco, el chaleco, la camisa y el pantalón; estando con Bárbol por un tiempo, cuando ya se siente cómodo con él, deja momentáneamente de lado la capa y el saco; los vuelve a utilizar en el camino a Isengard y posterior enfrentamiento con las fuerzas de Saruman. Una vez ganada la batalla, se relaja junto a Pippin y un pequeño festín de celebración utilizando el chaleco, la camisa y el pantalón, mismo atuendo con el que celebran en Rohan.

Luego del incidente de Pippin, llevará su atuendo de la Comarca hasta El Sagrario, lugar donde se reúnen las tropas antes de marchar a Minas Tirith.

4.7.2.6 Pippin

En Lothlórien usa sólo la camisa y el pantalón que tiene desde la entrada al Mundo Especial, ya que se siente seguro allí; al partir, lleva una capa élfica en vez de la suya; debajo de esta nueva adquisición seguirá usando sus vestimentas de la Comarca, el saco, la camisa, la bufanda y el pantalón; luego de haber recorrido una gran extensión del bosque con Bárbol por un tiempo, cuando ya se siente cómodo con él, deja momentáneamente de lado la capa y la bufanda colgando suelta, sin envolver le cuello; los vuelve a utilizar en el camino a Isengard, donde comienza a mostrar ese lado más reflexivo que denota su saco al proponer una estrategia para atacar Isengard. Una vez ganada la batalla, se relaja junto a Merry y un pequeño festín de celebración utilizando la camisa, el pantalón y su bufanda suelta, mismo atuendo con el que celebran en Rohan.

Cuando se expone al Palantir sólo lleva la camisa y los pantalones, está en su punto más vulnerable; desde la partida de Rohan y hasta su llegada a Minas Tirith, utilizará su traje de la Comarca.

4.7.2.7 Nazgûl

En el pantano de camino a la Puerta Negra, uno de los Espectros del Anillo, con su típica parca negra, sobrevuela sobre ellos, reavivando el dolor en la herida del hombro de Frodo pero logran esconderse evitando un enfrentamiento.

4.7.2.8 Saruman

Lleva su túnica y capa blancas; ésta es la última etapa en la que aparece dentro del relato ya que Merry y Pippin, junto a los Ents, destruyen los alrededores de su fortaleza de donde surgían los Orcos.

4.8 Descenso a los infiernos

4.8.1 Matrix

4.8.1.1 Neo

Lleva el mismo traje que en la visita al Oráculo mientras está en la Matrix y el sweater azul con camiseta blanca y pantalones negros de las primeras heridas.

4.8.1.2 Morfeo

Usa la camisa negra y el pantalón marrón rojizo oscuro en la Matrix, le quitaron la corbata dejándolo más expuesto al interrogatorio y la tortura; los colores de la camisa y el pantalón refuerzan la noción de que Morfeo es peligroso (para el sistema) y su fuerza interna que lo mantiene firme, sin revelar los secretos de la Resistencia.

En la nave utiliza una camiseta en blanco sucio y pantalones negros. Siempre está presente el conocimiento de la parte oscura de la vida.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante en el traje, adherente en la nave, ambas líneas marcan la musculatura de Morfeo poniendo de manifiesto su potencial físico, no necesita accesorios o una línea extremadamente voluminosa para imponer su persona.

4.8.1.3 Trinity

En la Matrix usa una camiseta de breteles finos y pantalones negros; aunque perdió el vestido que le agregaba una capa gruesa de protección, el efecto de negro motorista se mantiene con igual fuerza.

La línea envolvente es Adherente y la parte superior del cuerpo queda mucho más expuesta al peligro en el que está inmersa, con la captura de Morfeo ha perdido seguridad.

En la nave utiliza pantalón negro y sweater gris medio con una gran influencia de azul, cuya reminiscencia medieval se vincula con el amante leal y el siervo fiel, este significado se hará más evidente en la Prueba Suprema y Resurrección; el color se intensificó al igual que la

situación en la que están, al igual que Morfeo, siempre está presente la conciencia de la oscuridad, de lo malo.

La forma de la silueta Recta y la Línea Envolvente Insinuante muestran que en la nave está más segura y contenida que en la Matrix.

4.8.1.4 Agente Smith

Sigue con su traje negro con camisa blanca, en su enfrentamiento con Morfeo pierde sus lentes pero en el interrogatorio tiene un nuevo par que se quita para dar más énfasis a su discurso sobre el disgusto que le produce la raza humana.

4.8.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.8.2.1 Eliot Ness

Vuelve al traje gris convencional, la camisa es blanca con rayas y la corbata es de un azul oscuro con motivos romboidales en blanco. Tanto el estampado de la camisa como el de la corbata destacan la búsqueda del orden y la organización, el color de la corbata insinúa que quien lo usa es solemne, equilibrado, trabajador, digno de confianza y serio; los rombos blancos indican un orden, una organización pura, inocente. En cierta forma es una reivindicación, Ness confía en su equipo y lo que pueden hacer (se lee en las rayas de la camisa) y reafirma que es el hombre para el trabajo a través del traje y el color de la corbata. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante reforzando posición sólida, recta.

4.8.2.2 Jim Malone

Usa su gorra gris, saco y chaleco en marrón pardo, pantalones grises y una camisa blanca manteniendo el mensaje de hombre discreto, conectado a la tierra, de confianza, trabajador. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, sin llegar a generar una línea voluminosa, el saco crea una ilusión de amplitud que unida a la forma recta potencia esta noción de Malone como un hombre grande, con mucha presencia.

4.8.2.3 Al Capone

En el Descenso a los Infiernos, tiene un sobretodo color Camel, saco, chaleco y pantalones grises, camisa blanca, corbata negra y un sombrero blanco. Tanto el color del traje como el del sobretodo hacen alusión a la búsqueda de invisibilidad, quien los usa quiere pasar desapercibido lo más posible, los únicos toques llamativos son la camisa y el sombrero en blanco dándole un pequeño guiño irónico sobre el uso de un símbolo de pureza e inocencia. La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante tendiendo a voluminosa; es la primera vez que se lo ve con tantas capas encima y protegido de la cabeza a los pies, incluso lleva lentes de sol en el interior del hotel, por más que asestó un golpe grave a Ness, intuye en algún nivel que la contra respuesta es inminente y el nivel de violencia ha ido escalando en cada encuentro siguiendo el patrón que expuso en el inicio Malone sobre el Sistema de Chicago.

4.8.2.4 Oscar Wallace

Usa su sombrero gris, el saco, el chaleco y los pantalones también son grises, la camisa es blanca y la corbata es de franjas diagonales en gris negro y blanco. En cierto sentido la abundancia de gris en su vestuario puede verse como una premonición de lo que va a suceder ya que muchas veces se representa a los fantasmas con la ropa que utilizaban en vida pero completamente en gris.

La forma de la silueta recta y la línea envolvente insinuante muestra refuerzan la postura erguida de “pecho inflado” de Wallace por estar realizando trabajo policiaco “real”.

4.8.2.5 Frank Nitti

Utiliza un uniforme completo de policía para poder infiltrarse en el recinto y eliminar a Wallace y al testigo potencial, dejando un mensaje alto y claro para Ness. También es una forma de mostrar explícitamente el control que tiene Capone sobre la Policía de Chicago

4.8.3 El Señor de los anillos

4.8.3.1 Frodo Baggins

En el Descenso a los infiernos utiliza la capa élfica gris verdosa, una camisa blanca, cada vez más deteriorada mostrando la progresiva pérdida de la inocencia, y los pantalones marrones. La forma de la silueta es Recta y la Líneas Envolvente es entre Insinuante y Voluminosa por la holgura de las prendas sumado al efecto de la capa. Si bien parecería que está medianamente protegido, alejado de su entorno, proyectando una mayor extensión de sí mismo, en el interior Frodo se siente cada vez más disminuido y vulnerable.

En esta etapa, luego de su encuentro con Ella-Laraña, queda envuelto completamente en tela de araña pareciendo como momificado o en una mortaja mucho más real ahora, no como la capa en las Primera Heridas, por un momento creemos que el héroe ha perecido, pero sólo está paralizado.

También usa un traje de Orco para poder escapar de la Torre de guardia de los Orcos hasta estar nuevamente en el camino, ya la recta final, hacia el Monte del Destino.

4.8.3.2 Gandalf

Utiliza su capa, túnica y báculo blancos.

4.8.3.3 Sam Ganyí

En el Descenso a los infiernos utiliza la capa élfica gris verdosa, una camisa blanca que por la suciedad del camino se ha transformado en gris y pantalones marrones. Sam también se ha ido desprendiendo de la inocencia que tenía al inicio del viaje, entrando en contacto con las facetas más duras de la realidad.

La forma de la silueta es Recta y la Líneas Envolvente es Insinuante, en el caso de Sam, esta amplitud de Sam refleja su función de apoyo y sostén de Frodo, necesita ser su roca.

También usa un traje de Orco para poder escapar de la Torre de guardia de los Orcos hasta estar nuevamente en el camino, ya la recta final, hacia el Monte del Destino.

4.8.3.4 Galadriel

Se presenta a Frodo en una visión llevando el mismo vestido que tenía en el bosque de Lothlórien.

4.8.3.5 Merry

Utiliza la capa verde grisácea, una pechera, casco y guantes en marrón rojizo y un sacón y pantalones marrones.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante / Voluminosa, lleva su armadura para combatir a las fuerzas del mal y aportar su grano de arena.

4.8.3.6 Pippin

Usa una pechera negra con bordados en plata, guantes negros, una cota de malla plateada y pantalones negros.

La forma de la silueta es Recta y la Líneas Envolvente es Insinuante.

4.9 Desaparición del Sabio Anciano

4.9.1 Matrix

4.9.1.1 Neo

Mientras está en la nave, usa el sweater azul marino, la camiseta blanca y los pantalones negros de las Primeras Heridas.

Cuando se introduce en la Matrix para rescatar a Morfeo, lleva una camiseta, pantalones, un sobretodo de corte militar y borceguís negros, además de un gran arsenal de armas; de todos sus trajes este es el primero “negro motero” que usa. Neo comienza a abrazar su rol como líder de la revolución yendo a rescatar a Morfeo.

La forma de la silueta es de Trapecio y la línea envolvente es Insinuante resaltando el potencial de su cuerpo en la parte superior y aportando más volumen en la inferior para aumentar su presencia.

En medio de esta etapa pierde el sobretodo quedando con la camiseta y el pantalón negro, la línea envolvente de la silueta es, por primera vez, Adherente. Se enfrenta al Guardián del Umbral sin artificios, no necesita capas o grandes vestiduras que lo protejan ni armas sofisticadas porque ya descifró la Matrix y puede controlarla a su antojo, esa es toda la seguridad y confianza que necesita.

4.9.1.2 Morfeo

Usa la camiseta en blanco sucio y pantalones negros del Descenso a los Infiernos.

4.9.1.3 Trinity

Utiliza el sweater gris medio y pantalón negro del Descenso a los Infiernos.

4.9.1.4 Agente Smith

Lleva el traje negro con corbata blanca.

4.9.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.9.2.1 Eliot Ness

Lleva el sobretodo y el sombrero gris sobre el traje del Descenso a los Infiernos.

4.9.2.2 Jim Malone

En la Desaparición del Sabio Anciano, lleva la camisa blanca, el chaleco pardo y el pantalón gris del Descenso a los Infiernos.

4.9.2.3 Al Capone

Usa un esmoquin con corbatín y chaleco blancos mostrando otra vez sus dos caras, por un lado, a la prensa y al público en la ópera les muestra su lado carismático y seguro de sí mismo, incluso un poco gallito (reforzado por la forma recta y la línea envolvente insinuante del traje); por el otro ordenó la ejecución de Malone y la desaparición del contador (único testigo clave con vida) para garantizar la nulidad del juicio, de ahí también su posición segura y engreída.

4.9.2.4 Frank Nitti

Lleva su típico traje blanco con un sobretodo del mismo color, en las sombras el traje se percibe gris claro, buscando pasar desapercibido, los guantes, que cuando amenazó por primera vez a Ness eran blancos, ahora son de un color pardo, se está ensuciando las manos, y aunque no es la primera vez que lo vemos asesinar, esta traba puesta en el camino de alguna manera sellará el destino tanto de Ness como de Capone y del propio Nitti.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente entre Insinuante y Volumétrica, el abrigo juega como una especie de reminiscencia a la Parca con su amplitud y movimiento alrededor de Nitti.

4.9.3 El Señor de los anillos

4.9.3.1 Frodo Baggins

La camisa está cada vez más sucia y raída, la inocencia y la pureza se han ido desgastando a lo largo del recorrido, Frodo ha perdido toda esperanza, no sabe que Gandalf resucitó y ya ni siquiera puede evocarlos en su mente, el único que lo conecta con su vida pasada y lo mantiene en camino es Sam, quien se pone temporalmente la careta de Mentor alentador.

4.9.3.2 Gandalf

Utiliza su capa, túnica y báculo blancos.

4.9.3.3 Sam Ganyí

Al igual que con Frodo, la camisa está cada vez más sucia y raída, la inocencia y la pureza se han ido desgastando a lo largo del recorrido, pero al no tener la carga del anillo, todavía mantiene la esperanza de volver al hogar y la fe en Frodo, apoyándolo y cargándolo cuando ya no puede continuar por sus medios.

4.9.3.4 Merry

Lleva la armadura del Descenso a los Infiernos.

4.9.3.5 Pippin

Lleva el traje del Descenso a los Infiernos.

4.10 Salida de los infiernos

4.10.1 Matrix

4.10.1.1 Neo

Utiliza la camiseta y los pantalones negros de la Desaparición del Sabio Anciano en la Matrix y el sweater azul marino de las Primeras Heridas en la nave. Este es el momento en el que el héroe demuestra su valía al quedar solo en la Matrix mientras los agentes lo persiguen.

4.10.1.2 Morfeo

Lleva la camisa negra y el pantalón marrón rojizo del Descenso a los Infiernos. La línea envolvente se vuelve adherente cuando Morfeo se moja tras la activación de los aspersores del edificio, marcando su potencia física al librarse de las esposas que lo mantienen cautivo.

4.10.1.3 Trinity

Utiliza un sobretodo, pantalón y camiseta negros. Pierde el sobretodo para ganar movilidad. La línea envolvente es Adherente, es otro de sus trajes “negro motero” en la Matrix. La pérdida del sobretodo la deja más expuesta cuando finaliza el rescate y está por confesar sus sentimientos a Neo; la aparición repentina de Smith bloqueará el momento.

4.10.1.4 Agente Smith

Ídem Mundo Ordinario.

4.10.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.10.2.1 Eliot Ness

Después del incidente del Descenso a los infiernos está en su casa con Malone y Stone, el fiscal le acaba de decir que no seguirá adelante con el juicio sin un testigo sólido; Ness está derrotado, cabizbajo, en mangas de camisa, arremangadas hasta los codos; la charla con Malone lo pondrá de nuevo en el ruedo.

Reanimado por su Mentor, se enfrenta a Capone en su hotel; vuelve a colocarse la armadura llevando el traje completo.

4.10.2.2 Jim Malone

En la casa de Ness, después del atentado, vemos que lleva el saco pardo y el pantalón gris y la camisa blanca del Descenso a los Infiernos.

4.10.3 El Señor de los anillos

4.10.3.1 Frodo Baggins

Ídem Desaparición Sabio Anciano

4.10.3.2 Gandalf

Utiliza su capa, túnica y báculo blancos.

4.10.3.3 Sam Ganyi

Ídem Desaparición Sabio Anciano

4.10.3.4 Merry

Ídem Descenso a los Infiernos.

4.10.3.5 Pippin

Ídem Descenso a los Infiernos.

4.11 Prueba Suprema y Resurrección

4.11.1 Matrix

4.11.1.1 Neo

Mientras está en la nave, utiliza el sweater azul marino, la camiseta blanca y el pantalón negro de las Primeras Heridas. Cuando está en la Matrix utiliza el mismo vestuario que en la Desaparición del Sabio Anciano. Tanto la muerte como la resurrección del héroe terminan de consolidarlo como el Elegido.

4.11.1.2 Morfeo

Ídem Descenso a los infiernos.

4.11.1.3 Trinity

Ídem Salida de los Infiernos.

4.11.1.4 Agente Smith

Ídem Mundo Ordinario.

4.11.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.11.2.1 Eliot Ness

Usa el traje gris convencional, la corbata es moteada en blanco y rojo oscuro con motivos circulares en azul rodeados con blanco, en este caso, el estampado de lunares no se refiere a Ness sino a la impresión que tiene éste del juicio, para él se ha convertido en un circo, es una broma; teniendo en cuenta que los colores de la corbata son los de la bandera de los Estados Unidos, podemos decir que también es una crítica al sistema en general. También puede interpretarse como un guiño ya que el héroe se pone la máscara de Embaucador y engaña le tiende una trampa al juez para lograr su propósito, que se modifique el jurado que fue comprado.

Otro vestuario de esta etapa es el traje gris convencional con una corbata verde oscuro y blanco con rombos rojos reencuadrados en blanco, la misma corbata que utilizaba en las Primeras Heridas, luego de haber entendido lo corrupto que estaba el sistema y tomado el asunto en sus propias manos. Con este vestuario logra, utilizando medios cuestionables, conseguir su propósito de encarcelar a Al Capone.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente es Insinuante, manteniendo su porte regio y firme, incluso cuando pierde los papeles momentáneamente.

4.11.2.2 Al Capone

Lleva un traje de saco, chaleco y pantalón gris oscuro, una camisa blanca y una corbata de rayas diagonales en gris oscuro y claro. Se muestra sobrio, convencional, conservador, casi que de bajo perfil

También utiliza un traje de saco, chaleco y pantalón gris claro con camisa blanca y una corbata azul marino, los colores elegidos hablan de discreción, querer pasar desapercibido, con un toque de trabajador duro y confiable por la corbata.

En ambos casos se quiere mantener la personalidad de Capone lo más contenida posible, que casi no se lo tenga en cuenta; la forma de la silueta Recta y la línea envolvente Insinuante tendiendo a Volumétrica en ambos casos contradicen un poco a los colores. Durante todo el relato, los trajes de Capone han tendido al volumen ya que es un personaje que busca la atención, ser notado, ser el más imponente en una sala; es una diferencia con los trajes de Ness que siempre tienden más a lo adherente que a lo volumétrico.

4.11.2.3 Frank Nitti

Usa su típico traje blanco con una camisa a rayas azules; gracias a que utiliza el mismo traje, en un cacheo que le realiza Ness, confisca los fósforos que tenía la noche del asesinato de Malone con la dirección de su casa haciendo que el héroe se percate de quién fue el asesino de su Mentor, este conocimiento más la bravata que tira Nitti sobre la muerte de Malone son lo que llevan al héroe a su punto de quiebre, arrojando a Nitti de la azotea del juzgado. Además, le confisca una nota del alcalde dándole libre paso, que confirma hasta dónde llega la corrupción en la ciudad.

4.11.3 El Señor de los anillos

4.11.3.1 Frodo Baggins

La camisa está completamente sucia y rota, el blanco no se puede percibir en ningún lugar, la inocencia se perdió completamente y en ese estado completamente despojado y vulnerable el héroe deberá enfrentar la última gran prueba.

4.11.3.2 Gandalf

Utiliza su capa, túnica y báculo blancos.

4.11.3.3 Sam Ganyí

Al igual que Frodo, la ropa de Sam está completamente arruinada, refleja exteriormente el precio que el viaje a cobrado en su interior.

4.11.3.4 Merry

Ídem Descenso a los Infiernos.

4.11.3.5 Pippin

Ídem Descenso a los Infiernos.

4.11.3.6 Nazgûl

Ídem Mundo Especial.

4.12 Regreso al hogar

4.12.1 Matrix

4.12.1.1 Neo

Lleva un sobretodo, camisa y pantalones negros, el héroe no tiene dudas de su condición y se refleja en su postura y su vestimenta que indican sofisticación y rudeza a partes iguales, tanto por el color como por la silueta Recta e Insinuante.

Ésta es la única etapa en la que Neo utiliza gafas de sol, ahora, al igual que al tripulación del Nabucodonosor y los agentes de la Matrix puede ver la “realidad” tal como es.

4.12.2 Los Intocables de Eliot Ness

4.12.2.1 Eliot Ness

Utiliza el mismo traje que al comienzo de la película, cerrando el círculo y mostrando que, aunque realizó acciones fuera de su carácter para lograr sus objetivos, esencialmente, sigue siendo el mismo.

4.12.3 El Señor de los anillos

4.12.3.1 Frodo Baggins

Durante el largo proceso del regreso al hogar, Frodo utiliza seis vestuarios diferentes; primero lo podemos ver recuperándose de su odisea en una camisa blanca, que a diferencia de la sucia y raída que traía en la Prueba Suprema y Resurrección, está impoluta, señalando la resurrección del héroe. La línea envolvente es volumétrica, generando una amplia separación entre la tela y el cuerpo del personaje, así como del personaje con el resto del mundo.

Para la coronación de Aragorn, lleva una camisa blanca y chaleco y pantalones en marrón; el blanco de la camisa no es puro, tiene un poco de negro generando un gris muy claro, reflejando la inocencia teñida de conocimiento del mundo, el marrón nos habla de solidez, tranquilidad, trabajo duro, características que ya traía el hobbit y que se vieron puestas a prueba durante su travesía, ayudándolo a atravesarla.

En el regreso a la Comarca, utiliza una capa marrón rojizo con un saco verde oscuro; son los colores de la tierra y la naturaleza, el verde refleja libertad pero al tener un dominante azul, prevalece la reflexión y seriedad; el marrón rojizo de la capa sugiere emociones intensas, pero que están adormecidos, muestra calidez y estabilidad, es un reflejo de la madurez alcanzada por el héroe.

En la taberna, usa una camisa blanca con chaleco gris claro manteniendo este concepto de pérdida de la inocencia.

En el casamiento de Sam, también usa una camisa blanca con un chaleco plateado con motivos vegetales en gris más claro.

En su casa, cuando completa sus memorias lleva una camisa marrón pardo con líneas verticales y pantalones marrones; los colores señalan la personalidad humilde, práctica y

trabajadora de Frodo, mostrándolo como una persona estable, confiable, segura, las líneas verticales refuerzan el concepto.

Para su viaje a las Tierras Imperecederas, utiliza una capa verde grisáceo con dominante amarillo, saco y pantalones en gris, el chaleco gris claro de la boda de Sam y camisa blanca. La capa élfica resalta la jovialidad y vitalidad pero de forma bastante atenuada por el gris. El resto del atuendo sugiere un intento por pasar desapercibido, también refleja estatismo, falta de definición; Frodo podrá partir a descansar finalmente pero al mismo tiempo queda la tristeza de separarse de sus amigos y su tierra.

La forma de la silueta es Recta y la línea envolvente se mantiene entre Insinuante y Volumétrica, no oculta completamente sus formas, pero nunca llega a adherirse; tanto en su regreso a la Comarca como en su partida hacia Aman, el uso de una capa le aporta mayor volumen y lleva la forma de la silueta hacia lo trapezoidal, es la protección extra para el viaje, en la Comarca no lo necesita, está entre amigos, pero la amplitud de su ropa muestra la distancia que se va creando con el entorno.

Tras superar la prueba Frodo volvió a nacer, por lo tanto, ya no es el mismo y no puede reconectarse con el mundo que dejó antes de iniciar el viaje.

4.12.3.2 Gandalf

Utiliza su capa, túnica y báculo blancos que generan una forma de Trapecio y una línea envolvente Volumétrica; la combinación entre la holgura de las prendas y el báculo como accesorio aumentan la presencia de Gandalf en la escena y su aura de poder. Ciertos accesorios como el cinturón y el broche de la capa refuerzan el avance de Gandalf, su ascenso de posición como mago.

4.12.3.3 Sam Ganyi

En el Regreso al hogar usa una camisa blanca y holgada que genera una forma recta y una línea envolvente casi volumétrica, al igual que Frodo muestra el contraste con el atuendo de la Prueba suprema y Resurrección al encontrarse en perfecto estado, en cierto sentido, Sam también atravesó un proceso de resurrección ya que acompañó paso a paso al héroe, el blanco refleja eso.

En la coronación de Aragorn, usa una camisa gris claro, chaleco amarillo y pantalones grises; Se aprecia la pérdida de la inocencia y la búsqueda de discreción, remarcando el siempre perfil bajo del hobbit, además, el amarillo claro del chaleco marca la personalidad optimista de Sam. En el regreso a la Comarca, utiliza una capa con saco marrón oscuros, señalando su personalidad estable, trabajadora, reconfortante y sólida.

En la taberna, lleva una camisa blanca con chaleco marrón pardo, se mezcla la seguridad y estabilidad del marrón, con la indefinición e inmovilidad del gris; gana la fuerza del marrón cuando junta coraje para hablar con Rosie.

En su boda, usa un saco marrón claro con el chaleco amarillo claro de la coronación y una camisa blanca, este atuendo refleja la alegría y optimismo que la ocasión conlleva, pero recubierto de cierta madurez o sofisticación.

En la casa de Frodo viste saco, chaleco y pantalones marrón oscuro y camisa blanca; se presenta como una persona humilde, práctica, sin pretensiones sociales, estable, ha madurado después del viaje y ya no recurre al gris para pasar desapercibido, sino que se muestra como un personaje sólido con el que la comunidad puede contar.

Al acompañar a Frodo en su viaje final usa capa verde grisáceo con dominante amarillo, saco y pantalón marrón oscuro, chaleco amarillo claro y camisa blanca que revelan que, frente a lo triste de la situación, mantiene una mirada alegre y optimista.

A igual que con Frodo, la forma de la silueta es Recta y la línea envolvente se mantiene entre Insinuante y Volumétrica, no oculta completamente sus formas, pero nunca llega a adherirse; aunque Sam se muestra más enraizado a la Comarca que Frodo, lo vemos llevando más capaz incluso en la seguridad de la Comarca.

4.12.3.4 Galadriel

El color plateado y la forma de Trapecio con línea envolvente Volumétrica de la capa que la cubre por completo más la fluidez de la tela, refuerzan la idea de que es un ser etéreo, místico.

4.12.3.5 Merry

En el Regreso al hogar usa una camisa blanca con pantalones marrones, esta combinación muestra la inocencia y pureza que todavía prevalece en los hobbits en el blanco de la camisa y la madurez que han alcanzado reflejada en la solidez y estabilidad que comunican los pantalones marrones.

En la coronación lleva una camisa gris claro, chaleco naranja tostado y pantalones marrones, el color del chaleco habla de vivacidad, inquietud pero con un matiz de seriedad.

Al regresar al hogar utiliza una capa verde oscuro al igual que las mangas de la camisa y una pechera marrón rojizo; los colores son similares a los que utiliza Frodo, pero la saturación es más alta aportándole una cariz más vivaz y alegre.

En la taberna lleva una camisa blanca con chaleco marrón rojizo que simboliza un equilibrio entre el ocio y el trabajo duro, la alegría y efervescencia de su personalidad se mantiene pero se ha atenuado, ha evolucionado.

En la boda de Sam, se suma al atuendo de la taberna, un pañuelo naranja y verde realzando el aspecto llamativo y libre de su personalidad.

En el muelle usa una capa verde grisáceo con dominante amarillo, saco verde oscuro, el chaleco marrón rojizo y camisa blanca; se mantiene, como con Frodo y Sam, el optimismo con la tristeza, en el caso de Merry también lo muestra más conectado a la naturaleza.

Se repite la tendencia de la forma de la silueta Recta y la línea envolvente entre Insinuante y Volumétrica; cuando se encuentra en la Comarca o en territorio amigo lleva menos capas de ropa y la línea envolvente es más cercana al cuerpo insinuando más la forma, en los desplazamientos recurre a una mayor protección aumentando la cantidad de barreras entre su cuerpo y el entorno y ensanchando su postura.

4.12.3.6 Pippin

En el Regreso al hogar usa una camisa blanca con pantalones marrón oscuro.

En la coronación viste una camisa gris claro, chaleco azul verdoso y pantalones marrones.

Cuando regresan a la Comarca, usa la capa y pechera negra con bordados en dorados similares a los que llevaba en el Descenso a los infiernos, las mangas de la camisa son de un marrón rojizo al igual que el interior de la capa y los guantes son negros con bordados dorados.

En la taberna usa camisa blanca con chaleco azul con estampado escocés y una bufanda gris verdoso con detalles en amarillo.

Para la boda de Sam utiliza una camisa blanca con chaleco y un pañuelo en color gris con estampado orgánico en plata.

En los Puertos Grises viste una capa verde grisáceo con dominante amarillo, saco marrón y una bufanda con estampado orgánico en tono cálidos con detalles en azul.

Todos los colores y motivos de los distintos trajes de Pippin en esta etapa, refuerzan el mensaje de que el hobbit ha madurado y ahora es una persona más reflexiva, sensata, estable, segura, trabajadora pero sin haber perdido la chispa de alegría y picardía que lo caracterizaba en el pasado, ha aprendido a controlar y canalizar esa energía.

Se repite la tendencia de la forma de la silueta Recta y la línea envolvente entre Insinuante y Volumétrica; cuando se encuentra en la Comarca o en territorio amigo lleva menos capas de ropa y la línea envolvente es más cercana al cuerpo insinuando más la forma, en los desplazamientos recurre a una mayor protección aumentando la cantidad de barreras entre su cuerpo y el entorno y ensanchando su postura.

5. Capítulo 05: Comparativa vestuario de los personajes arquetípicos

5.1 Héroe

En el caso de Neo, la paleta de colores se mantiene dentro de los neutros (negro, blanco, gris) a excepción del sweater azul marino que comienza a utilizar en la nave luego de las primeras heridas. Comienzan representando la desesperanza, el ascetismo, también sirve como camuflaje en la noche que es el momento del día en que Thomas se esconde y Neo sale a relucir; una vez iniciado el viaje será símbolo de la toma de conciencia de la maldad y los aspectos más dolorosos de la vida por un lado, y por el otro, una forma de intimidación/protección dentro de la Matrix. El gris, que en el Mundo Ordinario se usa como forma de ocultamiento, para pasar desapercibido y como convencionalismo, en el Mundo Especial señala la pérdida de la inocencia. El blanco, que toma mayor presencia en el Mundo Especial, nos habla de inocencia, de pureza, y se utiliza como contrapunto del negro para mostrar la interacción entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad. El azul marino, vinculado al negro, tiene como significado más fuerte su asociación al trabajo duro y la confiabilidad de quien lo porta; aparece en el momento en el que a Neo le es revelado que se lo considera el Elegido y ha completado las primeras etapas del entrenamiento, si bien en un inicio, sólo Morfeo ve esas características en él; a medida que se desarrolla el tercer acto ya no quedarán dudas para nadie, ni siquiera el mismo Neo, de que él es el Elegido, es confiable y está dispuesto a trabajar duro, incluso sacrificarlo todo, para cumplir su misión.

En lo referente a la silueta, comienza utilizando prendas que, manteniéndose dentro de la línea insinuante, tienden a lo volumétrico, es decir, hay un mayor espacio entre las prendas y el cuerpo, pero se puede reconocer fácilmente la figura debajo; Neo busca distanciarse de los demás, generar la mayor cantidad de espacio posible entre el entorno y él mismo. En la nave, nuestra primera vista de él es en una camilla con una toalla que sólo cubre la sección media, está terriblemente expuesto; una vez consciente, la silueta irá pasando de insinuante / volumétrica (se envuelve con una manta sobre la ropa de la nave, el kimono) hasta ser insinuante / adherente (el sweater azul, la camiseta blanca). El traje que usa en la Matrix cuando vuelve a entrar se ajusta mejor a la forma de su cuerpo y a medida que muta al “negro motero” la camiseta y el pantalón se tornan más adherentes.

En el vestuario de Eliot Ness, los trajes que utiliza, incluidos el sombrero y el sobretodo, se mantienen entre el gris medio y el gris carbón, con camisas blancas; las corbatas aportan un detalle de color, principalmente en rojo, azul y blanco, pero también utiliza verde, y son las mayores comunicadoras de subtextos. Las excepciones al traje son la chaqueta de cuero y pantalones anchos que utiliza en la frontera con Canadá al interceptar el cargamento de whiskey y la camisa en gris claro y rayas con chaleco tejido con estampado de rombos en marrón que utiliza cuando conoce a su hijo recién nacido luego de la emboscada antes mencionada.

Por fuera muestra su fachada de agente serio y respetuoso de la ley, que acepta las convenciones, el orden establecido, pero en sus corbatas se hacen pequeñas declaraciones a través el color y el estampado.

En los momentos en los que se encuentra seguro, rodeado de gente de su confianza, va en mangas de camisa subidas hasta los codos y con un aspecto más descuidado; con el resto del mundo siempre se muestra completamente vestido y compuesto; en los momentos donde se siente más expuesto al peligro, como la primer redada, la primer amenaza de Nitti o la muerte de Malone y posterior enfrentamiento con los hombres de Capone por conseguir al contador, lleva prendas más voluminosas y más capas entre él y el mundo exterior.

Durante la primera parte del juicio, utiliza el mismo traje que llevaba luego de la primera redada fallida y pareciera que el resultado va a ser el mismo, la corbata de círculos no sólo muestra la idea que tiene Ness del sistema (es un circo), sino que también encaja con su papel momentáneo de Héroe - Embaucador; en la segunda parte del juicio lleva el mismo traje que utilizó luego de la primera redada exitosa antes de las amenazas, en este caso, la victoria fue rotunda. Una vez finalizado el enfrentamiento, en El Regreso al Hogar, utiliza el mismo traje que tenía al comienzo de la película cerrando el círculo, ya ha terminado con su tarea en Chicago y puede retomar su vida.

La paleta de colores del vestuario de Frodo tiende hacia los colores vinculados con la tierra y la naturaleza, al inicio de su viaje utiliza una gran cantidad de verde y marrón, acompañados del blanco; se refuerza el vínculo con la tierra, el trabajo duro, la confiabilidad y la inocencia y pureza; el verde también habla de libertad, crecimiento y magia.

A medida que avanza el recorrido, el verde empieza a desaparecer y el blanco se ensucia cada vez mostrando la creciente pérdida de la inocencia y la pureza, producto de la corrupción del anillo.

En cuanto a la silueta, al inicio del recorrido es volumétrica, lleva una gran cantidad de capas de ropa que generan un amplio espacio alrededor del héroe, pero a medida que los peligros aumentan, especialmente desde el interior de sí mismo, Frodo va perdiendo protección hasta quedar completamente vulnerable en una camisa raída y los pantalones.

Si bien en cuanto a colores no se pueden hallar grandes coincidencias entre los héroes que indicaran una tipología en ésta categoría, sí hay una tendencia en la silueta, no sólo a aumentar la línea envolvente cuando se producen situaciones de peligro o incertidumbre, sino también a disminuir el espacio entre el héroe y el entorno a medida que se acerca al final de su viaje, llegando a la Prueba Suprema y Resurrección, cuando el riesgo de fallar está en su máximo punto, las capas de ropa tienden a disminuir, las prendas con las que se cubría habitualmente desaparecen o se arruinan de alguna forma (generalmente junto con el Sabio Anciano) y el héroe se enfrenta al último gran desafío sin barreras de contención, es el momento de demostrar que ha completado su forja y es un verdadero héroe.

5.2 Mentor

Al igual que Neo, Morfeo tiene dos tipos de vestuario, que diferencian los dos espacios en los que transcurre la trama, la Matrix y la nave. En la Matrix, predomina el atuendo “Negro motorista”, es una apariencia dura, combativa, también utiliza un traje que le da un aspecto formal pero descontracturado ya que el tono marrón rojizo es atípico. El uso de los lentes de sol espejados suma a la sensación de misterio que genera su figura al comienzo del relato, también se utiliza para jugar con los reflejos de Neo y las pastillas cuando debe decidir. En la nave, los trajes son mucho más informales, raídos, hay mayor presencia de tonos claros, Morfeo es más accesible en este espacio, a simple vista se encuentra en igualdad de condiciones con el resto de la tripulación pero mirando más de cerca se puede apreciar una reminiscencia a los uniformes militares en las hombreras de su sweater que destacan su jerarquía.

Los atuendos de Malone en “Los Intocables” hacen hincapié en su personalidad fuerte, trabajadora, honorable, lo muestran como un hombre con los pies en la tierra, de bajo perfil, pero con fuertes convicciones por eso la paleta se mantiene mayormente entre los grises y los marrones.

Gandalf también luce dos atuendos a lo largo de la travesía, pero a diferencia de Morfeo que va cambiando entre un tipo de traje y otro, Gandalf lleva primero su traje Gris, que lo señala como mago pero de nivel inferior, es decir que no ha alcanzado su potencial completo, y luego, tras morir en su enfrentamiento con el Balrog, resucita transformándose en Gandalf el blanco, momento en el que se desarrollan completamente sus poderes. En ambos atuendos, la silueta es volumétrica y trapezoidal esto sumado al movimiento de las telas y los báculos que utiliza refuerza el aura de poder y dominio que tiene el mentor; en su versión blanca, más allá del resplandor propio del color, la tela se aprecia visiblemente más liviana, dando una sensación más etérea al personaje.

En los tres casos, la silueta genera grandes volúmenes que resalta el tamaño y engrandecen al Mentor, esta exaltación de la presencia y el reforzamiento de las características que denotan poder son esenciales para mostrar al Mentor como una figura sólida, en quien el héroe se puede apoyar y sentirse seguro bajo su tutela.

5.3 Figura Cambiante

Al igual que Neo y Morfeo, Trinity usa dos tipos de atuendos distintos uno para la Matrix y otro para la nave. En la Matrix las prendas son adherentes y negras, tiene aspecto pesado; Cuando usa chaquetas, la forma recta de la misma hace que la silueta sea más insinuante que adherente pero se mantiene esa idea de peligro y seducción (en su primer encuentro con el héroe sólo vemos que lleva un corsé ajustado). En la nave, las prendas son más holgadas, cuelgan del marco superior de su cuerpo, tienden a ser informes y los colores en la parte superior son más claros, su imagen se suaviza, se hace más vulnerable, es el espacio en el

que se permite dudar y a la vez creer en Neo y donde finalmente revelará su completa lealtad y fe en el héroe.

En el caso de Sam, al comienzo del viaje lleva varias capas que lo protegen y aíslan del mundo exterior y en su indumentaria predomina el gris marcando su perfil bajo y la búsqueda de pasar desapercibido, a medida que el territorio se dificulta y los peligros aumentan, va perdiendo esa protección y queda expuesto y vulnerable, este momento coincide también con el inicio de las dudas de Frodo. En ese momento el hobbit saca a relucir su fuerza interior y se convierte en el único soporte del héroe, incluso cuando Frodo duda de su lealtad y lo aparta de su lado. Una vez superada la prueba y de nuevo en el hogar, el vestuario de Sam tiende más a los marrones, exhibiendo esa nueva seguridad y fortaleza descubierta, asentándolo como un nuevo pilar de la comunidad.

Ambos se encuentran en sus presentaciones más vulnerables cuando llega el momento de declarar finalmente dónde residen sus lealtades pero no hay grandes similitudes en los tratamientos del color o la silueta de sus trajes.

5.4 Herald

El Oráculo en Matrix tiene una apariencia terrenal, el naranja y marrón del delantal junto al verde de la camisa y el pantalón y los estampados hablan de una conexión con la naturaleza pero también de magia y lo sobrenatural además de ser una llamada de atención.

El caso de Galdriel es todo lo opuesto, el movimiento y brillo de la tela de su vestido que fluye a su alrededor casi como si flotara le dan un carácter etéreo, reafirmando su condición de ser mágico.

En esta situación particular queda reflejado como a través de dos caracterizaciones distintas se pueden representar personajes que son esencialmente iguales.

5.5 Embaucador

A diferencia del resto de Embaucadores, los colores del vestuario de Mouse son el azul marino y el negro, con un pequeño detalle en blanco, colores fríos y oscuros, en su caso sirve como contraste a su personalidad alegre ayudando a que resalten más esas características psicológicas entre lo sombrío del ambiente.

A través de los trajes, y los motivos y colores de las corbatas, se nos muestra a Wallace como un hombre ordenado, pulcro, patriótico, recto; a medida que la acción va transcurriendo y su típico trabajo de escritorio se convierte en trabajo policiaco tradicional, Wallace incorpora algunos elementos más atrevidos a su traje como la camisa roja y el pañuelo violáceo que utiliza en la redada de las Primeras Heridas, estos pequeños detalles de color resaltan ese aspecto alegre y optimista del agente que introduce pequeños alivios cómicos en sus apariciones. En su última aparición su traje es casi completamente gris, color con el que se representa a los espectros y que vaticina el final del personaje.

Merry y Pippin se presentan con colores alegres y estridentes en sus chalecos reforzando sus personalidades alegres, energéticas y un poco irreflexivas. Al confrontarse con el mundo y los muchos peligros que habitan en él, los colores se apagan un poco mostrando la madurez que los personajes han alcanzado, especialmente en el caso de Pippin.

En casi todos los casos, menos Mouse, los vestuarios cuentan con detalles de color llamativo para señalar el carácter alegre pero no todo su vestuario es colorido ya que no son verdaderos bufones, sólo lo representan.

5.6 Guardián del Umbral

El agente Smith, como símbolo del sistema, aparece siempre utilizando el traje de corbata negro y anteojos oscuros que lo uniforman con el resto de los agentes.

Cypher utiliza mayormente camisetas en gris claro con algún detalle de color, en la Matrix está siempre de negro excepto en su reunión con Smith.

Nitti lleva siempre su traje completo en blanco, variando algunos accesorios; en su caso es un tanto satírico ya que las acciones del personaje distan mucho de ser puras e inocentes.

Los Nazgûl visten unas túnicas harapientas completamente negras que mantienen ocultos sus rasgos y la fluidez de las telas que los envuelven remarcan su condición de espectros.

Saruman aparece siempre con su túnica y capa o sólo túnica blanco sucio.

A excepción de Cypher que incorpora un poco más de variedad en sus atuendos, la mayoría de los Guardianes son representados con el mismo traje lo que hace pensar en una especie de uniforme que recuerda la relación de subordinación que suelen tener estos personajes, generalmente con la figura de la Sombra.

En cuanto a colores se puede notar una abundancia de colores neutros lo que refuerza más la idea de uniforme.

5.7 Sombra

Aunque no haya otros arquetipos de Sombra para comparar, podemos decir que las distintas apariciones de Capone a lo largo del relato buscan reflejar su ostentación mediante el uso de colores y estampados que se relacionan con una posición privilegiada y siempre se lo ve de punta en blanco; donde la silueta del héroe tiende a volverse adherente, se ajusta mejor a su forma, los trajes de la sombra quedan más holgados, generan una sensación de amplitud, de mayor presencia, pero también dicen que son más genéricos, no hechos a medida como los del Héroe, eso sumado a las exclamaciones y las gesticulaciones que realiza cuando habla, le dan un aspecto tosco en vez del refinado que busca.

Conclusión

Después de haber recopilado información sobre los distintos arquetipos presentes en Matrix (1999), Los Intocables de Eliot Ness (1987) y la trilogía de El Señor de los Anillos (2011/2002/2003), registrando los elementos denotativos de sus vestuarios y analizado la relación de dichos vestuarios con las circunstancias que atravesaban los personajes en las distintas etapas de la forja heroica, además de comparar los datos encontrados entre arquetipos semejantes, puedo concluir que la intervención del color y la silueta de los trajes es fundamental para lograr una caracterización del personaje completa y mucho más profunda; si bien estos elementos se ven sujetos a ciertas restricciones dadas por las características del film (como por ejemplo el género o la época y/o lugar en el que está ambientada la historia) las posibilidades expresivas son enormes, no sólo para generar una idea cohesiva de grupo, donde se entiende que todos los personajes pertenecen a la misma historia, sino también para diferenciar a cada sujeto dentro del relato.

En los tres casos de estudio se nota una cierta regularidad dentro de los vestuarios de la misma película, en Matrix todos visten de negro en la Matrix y llevan ropa raída y de colores neutros en la nave, pero a través de pequeños detalles en la silueta o mediante variaciones de color, cada personaje se separa del resto y a su vez nos narra de manera más profunda e, incluso a veces anticipada, lo que le está pasando al personaje en los distintos momentos del relato. En los Intocables de Eliot Ness, todos los personajes arquetípicos visten alguna forma de traje, pero los colores y el tipo de confección revelado en la silueta marcan claramente las diferencias y ayudan a agrupar a los distintos sujetos. En El Señor de los Anillos, los colores de los trajes y las capas son los principales diferenciadores de personajes y una fuente de información sobre el carácter de los mismos extensa.

En cuanto a la existencia de una tipología dentro del vestuario de los personajes arquetípicos dentro de los relatos de forja heroica, he podido identificar ciertas constantes vinculadas especialmente a las constantes narrativas presentes en este tipo de relatos, pero al igual que la estructura de un relato que tiene ciertos aspectos comunes que nos permiten clasificarlo dentro de ciertas categorías y ciertos aspectos únicos que la hacen ser una pieza original, el uso del color y la silueta en los vestuarios se adapta, principalmente, a las necesidades específicas del relato y del personaje que están representando.

Como bases comunes pude identificar la eliminación de capas y/o el desarreglo en general del traje del héroe a medida que se acerca a la Prueba Suprema y Resurrección mostrando la falta de control y lo expuesto que está a los elementos, dejándolo vulnerable para poder demostrar su valía y reclamar finalmente su lugar como héroe.

Otro factor común es la disminución de prendas o la relajación en el vestir cuando los personajes se encuentran en situaciones confortables o lugares que consideran seguros y el aumento de capas frente a la amenaza o la aparición del peligro.

Los Mentores suelen llevar prendas que destacan y/o engrandecen su figura para remarcar su solidez y generar un lugar seguro para el Héroe en el cual apoyarse; a medida que se acerca su desaparición, literal o metafórica, esta sensación de grandeza puede ir disminuyendo como es el caso de Morfeo y Malone, se sigue marcando la gran contextura pero en relación al héroe, ya no es tanta la diferencia.

En cuanto a los Guardianes del Umbral, parecieran vestir alguna especie de uniforme que se mantiene más o menos igual a lo largo de todo el relato.

Todas estas similitudes se dan a nivel básico en cada historia, pero la forma de representarlo a través del vestuario varía según las características de cada relato, lo que hace que las coincidencias formales sean escasas.

Bibliografía

Alcántara Meléndez, D. M. (08 de enero de 2015) Modelo actancial.

<https://www.elsiglodetorreon.com.mx/blogs/cine/1875-modelo-actancial>

Calderón Bilbao, M. d. (2009). El diseño de vestuario en cine. Superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica. Chile: Universidad de Chile.

Cassetti, F. y DiChio, Francisco (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda*. Barcelona: Paidós.

Saltzman, A. (2003). *El cuerpo diseñado*. Barcelona: Paidós.

Sanchez-Escalonilla, A. (2002). *Guion de aventura y forja del héroe*. Ariel.

Squicciarino, N. (2012). *El vestido habla*. Cátedra.

Taratuto, P. y Otros. (2017). CABA, Argentina: Universidad de Belgrano - Cátedra Dirección de Arte.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ma non troppo.

Referencias Audiovisuales

Wachowski, L. y Wachowski, L. (1999) Matrix. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures.

De Palma, B. (1987) Los Intocables de Eliot Ness. Paramount Pictures.

Jackson, P. (2001/2002/2003) El Señor de los Anillos (trilogía). New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

ⁱ Información de Matrix en Imdb <https://www.imdb.com/title/tt0133093/>

ⁱⁱ Información de Los Intocables de Eliot Ness en Imdb https://www.imdb.com/title/tt0094226/?ref=nm_sr_srsq_0

ⁱⁱⁱ Información de El Señor de los Anillos en Imdb https://www.imdb.com/title/tt0120737/fullcredits/?ref=tt_ov_st_sm