

## La máscara cosmética en el cine de John Waters

Análisis narrativo de los personajes protagonistas de  
*Pink Flamingos* y *Female Trouble*

Rafael Timón Gómez

Doctor en Comunicación Audiovisual

Investigador independiente

rafaeltimongomez@gmail.com

Vanessa García Guardia

Doctora en Comunicación Audiovisual

Investigadora independiente

vanessagarciaguardia@gmail.com

*Recibido:* 6 de abril de 2016

*Aceptado:* 12 de abril de 2016

*Para citar este artículo:* Timón Gómez, R. y García Guardia, V. (2016). La máscara cosmética en el cine de John Waters: Análisis narrativo de los personajes protagonistas de *Pink Flamingos* y *Female Trouble*. *Creatividad y Sociedad* (25) 144-169

*Recuperado de:* <http://creatividadysociedad.com/articulos/25/6>. La mascara cosmetica en el cine de John Waters: Analisis narrativo de los personajes protagonistas de Pink Flamingos y Female Trouble.pdf

## Resumen

El aspecto físico de los personajes y su caracterización externa —maquillaje, peluquería y vestuario— pueden pasar muchas veces desapercibidos como agentes narrativos a la hora de analizar un film. Son inevitables para la configuración de los personajes, pero es usual que sólo se destaquen sus funciones contextuales, es decir, como elementos dedicados a situar a los personajes en un contexto histórico, social y cultural concreto, o a asignarles un estereotipo determinado. En este artículo se analizarán dos películas del cineasta norteamericano John Waters —*Pink Flamingos* (1972) y *Female Trouble* (1974)—, con el objetivo de mostrar cómo la caracterización física y, concretamente, el maquillaje de sus personajes protagonistas pueden asumir papeles especialmente relevantes en la configuración del personaje y transmitir significados que completan su perfil como actantes y su construcción dramática (su motivación, intención y objetivo en la historia), revelando un potencial creativo, que si bien se supone, muchas veces queda desaprovechado.

## Palabras clave

Análisis narrativo · Configuración del personaje  
· Máscara · Maquillaje · Grotresco

## Abstract

Some kinds of physical features of characters in a film —make up, hairdressing and costumes— can be unnoticed like narrative agents when we are analyzing it. They are essential on the process of creating a character, but usually only their contextual functions are highlighted like necessary elements to place this characters in a specific historical, social and cultural context, or to assign it a particular stereotype. This paper analyzes two films by the north american filmmaker John Waters —*Pink Flamingos* (1972) and *Female Trouble* (1974)— with the objective of shows how the make up of their principal characters can assume a relevant paper in their configuration, and communicate meanings in relation of their dramatical construction (motivation, intention and objective in the story), revealing a creative potencial often wasted.

## Key words

Narrative analysis · Character configuration·  
Mask · Make up · Grotesque

## Objetivos, metodología e hipótesis

Antes de abordar el análisis de los elementos que interesan, hemos de preguntarnos, o mejor dicho, hemos de enunciar de forma explícita cuál es el objetivo del análisis que se va a realizar, ya que, como indica Gómez Tarín (2006) ese objetivo condicionará, obviamente, la perspectiva desde la que se va a realizar, así como los elementos seleccionados para su estudio, justificando, también, los que se descartan:

Si analizar es dar solución a un problema –orientación matemática– a partir de la práctica de un método mediante el que partimos de una solución, formulada mediante hipótesis, que, en el caso del texto fílmico, está realmente ante nosotros (el film es la propia solución del problema hermenéutica planteado) [...] parece que es precisamente la ejecución de una determinada metodología la que asegura y garantiza la entidad cualitativa del análisis (Gómez Tarín, 2006, p.3).

Es decir, si analizar implica comprender e interpretar un texto y esa actividad supone que el analista lo tome para sí, pero también que aporte algo al mismo revisándolo para el aquí y el ahora, ya que su inevitable perspectiva lo encarna de nuevo y le añade su contexto al propio del momento y el lugar en que ese texto fílmico se produjo, el seguimiento de un método estructurado de análisis se muestra interesante para dotar de enjundia al aludido análisis cualitativo, equilibrando lo que hay en el texto –lo que Talens denomina el espacio textual (1986, p. 21)– con lo que el intérprete le aporta, suma que construirá el texto en sí.

Gómez Tarín, siguiendo a Vanoye y Goliot-Lété (1992) plantea un método de análisis fílmico que, resumidamente, comienza con una fase previa de recopilación de información sobre el documento fílmico a analizar, en la que, también, se realiza lo que denomina el *decoupage*, es decir, la descripción de cada plano; luego continúa

con una fase descriptiva donde se generan los elementos de análisis y se realiza el análisis propiamente dicho de toda la información recopilada en el primera fase, poniendo ya en marcha el análisis textual, puesto que se empiezan a identificar los elementos de relación entre los distintos parámetros antes descritos (comienza, por tanto, el proceso interpretativo, con lo que ello implica). La tercera fase será la descriptivo-interpretativa, donde se analizan los recursos expresivos (los componentes del plano y su relación con los efectos sonoros) y narrativos, entre los que encontramos a los personajes. Por último, el análisis concluiría con la fase interpretativa, en la que el analista aporta sus conclusiones siguiendo siempre lo que el texto 'dice', tal y como se ha recopilado en la fase descriptiva, es decir, utilizando aquello que está en el espacio textual como límite para su subjetividad.

De esta forma, parece que Gómez Tarín aboga por una síntesis del análisis de los códigos de representación visual y auditiva (planos, montaje, escenografía, movimientos de cámara, etc) –que según Sulbarán Piñeiro (2000, p. 46) fraccionan el discurso– y los elementos narrativos. Se encuentra aquí una interesante justificación del enfoque narrativo de este estudio, puesto que si se atiende a esos códigos puramente visuales, el entendimiento del personaje se torna imposible. El personaje forma parte de la narración, se encarna en ella y, a la vez, la constituye, porque no es posible entenderlo desde el fraccionamiento de las partes en que se presenta visual y auditivamente, sólo se puede percibir como una parte esencial de los elementos que constituyen el relato, donde cobra vida y sentido. Por consiguiente, conviene volver a la primera apreciación realizada por Gómez Tarín, donde entiende que el objetivo de un análisis determina la perspectiva que se va asumir para llevarlo a cabo, justificando así la perspectiva narrativa, dentro del análisis fílmico, que se va a adoptar. Si la investigación plantea como hipótesis que el maquillaje de los personajes protagonistas –entendido como 'mascara'– de las dos primeras películas de John Waters, además de aportar aspectos básicos para su configuración, funciona como elemento simbólico que contiene claves esenciales para la comprensión de su tema general, y como se ha aclarado, el personaje, dentro de la dicotomía que implica la diferen-

ciación entre códigos de representación y elementos narrativos en un film, pertenece a los segundos, no queda otra opción que atender a una metodología cualitativa basada en el análisis hermenéutico y guiada por una perspectiva narrativa para alcanzar el objetivo marcado. Por consiguiente, y de acuerdo a lo antes explicitado, se estudiarán los aspectos narrativos de la máscara cosmética en la que denominamos etapa inicial de la filmografía del cineasta de Baltimore, atendiendo a los personajes principales de las películas que la componen.

## 1. La apariencia física como elemento de configuración del personaje

Para Casetti y Di Chio (1991) los tres ejes estructurales de la narración son los existentes, los acontecimientos y las transformaciones. Obviamente, nos fijaremos en la categoría que estos autores denominan como la de los existentes, que: “comprende todo aquello que se da y se presenta en el interior de la historia” (1991, p. 173). Así, dentro de ella se encontrarán los personajes y los ambientes. Los personajes no sólo serán personas, pueden ser cosas si sobre ellas recaen sucesos o transformaciones, por ejemplo, una montaña (como sucede en *Picnic at Hanging Rock* de Peter Weir) o una ciudad, pueden mostrarse como personajes en un relato. El ambiente, sin embargo, –y es importante subrayarlo, ya que el maquillaje pensamos que se puede considerar tanto como ambiente como parte de aquello que configura al personaje– se compone de los elementos que crean el trasfondo donde la trama se desarrolla, que se pueden separar en el decorado y en las coordenadas espacio temporales donde suceden los acontecimientos, aunque, por supuesto, existirá una relación entre ambos aspectos, ya que muchos elementos del decorado servirán para situar en un tiempo y en un espacio concreto la narración.

Desarrollando el planteamiento anterior, aunque Casetti y Di Chio no lo mencionan expresamente, puede argumentarse que el vestuario, el maquillaje y la peluquería ostentan tanto una conexión patente con lo que se ha denominado ambiente como son rasgos característicos de un personaje. Con el ambiente porque pueden ser elementos esenciales para fijar las coordenadas espacio temporales en que se mueve una historia, pero a su vez también sirven para 'crear' un personaje, para dotarle de rasgos únicos que le definan. En ese sentido parece que se pronuncia Pérez Rufí (2007) al considerar el vestuario y el maquillaje como elemento de configuración del personaje, pero también como parte de la puesta en escena y los elementos extradiscursivos en su análisis de los personajes del cine de Bardem.

Entramos así en la configuración del personaje, y el maquillaje podría considerarse, específicamente, como un elemento de lo que Casetti y Di Chio denominan el personaje como persona, es decir, como sujeto individualizado, con rasgos singulares y un perfil intelectual, emotivo y actitudinal propio. Concretamente, Pérez Rufí (2007, pp. 135-145) identifica como elementos determinantes del personaje como persona el nombre, su posición en la jerarquía de personajes, la dimensionalidad de su construcción, la apariencia física, la expresión verbal y del carácter, la prehistoria –la llamada 'vida interior' por Syd Field (1995, p. 28)–, la vida profesional, personal o privada, y sus metas y motivaciones. Por lo tanto, el personaje se constituye como persona por aquello que en la narración dice, se dice de él, hace, y aparenta físicamente. De ahí el doble sentido del aspecto físico como elemento narrativo, ya que si bien lo que se dice de él, dice y hace el personaje son elementos netamente narrativos, si entendemos la narración como la referencia lingüística o visual de una serie de hechos, lo relativo a lo físico 'cuenta' aspectos del personaje de otra forma, y podemos entender que lo hace de dos maneras diferentes: por convención y por indicio directo. Por convención, ya que culturalmente relacionamos determinados elementos del aspecto físico con situaciones personales e incluso vitales o morales, y por indicio, cuando un elemento remite directamente a un hecho que puede ser relevante para la configuración del personaje, como por ejemplo, una cicatriz.

Las convenciones en cuanto al aspecto físico nos remiten directamente a otro aspecto del personaje, el rol. Si bien, el perfil físico individualiza al personaje, lo vuelve persona en sus irreductibles rasgos peculiares, también se puede utilizar para identificarlo con un rol concreto. Casetti y Di Chio (1991, p. 179) relacionan el concepto de rol desde la perspectiva narrativa con las acciones que el personaje lleva a cabo, así ejemplifican varios roles atendiendo a pares de conceptos contrapuestos activo/pasivo, influenciador/autónomo, etcétera. Pero recurrir a roles es, también, recurrir a estereotipos, puesto que el rol establece una estructura formal para el personaje a la cual se debe atener si quiere cumplir estrictamente dicho rol asignado. Aunque, por supuesto, es común e interesante jugar con los roles, manipularlos y romperlos, la estructura formal que implican se mantiene de todas formas, ya que para que se puedan ejecutar esas actuaciones sobre ellos deben conservar su integridad, funcionar como marco de actuación que les dote de significado.

Los estudios culturales y la Teoría Fílmica Feminista han abordado en profundidad los roles en la producción audiovisual, atendiendo a cuestiones de género sobre la base de estereotipos culturales compartidos pero muchas veces 'naturalizados', tanto es así que pueden pasar inadvertidos. Como explica Cobo-Durán (2011, pp. 585-597) los roles como estereotipos son muy útiles a la hora de asignar rasgos a los personajes sin tener que indicarlos directamente, ya que el espectador al identificar un rol mediante alguno de los estereotipos que usualmente se le asignan tenderá a aplicar todos los demás al personaje en cuestión, un recurso cognitivo ampliamente estudiado y demostrado. Así, si bien en el planteamiento de Casetti y Di Chio los roles se identifican por las acciones de los personajes, desde la perspectiva cultural y crítica el aspecto físico jugará un papel relevante en la asignación de roles, ya que nuestro proceso perceptivo tenderá a asignar determinados comportamientos y formas de pensar a aquellos personajes que ostenten un físico peculiar o determinados rasgos físicos concretos que se identifiquen con un estereotipo culturalmente compartido. Por supuesto, este proceso no es tan rígido como se ha planteado, el espectador como interprete final ostenta un elevado grado de libertad en su actividad y depende

de su bagaje cultural, y el creador tiene a su disposición toda una gama de interesantísimas posibilidades de juego en torno a los estereotipos sociales y culturales.

## 2. El rostro como espejo del alma: la fisionomía o el arte de leer lo interior a partir de lo exterior

Aunque las teorías que justificándose en parámetros científicos asignan un cierto carácter a determinados rasgos físicos, han sido totalmente desechadas, es tal vez el audiovisual el que utiliza en mayor medida criterios de identificación de este tipo como recurso narrativo (sin contar con las producciones audiovisuales de carácter no narrativo, que aunque minoritarias son, también, de gran interés). La fisiognómica o fisionomía, el arte de leer el interior de las personas a través del exterior, aparece como posibilidad ya en la *Ilíada* de Homero (II, 221 y ss.), cuando nos describe a Tersites, deforme y envidioso, y del que sabemos precisamente de su condición moral por esa deformidad. Así, en Grecia como explica De Eugenio Pérez: “el rostro en cuanto máscara es sobre todo la expresión permanente que permite fijar la persona a su personaje” (2015, p. 52). Nos centramos ya en la máscara como elemento expresivo, puesto que ésta como metáfora se acerca a la idea de personaje. Es la máscara la que transforma al actor en personaje, al igual que nos transforma a nosotros en actores del teatro mundo, permitiendo el salto de lo íntimo al ámbito de lo social. Se presenta entonces la dicotomía esencial que encierra la idea de máscara, la de lo auténtico frente al artificio, tanto en la vida como en la narración. La máscara puede representar aspectos íntimos que de otra forma no podrían ser expresados, es decir, caracteriza para mostrar la realidad, o puede enmascararla, resultando un elemento de artificio, ocultando, mintiendo, por tanto. Este juego se da tanto en la vida como en la ficción, y a él jugaremos en la realidad, así como juegan los guionistas a la hora de configurar a sus personajes.



No es de extrañar, atendiendo a lo anterior, que en la tragedia griega la máscara se designara con la misma palabra que se utilizaba comúnmente para designar al rostro, *prosopon*. Esto indica, como explica De Eugenio Pérez (2015, p. 30) que, posiblemente, los griegos no distinguieran entre una intimidad auténtica y un ámbito social donde representamos múltiples personajes (utilizamos varias máscaras), sino que siempre concebían al hombre frente a los otros. Más tarde los romanos diferenciarán ya entre rostro (*vultus*) y personaje, para el que utilizan la palabra *persona*, haciendo valer la distinción entre ámbito privado y ámbito público. Así, la máscara crea al personaje, metafórica y literalmente, puesto que en muchas formas de teatro era común utilizar una máscara para transformar al actor en personaje, y ésta le confería mediante sus rasgos característicos una serie de cualidades que creaban el armazón dramático sobre el que se sustentaba dicho personaje, le imbuía, por lo tanto, de un estereotipo o arquetipo concreto, tal y como se denominan a los personajes típicos en una de las formas más populares de teatro que ha utilizado este recurso, la Comedia del Arte. Ésta recurría a una caracterización típica de cada personaje mediante la cual los espectadores conocían previamente su naturaleza, aludiendo, de nuevo, a la relación entre 'interior' y 'exterior', pero estableciendo esta vez una conexión inevitable entre ambos como hacía la mencionada disciplina fisiognómica. También la caricatura y la sátira redundan en esta práctica, relacionando determinados rasgos animales con vicios humanos o asignando un concreto aspecto de la faz a un tipo de 'alma' en una suerte de clasificación que recuerda al tratado de Giambattista della Porta *De humana physiognomonia* (1586), donde el artista pretendía clasificar los diferentes tipos de almas mediante la comparación entre los rostros humanos y los animales, achacando la naturaleza propia del animal a aquéllos que con él ostentaban cierto parecido. No es de extrañar que Burucúa y Kwiatkowski apunten que una vez desacreditada la fisionomía como ciencia, ésta:

Halló su tabla de salvación en el arte. Así ocurrió que un artista como Charles Le Brun, director de la más grande institución académica de bellas artes en la Europa del absolutismo, la Academia Real de

París, quiso establecer principios sólidos y casi eternos en el arte de las pasiones y los movimientos del ánimo (2011, pp. 48 y ss).

De esta forma, la fisionomía se muestra eminentemente semiótica, ya que atribuye significados a rasgos formales mediante analogías (ya sea de cada parte del cuerpo con una parte del alma, con elementos naturales, o mediante la analogía entre rasgos físicos parecidos a los de animales y la naturaleza íntima de éstos), y es ese carácter semiótico el que todavía se puede rastrear en la caracterización de los personajes cinematográficos, si bien es cierto que en el cine actual, donde impera, más o menos, cierto realismo, la creatividad en el uso del maquillaje como elemento narrativo de configuración de los personajes es bastante limitada, siendo John Waters, y concretamente las películas que se analizarán más adelante, un buen ejemplo de un uso del mismo en este sentido, frente a una utilización mayoritaria de este recurso que se podría definir, acudiendo a lo explicado anteriormente, como inocua o ambiental, entendiendo aquí este adjetivo como un uso del maquillaje mediante el que se sitúa a los personajes, principalmente, en un contexto espacial, cronológico y cultural determinado, pero que no va más allá de una contextualización más o menos genérica.

### 3. El maquillaje y la cosmética: su aplicación en la configuración del personaje

Mediante la pintura corporal el hombre crea una identidad cultural, genera un cuerpo simbólico, pero no es un cuerpo nuevo, sino que la pintura hace que el cuerpo entre en contacto con fuerzas invisibles y poderes ancestrales (Foucault, 2010). Ésta es la interpretación que antropológicamente ha primado para explicar la pintura corporal y que se puede extender a la cosmética actual. Hasta el siglo XIX, antes de

la consolidación de la antropología como disciplina, la cosmética era cosa de bárbaros, o se relacionaba con la seducción o con la conjura de poderes místicos, con la ritualidad satanizada. Pero a finales del siglo XIX los decadentistas franceses dan la vuelta a esta consideración sobre la máscara cosmética, Gautier y Baudelaire elogian el artificio del maquillaje frente a la vulgaridad de la piel natural, así la apreciación sobre la dicotomía natural/artificial que Rousseau asentó en la Ilustración como bueno/malo se ve cuestionada, el maquillaje –la cosmética– ya no es sólo una máscara que oculta la realidad, es una operación que construye el rostro y, por lo tanto, la identidad (De Eugenio Pérez, 2015, p. 73). En ese sentido la cosmética asume un doble discurso que se plasma en la dupla de conceptos tapar/corregir; la cosmética correctora mejora lo natural, y lo hace profundizando en lo que se considera correcto y eliminando las impurezas. Los cosméticos, limpian, hidratan, contornean, etcétera, y así ‘recrean’ el rostro, lo que no se puede considerar, sino, como otra forma de creación, pero ésta más apegada a lo natural. Entonces, el potencial creativo del maquillaje y la cosmética se puede entender de dos maneras, y ambas se manifiestan en la configuración del personaje (como persona) fílmico: como máscara en el sentido más literal que tapa el verdadero rostro, pero que se utiliza para transmitir significados de forma evidente e individualizada (ya estén en consonancia con el ‘espíritu’ del personaje o entren en un juego de otro tipo), y como artefacto que ayuda a la naturalización del rostro, es decir, a la consecución de lo que culturalmente se considera natural en cada momento histórico. Por lo tanto, esta doble manera de entender el maquillaje entronca directamente con la anterior consideración realizada acerca del aspecto físico de los personajes desde la perspectiva narrativa, como elemento configurador del personaje como persona y como ‘ambiente’, trabajando para situar al personaje en un contexto espacial, temporal y cultural concreto. Así, la primera manera atribuiría significados individualizados, sólo aplicables al personaje en cuestión, mientras que la segunda serviría como indicador de inclusión, del personaje en un grupo social concreto en un tiempo y un espacio concreto.

## 4. Análisis de los personajes

Como se ha comentado, el análisis se centrará en los personajes protagonistas de las dos primeras películas del cineasta norteamericano John Waters que contaron con cierta distribución fuera del circuito enormemente reducido donde circularon sus primerizos largometrajes: estas son *Pink Flamingos* (1972) y *Female Trouble* (1974). Waters, cuyo cine se ha calificado con adjetivos tan variados como bizarro, camp, kitsch, grotesco, *trash*, etcétera, y que ha ayudado a perfilar varios de estos estilos en el cine norteamericano contemporáneo, ha trabajado principalmente el género cómico y el melodrama desde una perspectiva paródica, llevando sus películas (sobre todo en la que podemos identificar como primer época, objeto de este análisis) hasta cotas antes pocas veces vistas de provocación y mal gusto. Así, y por estas especiales características, sus primeras producciones, enmarcadas en lo que se podría denominar cine *underground* (en la línea de Kenneth Anger, los hermanos Kuchar, Andy Warhol o Jack Smith, pero con su propia idiosincrasia) y siempre con una perspectiva autoral, fueron realizadas sin apoyo económico alguno de un estudio cinematográfico, por un equipo formado por amigos del director que se constituyeron en productora improvisada (Dreamland) y con la financiación que Waters pudo conseguir de familiares y conocidos.

La elección de estas películas se justifica por ser aquéllas cuyos personajes principales utilizan con profusión el maquillaje, hecho que coincide con contar con una producción no convencional al margen de cualquier estudio cinematográfico profesional. La siguiente película de Waters, *Desperate Living* (1977), ya fue costeadada por una pequeña productora externa a su grupo de amigos constituidos alrededor de la mencionada productora amateur Dreamland, mientras que el siguiente film *Polyester* (1981), está producido por New Line Cinema y se puede considerar como aquél que inaugura una segunda fase en su cine, caracterizada por la creciente profesionalización, que coincide con el abandono casi definitivo del abuso del maquillaje típico de sus primeras películas.

El personaje protagonista de *Pink Flamingos* responde al nombre de Divine, personalidad que traspasaría la pantalla y que el actor que la encarna en la película, Harris Glenn Milstead asumirá como propia en varias películas más, obras teatrales, espectáculos e, incluso, grabaciones discográficas. Poco se nos dice de Divine en el film, tan sólo que se encuentra escondida en un parque de caravanas a las afueras de Baltimore huyendo de la fama que el título de persona más inmundicia del mundo, otorgado por la prensa local, le ha supuesto. La trama de la película se desarrolla en torno a ese título, ya que una pareja de alocados delincuentes, los Marvel, envidiosos del mismo, harán todo lo posible para arrebatárselo, frente a lo que Divine y su familia y amigos reaccionan plantando cara a esa afrenta como mejor saben hacerlo, mediante el adulterio, la coprofagia, el asesinato, etcétera.

Cuffaro Mujica describe el ambiente de la película y su personaje principal de la siguiente manera:

Divine, bajo el pseudónimo de Babs Johnson se interna decidida en las marginales calles de Baltimore. Impregnada de inmundicia, airea con orgullo y soberbia su inadmisibles maquillaje entre indiscretas miradas y rostros atónitos. De vez en cuando sonrío y nos mira sólo por el hecho de hacernos cómplices, de dejarnos participar en sus más íntimas guarrerías. Después se arregla el utópico tupé y sigue caminando. Mira escaparates, hace compras. Sube escaleras. Es una mujer libre. Es un animal absolutamente feliz (1999, p. 64).

Como se puede observar, el maquillaje de Divine (figura 1) consta de colorete, pintura de labios roja que agranda el natural contorno de los mismos, y una enorme cantidad de sombra de ojos que se extiende más allá de la frente (no se intentó ocultar en ningún momento la calvicie de Milstead), coronada por unas cejas pintadas que el encargado de maquillaje, peluquería y vestuario del film, Van Smith, reconoció deudoras del logotipo de McDonald's (Fox, 2006). Es importante resaltar que Divine va maquillada de esta forma en todas las fases de la película, éste es un maquillaje

creador, es decir, que se muestra inseparable del personaje en sí y le da vida, al estilo de la forma en que la caracterización propia de cada personaje de la Comedia del Arte es inseparable del propio personaje, que se transforma en arquetipo. De esta forma, se puede hablar de un metajuego de apariencias y engaños donde la máscara crea al personaje y esconde al actor (engaño), parece que se muestra artificial, también, en una primera lectura en torno a la configuración del personaje, no busca dotarle de un aspecto de naturalidad (el cosmético como corrector), pero finalmente se ha de concebir como sincera, puesto que, literalmente, le dota de vida y transmite significados acordes con la psicología del personaje, con su motivaciones, es decir, con su consideración como persona, y con su construcción actitudinal en pos del desarrollo de la trama. Así, la máscara de Divine es arquetípica, la constituye como personaje, por lo que sin ella no puede existir.



*Figura 1: fotograma de Pink Flamingos donde se puede apreciar la labor de caracterización de Milstead como Divine. Fuente: <http://www.modthesims.info/downloadinfo.php?t=345442>*

El propio Smith explica que como inspiración principal para la apariencia física del personaje tomó dos referencias básicas que se pueden identificar con dos roles o arquetipos narrativos claramente identificados: la actriz norteamericana Jayne Mans-

field (figura 2), y el payaso televisivo Clarabell (figura 3). La combinación de ambos referentes visuales produce un efecto grotesco que aporta ya claves al espectador para comprender los acontecimientos que se suceden en el film y, finalmente, el tema del mismo.



Figura 2: Jayne Mansfield. Fuente: <http://www.cineforever.com/2008/06/29/jayne-mansfield-sus-peliculas/>

Una interpretación basada en las dos sendas que Smith plantea apunta las claves para la realización de una lectura narrativa de la caracterización física (por lo menos en cuanto concierne al maquillaje) de Divine. Por un lado, Jayne Mansfield implica la sexualidad femenina desaforada, la carnalidad sensual, ejemplificada en el estereotipo de la *blonde bombshell*, que según Ed Sikov (2009, p. 134) se caracteriza por un físico exuberante, pelo llamativamente rubio y escasa inteligencia. La *blonde bombshell* implica el paso de la mujer sexualmente pasiva a la activa en el cine norteamericano de la década de los cincuenta del siglo pasado —aquella que también toma la iniciativa en el ritual de seducción—, y por eso se relaciona con los aspectos apuntados por Sikov, a los que se puede añadir las ropas ajustadas y escotadas, y un maquillaje colorido y brillante. Para Marjorie Rosen, aludiendo a los dos

ejemplos más característicos de este estereotipo (aunque, tal vez, su más famosa representante sería Marilyn Monroe): “Mae West, firing off vocal salvos with imperious self-assurance, and Jean Harlow, merchandising her physical allure for the masses, transformed the idea of passive female sexuality into an aggressive statement of fact” (1998, p. 38). Así, el maquillaje de Divine es, definitivamente, una pintura diseñada para atraer la atención de sus posibles parejas sexuales, destacando los dos elementos que usualmente se han relacionado con la seducción en el rostro: los ojos y la boca. Divine es una parodia de la sacerdotisa sexual; sus ojos, cuyo maquillaje se puede considerar, atendiendo a una perspectiva estética comparativa, una exageración histriónica deudora del egipcio Ojo de Horus (que simboliza la indestructibilidad del cuerpo y la capacidad para renacer), la muestran como una incongruente Cleopatra de extrarradio, reinando sobre un reino mucho menos impresionante (el de la inmundicia), pero igual de irreductible que el fénix que Cleopatra, encarnando a Egipto, representa en la película de Mankiewicz, en la que Elizabeth Taylor aparece en numerosas escenas maquillada de esa guisa (figura 4).



*Figura 3: el payaso Clarabel. Fuente: <http://banzai-mr.blogspot.com.es/2012/12/el-payaso-clarabell-los-origenes-de.html>*





Figura 4: Elizabeth Taylor en Cleopatra de Joseph L. Mankiewicz (1963). Fuente: <http://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fwww.businessinsider.com%2Fhalf-of-all-prescriptions-are-for-antibiotics-that-dont-treat-viruses-2015-12&h=3AQHG7pf4>

Sin embargo, Clarabell el payaso, parece que encarna un estereotipo absolutamente contrario. Dentro de los tipos tradicionales de payaso se enmarca en el conocido como 'augusto', el payaso travieso e impertinente de nariz roja y exagerado maquillaje en boca y ojos, de los que se pueden observar claras reminiscencias en la máscara de Divine, como indicó Smith. El 'augusto' vive para el gag cómico, la patochada, la broma continua, desestabilizando al payaso cariblanco, su némesis, que representa la estabilidad, la seriedad y la autoridad social. Pero, a su vez, siguiendo a Cirlot (1992, p. 356) el payaso es un personaje místico, es la inversión del rey, y por ello es la víctima elegida en su sustitución en aquellas sociedades que practicaban su asesinato ritual como acto de equilibrio social, de eliminación de las tensiones producidas por la estamentalización de la sociedad. En definitiva, el augusto, en

su papel de bufón, pertenece a una realidad externa a la usual, donde puede decir y hacer lo que quiera sin ser castigado, porque es el rey, pero también donde es golpeado y humillado, pero no por causa de sus actos y sus palabras, sino precisamente por su posición de autoridad, como liberación de las tensiones sociales en un mundo de pantomima. Así, la caracterización de Divine como payaso —o bufón— explica muchas de sus acciones y opiniones en la película, la justificación del asesinato y el crimen en general y su gusto por lo escatológico se han de comprender en el contexto de ese universo alterado (siempre cargado de ácida crítica social) que el payaso, como personaje místico, encarna, un universo cercano a la consideración que en el carnaval tradicional, tal y como se desarrollaba en la Baja Edad Media y el Renacimiento, tenía el bufón.

La confluencia de ambos estereotipos, la sacerdotisa sexual y el payaso augusto, crea un efecto eminentemente grotesco, entendido como lo define Victor Hugo hacia principios del siglo XIX, como la ambivalente mezcla entre lo cómico-burlesco y lo monstruoso-macabro (Kayser, 2004, p. 101), es decir, un contexto donde los opuestos pueden coexistir sin tener que dirimir sus tensiones. La condición de hombre del actor que interpreta a Divine, que no se oculta en su caracterización, sino que forma parte de ella, como ya se ha indicado, podría suponer que la conjunción de todos los elementos que se han analizado hasta el momento se vea sujeta a una interpretación *drag* del personaje, es decir, una suerte de transformismo de intenciones burlescas y satirizantes de las convenciones de género y ciertos aspectos sociales; pero un análisis profundo del personaje, tanto como persona, como rol o actante, muestra que su configuración va más allá (aunque también contiene esos elementos), ya que desde la perspectiva *drag-queen* muchas de sus acciones y aseveraciones más extremas (por ejemplo, el asesinato convertido en espectáculo) quedarían injustificadas, estarían fuera de la lógica de la narración, cuyo desciframiento debe ser el objetivo último del análisis fílmico narrativo. Así, se puede considerar que aquello que la película narra y su tema general se entiende mejor desde la perspectiva de lo grotesco (en la que encaja perfectamente el aspecto físico de la protagonista, como

ya se ha explicado) y, concretamente, de su manifestación carnavalesca tal y como la entiende Mijail Bajtin (1987), es decir, deudora de un mundo, el de las formas cómicas populares de la Edad Media, donde el carnaval se vivía como una suerte de 'mundo al revés' en el que el bufón era el rey (como Divine) y que significaba: "el triunfo de una especie de liberación transitoria, más allá de la órbita de la concepción dominante, la abolición provisional de las relaciones jerárquicas, privilegios, reglas y tabúes" (Bajtin, 1987, p. 15). Por lo tanto, el tema de la película, cuya determinación se ha de considerar uno de los objetivos finales de todo análisis narrativo, se entiende mejor desde esta perspectiva, la de lo grotesco, puesto que si no se atiende a ese mundo enajenado, burlesco e inquietante propio de lo grotesco, nos veríamos abocados a encajar en dicho tema la justificación del asesinato y otros crímenes enunciada en la película de una manera más literal, algo que plausiblemente no se corresponde con el tono general de la película.

Similares parámetros interpretativos pueden ser aplicados a la apariencia física y, en concreto, al maquillaje como elemento configurador del personaje en la siguiente película producida por Waters, *Female Trouble* (1974). En ella el mismo actor interpreta a un personaje parejo a Divine, Dawn Davenport, una problemática chica de barrio de una familia de clase media que escapa de casa al enterarse que está embarazada, internándose en el mundo de la delincuencia. Tras ser desfigurada con ácido por la tía de su marido y peluquero, una pareja de snobs pseudo-artistas que trabajan en el mundo de la moda, los Dashers, le ofrecen posar como modelo para una colección de fotografías llamada 'crimen y belleza'. Dawn comienza una carrera como artista de cabaret y se hace famosa debido a su rostro desfigurado, que combina con estridentes maquillajes y estilismos. Es convencida por los Dashers de que ella misma es una obra de arte, la más bella, una sublime muestra de que lo horrible puede ser bello, y en un acto artístico que planea como definitivo, asesina a parte de la audiencia de uno de sus shows con una ametralladora, por lo que es condenada a la silla eléctrica.

Pero si bien los criterios antes analizados (lo grotesco como parámetro que

permite una satisfactoria interpretación del personaje como engranaje narrativo) son válidos, también, para la caracterización física del personaje de Dawn Davenport y, concretamente, de su maquillaje una vez que éste alcanza su clímax junto con el de la narración en sí, donde se puede recocer también al payaso y a la exuberante hembra dominante, dicho maquillaje conoce una evolución en la película a la par que los acontecimientos se van sucediendo, algo que no acontece en *Pink Flamingos*, donde Divine es caracterizada en todo momento de la misma forma. Así, esta evolución en el personaje de Dawn puede interpretarse como producto de cierta sofisticación en las artes narrativas de Waters, pero también hace que el personaje no alcance la memorable rotundidad de la que Divine hace gala en *Pink Flamingos* —pierde su carácter arquetípico—, y que la ha llevado a ser el personaje más recordado de la filmografía de Waters.

Así, el maquillaje de Dawn en *Female Trouble* es consecuencia de algunos de los sucesos esenciales para el desarrollo de la narración —de los puntos de giro—, mientras que en otras ocasiones es el aspecto físico de la protagonista y, en concreto, su rostro el que justifica ciertos sucesos que hacen que la narración avance, tomando un importante papel en la estructura narrativa de la película. Es el rostro destrozado por el ácido el que hace que los Dashers animen a Dawn a lanzarse al mundo del espectáculo, y es la conjugación de dicho rostro con el maquillaje extremo que utiliza en sus actuaciones lo que la convence, definitivamente, de su transformación en obra de arte viviente, mezcla de belleza y monstruosidad (de nuevo lo grotesco), cuyas acciones han de reflejar, también, esa dualidad que la lleva al asesinato.

De esta manera, el personaje de Dawn comienza caracterizado como una adolescente típica de su época (figura 5), más tarde, habiendo escapado ya de casa y realizando pequeños delitos para subsistir, asume un extravagante aspecto similar al de Divine (figura 6), labios maquillados de rojo, enorme sombra de ojos azul y cejas pintadas en medio de su frente, para, una vez deformada por el ácido, tomar su maquillaje en más extremo aún, extendiendo la sombra de ojos y las cejas por los lados de su cráneo y acrecentando el aspecto grotesco de su caracterización física (figura 7).



Figura 5: Dawn y sus compañeras de clase antes de su huida de casa. Fuente: <https://lacapella.wordpress.com/2010/05/26/female-trouble-an-introduction-i/>



Figura 6: Dawn antes de que su rostro sea deformado por el ácido. Fuente: <http://www.screenslate.com/whats-showing-today/wednesday-september-10>

Como se puede observar la ambivalencia propia de lo grotesco (un concepto siempre difícil de definir) se muestra también en el maquillaje (la máscara) de Dawn, en él conviven lo masculino y lo femenino, lo horroroso y lo glamuroso, la modelo y el monstruo, etcétera, una suerte de choque de opuestos que nos internan en el uni-

verso de lo incongruente, de lo cómico, paródico y lo burlesco, pero también de lo inquietante y lo siniestro, componentes todos ellos de lo grotesco. Por consiguiente, el maquillaje aparece también esencial para la configuración global del personaje, no ostenta, sólo, un papel que antes definimos como 'ambiental' (que también lo hace en la película), sino que es esencial para la construcción del personaje como persona, como soporte claramente individualizado de una psicología propia con la que intercambia significados, así como funciona como indicio de la construcción dramática del personaje, por tanto, como explica Sulbarán Piñeiro (2000, p. 64), de sus motivaciones, intenciones y objetivos.



*Figura 7: Dawn con la cara desfigurada por el ácido. Fuente: <http://www.fanpop.com/clubs/dreamlanders/images/8837644/title/female-trouble-screencap>*

## Conclusiones

El análisis narrativo del aspecto físico de los personajes de una película no es un campo que goce de especial consideración, posiblemente porque de acuerdo a las más relevantes teorías narrativas aplicadas a lo fílmico, el estatuto narrativo del mismo es difuso, ya que se encuentra en la misma encrucijada que lo narrativo en sí,

entre la historia y la forma en que se cuenta esa historia, entre lo que aparece en la pantalla y el discurso que subyace a aquello que se narra. Si la narración es la concatenación de situaciones en la que suceden acontecimientos operados por personajes en un ambiente concreto (Casetti y Di Chio, 1991, p. 172), el aspecto físico de los personajes forma parte de la narración al ser un elemento importante de la configuración de los mismos, pero quedará a parte de aquello que más ha preocupado a los analistas, las formas o técnicas utilizadas para enlazar esos acontecimientos, la manera de narrar. Así, el aspecto físico de los personajes parece que cumple cuatro papeles narrativos esenciales que incumben de distintas maneras a lo narrado: indicar al espectador la época y lugar en que el personaje se desenvuelve, señalar su clase social y profesión, justificar ciertos aspectos actitudinales del personaje (por ejemplo, que un personaje sea obeso puede justificar alguna de sus actuaciones), o transmitir ciertos significados simbólicos en consonancia con el tema general de la película. Los dos primeros son explotados —casi inevitablemente— en todas las películas y productos audiovisuales de carácter narrativo, pero los dos últimos, sobre todo el uso de elementos estéticos con significación simbólica, ostentan un potencial creativo que muchas veces se desperdicia o pasa desapercibido para los analistas. De esta forma, las películas analizadas pueden servir de ejemplo del uso de un recurso relacionado con la caracterización física de los personajes, el maquillaje, de tal manera que aporta riqueza a la construcción narrativa, así como importantes elementos indiciarios para descifrar el tema de las películas y poder interpretarlas de una forma más apegada a su realidad como texto.

Por lo tanto, tras un análisis del aspecto físico de los personajes en las dos películas seleccionadas, queda patente la importancia del mismo para su configuración. Concretamente el trabajo de maquillaje ostenta una relevancia tal que cualquier cambio en su conceptualización abriría diferentes vías de interpretación de los personajes entendidos como textos dentro del texto general que implica la narración fílmica. Esto es así, porque en el caso de los personajes analizados, el maquillaje, como máscara creadora de identidad, transmite significados especialmente relevantes para entender

su configuración, es decir, que existe una relación semántica entre la apariencia de los personajes, como soporte de su consideración como personas, según la posición de Casetti y Di Chio, y su construcción psicológica y estructura dramática. En términos 'fisionómicos', se puede afirmar que existe una correlación entre el exterior y el 'interior' de los personajes —es decir, mediante el análisis de su aspecto físico se puede conocer su psicología—, que toma una especial importancia en las películas desde el momento en que el maquillaje se comprende, como ya se ha apuntado, como máscara que no oculta o corrige, sino que crea identidad. De esta forma, se puede argumentar que el maquillaje dentro de la caracterización física de los personajes es un elemento relevante para el cumplimiento de la llamada ley de la unidad narrativa (Sulbarán Piñeiro, 2000, p. 67), aquella que exige que los elementos narrativos tengan una relación coherente entre ellos, cuando, generalmente, el maquillaje tiene un papel menor en cuanto a la transmisión de significados, limitándose, en muchos casos, a situar al personaje en un espacio temporal, cronológico, social y cultural concreto (lo que utilizando la perspectiva de Casetti y Di Chio se podría denominar como uso ambiental). Por lo tanto, las películas analizadas suponen un buen ejemplo de un particular uso creativo del maquillaje entendido como máscara creadora de identidades, y una efectiva defensa de la consideración narrativa de aquellos aspectos concernientes al aspecto físico de los personajes, que generalmente no son tomados especialmente en cuenta en el análisis fílmico.

## Bibliografía

BAJTIM, M. (1987). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: El contexto de Françoise Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.

BURUCÚA, J. E. Y KWIATKOWSKI, N. (2011). Estudio introductorio. En *Principios de la caricatura: Seguidos de un ensayo sobre la pintura cómica* (pp. 11-71). Buenos Aires: Katz.



CASETTI, F. Y DI CHIO, F. (1991). *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.

CIRLOT, J. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor.

COBO-DURÁN, S. (2011) Uso de roles en la construcción de personajes: Desde la nueva masculinidad a los estereotipos de género en *Misfits*. En *Previously-on: Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 585-597). Sevilla: Universidad de Sevilla.

CUFFARO MUJICA, M. (1999). El síndrome de las féminas waterianas. En *John Waters príncipe inmundo* (pp. 64-69). Valencia: Ayuntamiento de Valencia.

DE EUGENIO PÉREZ, G. (2015). *Máscaras e identidad en la cultura ilustrada*. Madrid: Biblioteca Nueva.

FIELD, S. (1995). *El libro del guión*. Madrid: Plot.

FOUCAULT, M. (2010). *El cuerpo utópico: Las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva Visión Argentina.

Fox, M. (9 de diciembre de 2006). Van Smith, 61, Dies; Created Divine's Distinctive Look. *The New York Times*. Disponible en: [http://www.nytimes.com/2006/12/09/arts/09smith.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2006/12/09/arts/09smith.html?_r=0) (Consultado el 24 de marzo de 2016).

GÓMEZ TARÍN, J. F. (2008) *El análisis del texto fílmico*. Disponible en: <http://www.boc.uff.br/pag/tarin-francisco-el-analisis-del-texto-filmico.pdf> (Consultado: 31 de marzo de 2016).

KAYSER, W. (2004). *Lo grotesco: Su realización en literatura y pintura*. Madrid: Machado Libros.

PÉREZ RUFÍ, J. P. (2007). La construcción narrativa del personaje en el cine de Bardem. *Frame: Revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación* (2) 130-153.

SIKOV, E. (2009). *Film Studies: An introduction*. New York: Columbia University Press.

SULBARÁN PIÑEIRO, E. (2000). El análisis del film: Entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales* (31) 44-71.

TALENS, J. (1986). *El ojo tachado*. Madrid: Cátedra.

VANOYE, F. y GOLIOT-LÉTÉ, A. (1992). *Précis d'analyse filmique*. París: Nathan.