

De lo visible a lo simbólico: el vestuario como relato emocional en *Volver* de Pedro Almodóvar

From the Visible to the Symbolic: Costume as Emotional Narrative in Pedro Almodóvar's *Volver*

Ana Paula Kwitko

Universitat Autònoma de Barcelona, España

apaula.poa@gmail.com

Ludovico Longhi

Universitat Autònoma de Barcelona, España

ludovico.longhi@uab.cat

Resumen:

Este estudio analiza el vestuario como recurso narrativo en la película *Volver* (2006) de Pedro Almodóvar, destacando su papel en la representación de los matices emocionales y culturales de los personajes principales. Desde una perspectiva semiótica y narrativa, se explora cómo el vestuario se configura como un lenguaje visual que transmite emociones, tensiones internas y aspectos culturales específicos. En el ámbito de la puesta en escena, el diseño de vestuario no se limita a una función decorativa; por el contrario, integra factores como el contexto histórico, las relaciones afectivas de los personajes, sus características psicológicas y el mensaje que articulan. Particularmente, se analiza la indumentaria de Raimunda, cuya ropa expresa múltiples facetas emocionales relacionadas con su fortaleza, vulnerabilidad y resiliencia. De igual forma, el estudio aborda las prendas de otros personajes centrales, como Agustina e Irene, resaltando cómo su vestuario comunica sutilmente diferentes aspectos de sus personalidades y contextos vitales. Este análisis subraya que, en *Volver*, la ropa actúa como un código simbólico esencial que enriquece la narrativa, fortaleciendo tanto la dimensión emocional de la historia como su vínculo con diversas referencias culturales presentes en el cine de Almodóvar.

Abstract:

This study examines costume as a narrative element in Pedro Almodóvar's film *Volver* (2006), emphasizing its role in depicting the emotional and cultural nuances of the main characters. Through a semiotic and narrative perspective, the research explores how costumes function as a visual language, conveying internal tensions, emotional states, and cultural dimensions. In the context of mise-en-scène, costume design goes beyond mere decoration; it incorporates factors such as historical context, characters' affective relationships, their psychological traits, and the messages they convey. Particular attention is given to Raimunda's clothing, which illustrates various emotional facets, including her strength, vulnerability, and resilience. Similarly, the study addresses the costumes of other central characters, such as Agustina and Irene, demonstrating how their clothing subtly communicates diverse aspects of their personalities and personal contexts. This analysis highlights that in *Volver*, costumes serve as an essential symbolic code that enhances the narrative, reinforcing both the emotional depth and the cultural references integral to Almodóvar's cinematic style.

Palabras clave: Almodóvar, Pedro; *Volver*; vestuario; análisis filmico; semiótica.

Keywords: Almodóvar, Pedro; *Volver*; Costume; Film Analysis; Semiotics.

1. Introducción

El cine configura su lenguaje a través de una sinergia entre elementos visuales y narrativos, donde el vestuario trasciende su función estética para convertirse en un sistema semiótico esencial. Como señala Roland Barthes en sus estudios sobre la moda (1967/2022), la indumentaria opera como un “signo vestido” que codifica identidades y contextos sociales. Esta premisa adquiere especial relevancia en la filmografía de Pedro Almodóvar, director cuyo universo visual se construye mediante una estética deliberada, en la que el vestuario funciona como extensión dramática de sus personajes.

Desde *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (1980) hasta *La habitación de al lado* (2024), el cineasta ha erigido un estilo reconocible que fusiona el *kitsch*, el pop, el melodrama y una paleta cromática hiperbólica. Christian Metz (1974) subrayaría cómo este enfoque convierte al vestuario en un “sintagma significante”: en filmes como *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988), los trajes carmesíes y las siluetas exageradas no solo definen psicologías, sino que también articulan conflictos narrativos. Sin embargo, es en *Volver* (2006) donde este código alcanza su mayor sofisticación simbólica.

La película —ubicada en un punto de madurez creativa tras *Todo sobre mi madre* (1999) y *Hable con ella* (2002)— sintetiza los temas recurrentes del director: la resiliencia femenina, los secretos transgeneracionales y la reivindicación de la España rural. Como apunta Paul Julian Smith (2014), el filme opera como un retorno geográfico y emocional a La Mancha, cuna biográfica de Almodóvar, donde un elenco casi íntegramente femenino (Penélope Cruz, Carmen Maura, Lola Dueñas, Yohana Cobo) encarna un matriarcado que subsiste entre fantasmas tanto literales como metafóricos.

En este entramado, el vestuario trasciende su rol decorativo. A diferencia de la exuberancia urbana de *Tacones lejanos* (1991) o *La piel que habito* (2011), *Volver* se desarrolla entre dos espacios: el urbano y el rural. En ellos conviven indumentarias tanto rústicas como urbanas, con una paleta cromática que oscila entre tonos intensos y sobrios, y que remite a la identidad visual y cultural de La Mancha.

Dentro de esta construcción estética, el personaje de Raimunda, interpretado por Cruz, condensa muchas significaciones visuales. Su indumentaria también acompaña una transformación narrativa: desde escotes menos pronunciados y colores oscuros que ocultan un cuerpo sexualizado, hasta escotes pronunciados y tonos vivos que reivindican su agencia, lo que materializa lo que Vladímir Propp (1928) catalogaría como una “función transformadora” dentro del arco dramático.

2. Objetivos e hipótesis

Este estudio parte de la premisa de Roland Barthes (1967/2022), quien concibe la moda no como un simple fenómeno estético, sino como un sistema de significación que vehicula valores culturales, sociales y psicológicos. Bajo este enfoque, el análisis del vestuario en *Volver* se centra en su dimensión narrativa, al tratarse de un código visual cargado de sentido, capaz de expresar emociones, tensiones y transformaciones internas. La indumentaria, entendida aquí como “lenguaje vestido”, permite interpretar cada prenda como un signo que interviene activamente en la construcción del relato.

Con base en este marco teórico, la investigación se articula en torno a tres objetivos específicos. En primer lugar, se propone indagar en la relación entre el vestuario, la representación y la emoción, considerando el potencial expresivo de las prendas como vehículos narrativos cargados de simbolismo afectivo. Para ello, se recurre al modelo actancial formulado por Vladímir Propp, cuya estructura funcional permite interpretar ciertos objetos como “objetos mágicos” (Propp, 1928/1971, pp. 39-44); es decir, elementos que, más allá de su utilidad, condensan valores íntimos y establecen vínculos entre los personajes y su universo emocional.

En segundo término, se pretende analizar la dimensión cultural del vestuario desde una perspectiva semiótica, que lo concibe como sistema significante. Este análisis parte de las reflexiones de Barthes, en las que examina cómo el discurso del vestir articula significados sociales e históricos (Barthes, 1967/2022, pp. 10-13), y se complementa con las aportaciones de Anne Hollander, quien destaca el papel de la indumentaria en la configuración visual del cuerpo y su inscripción en

contextos históricos determinados (Hollander, 1993, pp. 154-160). A partir de este marco, se comparará la iconografía rural predominante en *Volver* —colores terrosos, motivos tradicionales— con la estética más urbana y sofisticada presente en títulos anteriores del mismo director, como *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988). Este contraste no solo revela una inflexión estilística, sino que también expresa un posicionamiento ideológico respecto a la identidad femenina y la memoria cultural.

Finalmente, el tercer objetivo consiste en determinar el rol autónomo del vestuario como forma de lenguaje visual integrada en la narración fílmica. En esta línea, se adoptan las aportaciones de Giuliana Bruno, quien entiende la indumentaria en el cine como una superficie sensible, una membrana afectiva que vincula cuerpo, espacio y mirada del espectador (Bruno, 2002, pp. 118-123). Desde esta óptica, se analizará cómo las elecciones del vestuario en *Volver* participan activamente en la construcción del relato, transmitiendo emociones y transformaciones internas sin necesidad de apoyo verbal, y reforzando temas clave como la maternidad, el duelo, el trauma y la reconciliación.

Así, el estudio se plantea indagar en el papel que desempeña el vestuario en *Volver*, con el propósito de comprender cómo este puede operar como un lenguaje visual autónomo, cargado de sentido, capaz de articular discursos sobre la identidad femenina, la emoción y la memoria colectiva más allá del soporte del diálogo verbal. El interrogante que guía este estudio —¿de qué manera el vestuario en *Volver* funciona como un sistema significante en la construcción del universo narrativo de Almodóvar?— apunta a desentrañar el potencial expresivo de la indumentaria como eje simbólico en la configuración de los afectos y las trayectorias personales de los personajes femeninos.

Desde esta perspectiva, se propone como hipótesis que el cine del cineasta manchego despliega un entramado visual en el que el vestuario trasciende su función ornamental para asumir un rol narrativo fundamental. En *Volver*, las prendas no solo reflejan estados emocionales o condiciones sociales, sino que actúan como vehículos simbólicos que contribuyen activamente a la construcción de sentidos relacionados con el duelo, la maternidad, la culpa o la redención. Así, siguiendo a Propp, ciertos objetos textiles adquieren la categoría de “objetos mágicos” al condensar valores simbólicos capaces de modificar la acción

narrativa (Propp, 1928/1971, pp. 39-44). Por su parte, Barthes sostiene que el sistema del vestir constituye un discurso estructurado que vehicula convenciones culturales y sociales (Barthes, 1967/2022, pp. 10-13), una idea que se hace visible en el contraste entre la estética rural de *Volver* y la imagen más cosmopolita de otras obras del director. En particular, el vestuario de Raimunda, que evoluciona de tonos apagados a una paleta más cálida y luminosa, puede leerse como una expresión visual de su proceso interno de resistencia, transformación y reconstrucción emocional. Finalmente, en consonancia con la noción de vestuario como “membrana afectiva” formulada por Giuliana Bruno, el atuendo cinematográfico se entiende como un dispositivo que media entre cuerpo, espacio y espectador (Bruno, 2002, pp. 118-123). En este sentido, la ropa no solo “viste”: comunica, inscribe afectos y configura identidad. En conjunto, la indumentaria en *Volver* se revela como un lenguaje visual cargado de significados latentes que complementa, tensiona y amplifica la dimensión verbal del relato.

3. Metodología

3.1. Enfoque teórico: semiótica y narrativa filmica

Este estudio adopta un enfoque cualitativo e interdisciplinario que combina el análisis semiótico, la revisión bibliográfica crítica y el estudio de caso, con el objetivo de examinar el vestuario en la película *Volver* como un recurso narrativo y simbólico que trasciende su dimensión estética. Desde la perspectiva de Roland Barthes, el vestuario puede interpretarse como un sistema de signos que, en el ámbito cinematográfico, revela aspectos fundamentales de la trama y de los personajes. Barthes lo conceptualiza como una “escritura significante”, cuyas unidades codifican discursos sociales, culturales y afectivos (Barthes, 1967/2022, p. 45). Esta noción se amplía en su obra *La cámara lúcida*, donde la vestimenta aparece como portadora de un *punctum*, es decir, un detalle visual cargado de afectividad y significado personal (Barthes, 1987, p. 57). Desde esta perspectiva, el vestuario se incorpora a la narrativa filmica como un elemento estructural del relato.

Para aplicar estos conceptos, se realizó un análisis de treinta fotogramas clave de la película. Los criterios de selección se basaron en dos ejes: 1) su valor narrativo,

es decir, escenas que marcan giros en el arco dramático de los personajes o revelaciones significativas, y 2) su densidad visual, en términos de color, textura, silueta y accesorios. Un ejemplo emblemático es la reiterada presencia del color rojo en el vestuario de Raimunda, que funciona como signo de deseo, vitalidad, peligro y dolor, en consonancia con las interpretaciones simbólicas del color que propone Sylvia Molloy (2018, pp. 93-95). También se dio prioridad a aquellas escenas en las que el vestuario articula una relación entre los personajes y el entorno cultural, especialmente en lo relativo a la tradición manchega. La ropa utilizada en estos casos establece una conexión entre el universo doméstico femenino y el territorio simbólico del pueblo, reforzando la enunciación cultural del filme (Martín-Barbero, 2009, p. 121). El procedimiento analítico implicó una codificación sistemática de los elementos visuales del vestuario —color, forma, estilo y complementos—, lo que permitió vincular las transformaciones en el atuendo con los arcos dramáticos de Raimunda e Irene, estableciendo correlaciones entre los cambios visuales y la progresión narrativa.

Fotograma	Escena	Criterio narrativo	Elementos codificados	Simbología identificada
1	Limpieza de la tumba	Transformación emocional	Pañuelo floral, tonos terrosos	Memoria, conexión con las raíces
2	Raimunda en el restaurante	Giro en la trama	Delantal rojo, silueta estructurada	Empoderamiento, resiliencia
3	Irene retorna del pasado	Conflictos centrales	Vestido grisáceo, azul textura ligera	Dualidad vida/muerte, misterio

F1. Análisis semiótico de escenas clave en *Volver* (Pedro Almodóvar, 2006).

Fuente: Elaboración propia.

Como se muestra en la tabla (F1), cada fotograma fue analizado en función de criterios narrativos y simbología visual. El análisis se acompañó de un esquema descriptivo que sistematiza la información en torno a cada fotograma, incluyendo la escena correspondiente, el criterio narrativo aplicado, los elementos visuales codificados y la simbología interpretada. Por ejemplo:

Además, se identificaron elementos kitsch integrados en la puesta en escena, los cuales operan como marcas de identidad cultural resignificada. Siguiendo a Evans (1999, p. 27), el *kitsch* de Almodóvar no constituye una mera decoración, sino un código visual que articula una resistencia a los modelos narrativos canónicos.

Finalmente, el estudio se nutre de las investigaciones de autores como Stella Bruzzi (1997, pp. 35-38), quien analiza el vestuario cinematográfico como componente discursivo y narrativo, y de Costa (2009, p. 142), quien subraya su papel como generador de atmósfera emocional en el cine contemporáneo. Estas aproximaciones refuerzan la idea de que el vestuario en *Volver* no solo representa a los personajes, sino que también encarna su memoria, su deseo y su lugar dentro del relato.

Para complementar el análisis teórico desarrollado, se tomó como referencia adicional una entrevista realizada a Bina Daigeler, diseñadora de vestuario de *Volver*, publicada en el podcast de la edición digital de *El País* (Ferrero y Megía, 14 de abril de 2021). Esta conversación permitió explorar las decisiones creativas desde la praxis profesional, aportando información directa sobre los criterios estéticos y narrativos que guiaron el diseño del vestuario. En conjunto, esta entrevista permitió integrar la perspectiva teórica con la práctica del diseño, reforzando la noción de que el vestuario en *Volver* es un dispositivo narrativo de gran densidad simbólica, capaz de condensar emoción, identidad y estructura dramática en cada prenda representativa.

4. Marco teórico

4.1 Teorías fundamentales del relato audiovisual

El análisis del vestuario en *Volver* se sustenta en una articulación teórica que combina semiótica, teoría narrativa y estudios cinematográficos. Roland Barthes proporciona una base esencial al entender cada prenda como un signo que opera tanto en un nivel denotativo como connotativo, permitiendo que el vestuario comunique significados más allá de su funcionalidad inmediata.

Christian Metz amplía esta perspectiva al concebir el cine como un lenguaje audiovisual estructurado en signos, donde imagen y sonido se combinan para generar sentido. En *El significante imaginario*, sostiene que “el cine es, en efecto, un lenguaje, aunque no una lengua”, y que su capacidad semiótica reside en la articulación específica de códigos visuales y sonoros que se actualizan en cada plano (Metz, 1977, pp. 15-18). Dentro de este marco, el vestuario se convierte en un signo visual cargado de intencionalidad narrativa, inserto en la lógica significante del montaje audiovisual.

Por su parte, Vladimir Propp, aunque centrado en los relatos folclóricos rusos, ofrece un modelo funcional útil para identificar roles y acciones recurrentes en la estructura narrativa, como las funciones del héroe, el donante o el agresor. En su *Morfología del cuento*, Propp demuestra que los personajes no se definen por su psicología, sino por las funciones que desempeñan en el desarrollo del relato (Propp, 1971, pp. 20-22). Estas funciones se reflejan y se intensifican visualmente a través del vestuario, que actúa como refuerzo simbólico de los arquetipos y funciones dramáticas, facilitando su reconocimiento por parte del espectador.

A estas perspectivas se suma la contribución de Seymour Chatman, quien distingue entre “historia” —la cadena de acontecimientos y personajes— y “discurso” —la forma en que esos acontecimientos son presentados—, estableciendo así una diferencia fundamental entre el contenido narrativo (*what*) y su modo de presentación (*how*) (Chatman, 2014, pp. 31-33). Esta distinción permite comprender el vestuario no solo como un elemento referencial dentro del universo diegético, sino también como una estrategia discursiva que organiza la percepción del espectador y contribuye a la enunciación del relato.

Según explica Chatman, el discurso narrativo constituye una estructura con valor propio, capaz de comunicar significados más allá del contenido de la historia (Chatman, 2014, p. 45). En consecuencia, el vestuario puede considerarse una parte activa de dicha estructura discursiva. Además, al abordar los condicionamientos del medio cinematográfico, subraya que el cine no puede evitar mostrar detalles visuales como la ropa, dado que la representación visual es inherente a este lenguaje: “el cine (...) tiene que representar muy precisamente los detalles visuales” (Chatman, 2014, p. 61). Desde esta perspectiva, el vestuario no solo expresa características de los personajes, sino que actúa como un

operador discursivo que condensa información temporal, social y emocional, contribuyendo a la inteligibilidad y afectividad del relato audiovisual.

4.2 Estudios específicos sobre la obra de Pedro Almodóvar

La filmografía de Pedro Almodóvar constituye un universo visual y narrativo donde el artificio, lo *kitsch* y lo emocional se articulan como formas de resistencia cultural. Tal como señala Sánchez-Arce (2020, p. 48), su cine combina lo surrealista, lo *kitsch* y lo naturalista en una estética singular que desafía las convenciones formales y temáticas del cine español tradicional. En *Volver*, estos elementos confluyen en una puesta en escena altamente codificada, donde el vestuario se convierte en un vector discursivo que comunica no solo carácter o contexto, sino también memoria, deseo e identidad (Sánchez-Arce, 2020, pp. 77-78).

Paul Julian Smith subraya que el exceso visual —particularmente en color y vestuario— no actúa como mero ornamento, sino como lenguaje articulador de transformaciones tanto íntimas como políticas. En palabras del autor, “el vestuario en su cine nunca es meramente decorativo; es un lenguaje en sí mismo que articula tanto transformaciones personales como políticas” (Smith, 2014, p. 112). Esta afirmación converge con los planteamientos de Roland Barthes y Stella Bruzzi, ya discutidos, en torno al vestuario como escritura significante y como superficie discursiva donde se inscriben afectos, memorias e ideologías.

Del mismo modo, Mark Allinson observa que la representación de la identidad de género en la obra de Almodóvar es constantemente problematizada mediante un uso autorreflexivo de los códigos visuales: “la identidad de género en Almodóvar es conscientemente problematizada mediante la exposición constante de sus mecanismos” (Allinson, 2001, p. 92). El vestuario, en este sentido, participa activamente en la deconstrucción de estereotipos al operar como signo que remite tanto a la tradición como a su transgresión. En *Volver*, esta estrategia se traduce en el uso de atuendos que mezclan referencias populares manchegas con elementos de sofisticación urbana, subrayando las tensiones entre el arraigo y la reinención identitaria.

Stella Bruzzi aporta una clave interpretativa central al señalar que el vestuario femenino en el cine de Almodóvar no solo embellece el cuerpo, sino que lo

convierte en superficie de espectáculo y resistencia. “Los trajes llamativos en sus películas no son solo elecciones estéticas, sino dispositivos narrativos que cuestionan los roles de género tradicionales y las expectativas sociales” (Bruzzi, 1997, p. 89). Esta perspectiva refuerza la comprensión del vestuario como un signo con función estructurante dentro del relato, una idea también desarrollada por Seymour Chatman al distinguir entre historia y discurso como niveles diferenciados de la narración cinematográfica (Chatman, 2014, pp. 31-33).

El propio Almodóvar ha señalado la importancia que otorga a los objetos y el vestuario en sus películas. En *Almodóvar on Almodóvar*, afirma: “los objetos y muebles contribuyen en gran medida a la fuerza de tus escenarios”, y detalla que algunos son diseñados específicamente para expresar una carga simbólica concreta (Strauss, 2006, p. 85). Esta atención meticulosa a los signos visuales reafirma el carácter autoral de su cine, donde el artificio se convierte en una forma de verdad emocional.

Desde sus primeras obras, como *Pepi, Luci, Bom* (1980), hasta producciones más recientes como *La habitación de al lado* (2024), Almodóvar ha cultivado un estilo en el que lo melodramático, lo autobiográfico y lo performativo se entrelazan para desafiar las normas sociales y estéticas. Como afirma Acevedo-Muñoz, el cineasta se sirve de la memoria, el cuerpo y la identidad para interrogar la cultura española posfranquista desde una perspectiva transgresora, sin renunciar a la dimensión afectiva (2019, pp. 84-85). Esta combinación entre el compromiso político y la estilización visual sitúa a Almodóvar en una tradición que desdibuja los límites entre lo marginal y lo central, entre lo íntimo y lo colectivo.

Ejemplos paradigmáticos de esta estética se encuentran en *Laberinto de pasiones* (1982), donde la vestimenta de Sexilia —un traje de cuero negro con senos plásticos adheridos— simboliza una ruptura radical con los códigos convencionales de feminidad, y en *Matador* (1986), que incorpora diseño español contemporáneo, como las firmas de Sybilla y Ágatha Ruiz de la Prada, para construir una estética nacional reinventada (Dapena, 2013, p. 507). Estas elecciones evidencian un trabajo consciente sobre la visualidad como campo de disputa simbólica.

Finalmente, como indica Allinson, Almodóvar reinterpreta irónicamente la cultura tradicional española sin caer en el pastiche ni el cinismo (2001, p. 16). Al contrario, su cine ofrece una relectura afectiva y crítica de los signos culturales, donde el vestuario actúa como catalizador de sentido, afecto y memoria. “Si algo requiere artificio y elaboración, es el melodrama”, afirma el propio director (Strauss, 2007, p. 85), subrayando así su fidelidad a una poética del exceso controlado que convierte lo estilístico en herramienta de reflexión narrativa.

4.3 Vestuario como discurso narrativo

Desde una perspectiva integradora, el vestuario puede entenderse como un texto en movimiento que participa activamente en la narración audiovisual. Pamela Church Gibson (2012, pp. 15-190) subraya cómo la ropa prolonga y amplifica la actuación corporal, permitiendo que el cuerpo actúe como superficie significante. Esta idea se complementa con el análisis de Cruz Pérez, quien sostiene que “el vestuario cinematográfico no solo define al personaje, sino que establece un diálogo entre cine y moda, contribuyendo a la construcción visual y simbólica del relato audiovisual” (Cruz Pérez, 2024, p. 81). En este sentido, el diseño de indumentaria opera como un sistema de signos que comunica identidad, deseo, memoria y transformación.

A esta lectura se suma la aportación de Cruz Pérez, cuando analiza las indumentarias tradicionales como marcadores culturales, evocadores de la memoria colectiva y elementos clave en la construcción de identidades locales. El vestuario, en este sentido, no solo acompaña la acción, sino que la define, inscribiéndose en una doble dimensión: como expresión individual y como vehículo de significados culturales compartidos.

Este enfoque encuentra respaldo en el trabajo de José Patricio Pérez-Rufí (2018), quien sostiene que el vestuario se convierte en un elemento funcional dentro de la narrativa cinematográfica. Según Pérez-Rufí, el vestuario opera como un recurso de caracterización del personaje que está subordinado a las necesidades dramáticas del relato, lo cual le confiere un carácter eminentemente funcional (p. 554). Asimismo, el autor explica que en el cine clásico de Hollywood se hace uso deliberado de todos los recursos de la puesta en escena —entre ellos, el diseño de vestuario— con el fin de reforzar la estructura narrativa. Esta visión refuerza la

idea de que la indumentaria no es meramente decorativa, sino que contribuye a construir al personaje y a transmitir información esencial al espectador.

Gerard Dapena señala que Almodóvar puede considerarse, sin exagerar, el director europeo más consciente de la moda de su generación, ya que las texturas y colores de las telas desempeñan un papel fundamental en el diseño visual de sus películas, y ciertos artículos de ropa adquieren ocasionalmente un significado narrativo relevante. Esta relación con la moda va más allá de lo meramente ornamental y se integra al proceso de construcción de personajes y a la narrativa visual. De este modo, un análisis detallado del uso del vestuario y el diseño en sus películas revela una tensión entre la invisibilidad y la visibilidad del atuendo: si bien generalmente la ropa cumple funciones utilitarias al comunicar rasgos de personalidad o estrato socioeconómico, en momentos clave adquiere una presencia visual tan intensa que opera a un nivel semiótico superior (Dapena, 2013, p. 505).

Como destaca Ismael Amaro Martos, “el equipo que rodea el cine de Pedro Almodóvar se constituye como una Fábrica –reminiscencia de la famosa Factory capitaneada por Andy Warhol–, en la que todos los componentes contribuyen a la fundamentación del cine almodovariano” (Amaro Martos, 2018, p. 74). Este entorno creativo incluye a diseñadores de vestuario cuya influencia trasciende lo ornamental para convertirse en parte esencial del lenguaje visual del director. Así, Amaro Martos menciona casos emblemáticos como el de Fabio en *Laberinto de pasiones* (1982), donde su vestuario, compuesto por una camiseta pintada por Tino Casal con aerosoles y una chaqueta comprada en El Rastro de Madrid, “aporta un punto excesivamente extravagante a la imagen”, destacando la relación directa entre la iconografía del personaje y la estética underground madrileña de la época (Amaro Martos, 2018, p. 75).

Este fenómeno se repite en títulos posteriores, donde el vestuario se erige como símbolo de ruptura cultural y social. Por ejemplo, en *Átame!* (1990), el director lleva una trenca de cuero, medias de red y pendientes creados por Cecilia Roth, lo que da lugar a “una imagen estrambótica que mezcla el kitsch y lo performático” (Amaro Martos, 2018, p. 75).

Asimismo, Amaro Martos resalta cómo diseñadores como Francis Montesinos han jugado un papel crucial en la definición visual de personajes icónicos, como

el caso de Lucía (Julieta Serrano) en *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* (1984), quien viste “dos piezas rosa bebé y blanco de estilo sesentero” que “llamó la atención de la crítica americana Pauline Kael” (Amaro Martos, 2018, p. 76). Este tipo de elecciones estilísticas no son casuales; forman parte de una estrategia narrativa visual que utiliza la moda como vehículo de ironía, crítica social y autoafirmación femenina.

Esta dualidad entre lo funcional y lo simbólico también se manifiesta en el cine clásico de Hollywood, como destaca Pérez-Rufí. En géneros como el melodrama, donde la caracterización psicológica del personaje ocupa un lugar central, el vestuario se presenta como un elemento especialmente importante, ya que no solo comunica el estatus social o el rol genérico del personaje, sino que también puede anticipar o ilustrar transformaciones internas (Pérez-Rufí, 2018, p. 554). Por ejemplo, cambios en la situación económica o emocional de los personajes suelen reflejarse en su apariencia física y en su manera de vestir. Este fenómeno demuestra cómo el vestuario puede operar como un narrador silencioso, capaz de comunicar evoluciones psicológicas y sociales sin necesidad de diálogo explícito.

Como señala Danny Cruz Pérez, estas dinámicas son especialmente visibles en el cine de los años 60, donde “la relación entre diseñador y cineasta se convierte en una herramienta narrativa clave, dotando al personaje de una identidad visual inequívoca”. En películas como *Desayuno con diamantes* (*Breakfast at Tiffany's*, Blake Edwards, 1961), el famoso vestido negro de Givenchy utilizado por Audrey Hepburn no solo define el *look* icónico de Holly Golightly, sino que se convierte en símbolo de elegancia, independencia femenina y modernidad (Cruz Pérez, 2024, p. 84). Del mismo modo, en *Belle de Jour* (Luis Buñuel, 1967), los diseños de Yves Saint Laurent para Catherine Deneuve contribuyen a construir una imagen de sofisticación controlada, que contrasta con los impulsos internos de la protagonista, reforzando la tensión entre apariencia y deseo (Cruz Pérez, 2024, p. 97).

Asimismo, Pérez-Rufí señala que ciertos géneros cinematográficos tienden a codificar el vestuario de forma estereotipada. Esto ocurre, por ejemplo, en el *western* o el cine negro, donde la vestimenta refuerza arquetipos fácilmente reconocibles por el público (Pérez-Rufí, 2018, p. 557). Sin embargo, en otros casos, como en los llamados *women's pictures*, el vestuario se convierte en una

herramienta sutil y compleja para explorar la identidad femenina. En este tipo de filmes, la mujer del melodrama muestra un interés particular por la indumentaria, cuidada especialmente como parte de su representación y desarrollo narrativo (Pérez-Rufí, 2018, p. 554).

En conjunto, estos estudios confirman que el vestuario no solo responde a cuestiones estéticas o prácticas, sino que constituye un sistema de signos que colabora activamente en la construcción de la narrativa audiovisual. Ya sea mediante la codificación social de la apariencia, la comunicación de rasgos psicológicos o la transformación simbólica del personaje, el vestuario emerge como un discurso visual plenamente funcional en el universo fílmico.

5. Análisis

El vestuario en *Volver* va más allá de su función decorativa para convertirse en un sistema de signos que articula identidad, memoria y estructura dramática. Esta estrategia forma parte de una línea constante en la filmografía de Almodóvar, donde la mezcla de géneros, la intertextualidad y la subversión de normas sociales confluyen en un discurso cinematográfico singular. Según Acevedo-Muñoz (2007, pp. 84-85), el director manchego utiliza la memoria, el cuerpo y la identidad como ejes para reflexionar sobre la España posfranquista, combinando elementos melodramáticos con una mirada transgresora. En *Volver*, el vestuario no solo desnaturaliza clichés culturales, sino que crea un universo visual cargado de simbolismo, borrando las fronteras entre lo marginal y lo central, lo sagrado y lo profano, lo real y lo performativo.

Casetti y Di Chio (1990, p. 21) señalan que el análisis de un filme debe centrarse en la construcción del texto cinematográfico como “un objeto lingüístico unitario, delimitado y comunicativo”. Aplicando esta idea al vestuario de *Volver*, podemos ver que la indumentaria de los personajes no es una simple acumulación de prendas, sino una estructura funcional en la que cada elemento forma parte de un sistema narrativo. Así, ningún detalle actúa aisladamente, sino que se comprende en relación con otros: un elemento puede ser consecuencia de otro, antecedente de otro más, o bien su opuesto y complementario, formando así una red de significados interconectados (Casetti y Di Chio, 1990, p. 37).

Volver construye una iconografía rural donde los tejidos ásperos y los colores terrosos no son meros detalles escenográficos, sino marcas de una identidad manchega matriarcal. Como apunta Sánchez-Alarcón (2008, p. 335), el vestuario en el cine de Almodóvar no solo define la personalidad de los personajes, sino que también dialoga con la iconografía de la cultura popular española. Un ejemplo significativo de esta función es el pañuelo que Raimunda (Penélope Cruz) lleva en la cabeza en la escena inicial, mientras limpia la tumba de sus padres (F2). El pañuelo floral —un diseño de motivos rojos y amarillos sobre fondo blanco, típico de la artesanía manchega— no solo la protege del viento árido de La Mancha, sino que funciona como un símbolo de su arraigo cultural. A diferencia de las prendas urbanas que viste en Madrid (como blusas ajustadas y faldas oscuras), el pañuelo, anudado bajo el mentón, evoca la tradición de las mujeres rurales españolas que, generación tras generación, han usado estas prendas en ceremonias fúnebres y labores agrícolas.

En este contexto, el pañuelo funciona como un signo cargado de memoria y pertenencia, y puede interpretarse como un “objeto mágico” en el sentido enunciado por Propp: un elemento material que activa una dimensión emocional del relato, conectando a la protagonista con su pasado y con la red afectiva que articula la historia. Más que un simple complemento, esta prenda trasciende su función práctica para condensar memoria y pertenencia, revalorizando lo rural sin caer en el estereotipo del atraso.



F2. Raimunda con pañuelo floral. Fotograma de *Volver* (2006), dirigido por Pedro Almodóvar. © El Deseo.

De igual modo, otro elemento del vestuario de Raimunda refuerza este vínculo entre lo corporal y lo simbólico, ampliando la carga emocional a través de su indumentaria cotidiana. Según la diseñadora de la película, Daigeler, "Almodóvar insistió en que el delantal rojo de Raimunda debía parecer gastado, casi como una segunda piel, para reflejar su conexión con el trabajo duro y la sangre derramada. El rojo no era solo un color, sino una metáfora de su resistencia" (F3). Daigeler también señala que él quería que el personaje estuviera inspirado en Sofía Loren y en su sensualidad, de modo que, aunque Raimunda fuese una mujer marcada por el dolor, debía mostrar fuerza y belleza (F4). Esta metáfora del vestuario como "segunda piel" refuerza las ideas de Barthes (1967/2022, p. 88) sobre la imbricación entre indumentaria y subjetividad, ya que el cuerpo vestido no solo expresa identidad, sino que también construye narrativamente al personaje.



F3. Raimunda vistiendo delantal rojo. Fotograma de *Volver* (2006), dirigido por Pedro Almodóvar. © El Deseo



F4. Estilo característico de Raimunda. Fotograma de *Volver* (2006), dirigido por Pedro Almodóvar. © El Deseo

El vestuario del personaje de Irene, interpretado por Carmen Maura (F5) —su vestido de algodón holgado, la bata que lleva encima y su chaqueta de punto— fue compuesto evitando estereotipos folclóricos, pero manteniendo un vínculo cultural reconocible. (Ferrero y Megía, 2021, 14 de abril). Los vestidos de mujer de pueblo no solo representan la ‘españolidad’ rural, sino que también establecen un diálogo con el imaginario que Almodóvar reinterpreta desde una perspectiva afectiva. Por su parte, Agustina, interpretada por Blanca Portillo, vecina y similar en edad a Raimunda, se viste también como una mujer del pueblo, reforzando el tejido social y cultural que atraviesa la película (F6).



F5. Irene, con vestuario en tonos azules y grises. Fotograma de *Volver* (2006), dirigido por Pedro Almodóvar. © El Deseo



F6. Agustina, con ropa típica del pueblo, se distingue de Raimunda y Sole. Fotograma de *Volver* (2006), dirigido por Pedro Almodóvar. © El Deseo

Los colores también participan en el juego simbólico y emocional que atraviesa el análisis de *Volver*. Después de presentar a Raimunda, Irene y Agustina, se puede

observar cómo cada paleta cromática contribuye a construir su identidad y estado anímico. En particular, el vestuario de Raimunda —que evoluciona de tonos oscuros a una paleta más cálida y luminosa— puede leerse como una expresión visual de su proceso interno de resistencia, transformación y reconstrucción emocional, transmitiendo energía y deseo.

En cambio, los colores fríos que viste Irene, buscaban darle al personaje una presencia etérea, casi fantasmal. Por último, la paleta de colores terrosos de Agustina conecta con su identidad rural y sus raíces manchegas. Este uso del color se relaciona con lo planteado por Allinson (2001, p. 16), quien destaca que Almodóvar reinterpreta estereotipos culturales para otorgarles nuevas capas de significado, haciendo que las tonalidades no solo definan a los personajes, sino que también expresen las emociones y la cultura que los atraviesan.

En este mismo marco de construcción simbólica, el uso del *kitsch* también juega un papel destacado. Un caso explícito es la escena en la que se muestra un programa de *telebasura*, en el cual la presentadora luce una blusa con una flor exagerada, funcionando como una parodia visual y una crítica directa a la espectacularización mediática del dolor ajeno (F7). Esta escena dialoga con los planteamientos de Vernon y Morris (1995, p. 103) sobre el *kitsch* como estrategia simbólica en la configuración de la identidad posfranquista, y refuerza la distancia irónica que Almodóvar establece entre la estética popular y el discurso audiovisual hegemónico.



F7. Presentadora de televisión. Fotograma de *Volver* (2006), dirigido por Pedro Almodóvar. © El Deseo

Una contribución crucial de *Estética del cine* es la noción de “identificación secundaria”, según la cual “el espectador se identifica con el sujeto de la visión, con el ojo de la cámara que ha visto antes que él” (Aumont et al., 1996, p. 93). Aumont (1996) también distingue entre la “estética general” del cine como arte y la “práctica técnica” que la hace posible (p. 120). En *Volver*, esta dinámica se manifiesta en la escena en que Raimunda se prepara para asistir a la fiesta que ha organizado para el equipo de rodaje (F8). El uso de una combinación (ropa interior) no solo evoca una estética retro y sensual, sino que también revela su proceso de transformación, anticipando su rol activo en el evento.



F8. Raimunda está preparándose para la fiesta. Fotograma de *Volver* (2006), dirigido por Pedro Almodóvar. © El Deseo

Los resultados confirman de manera clara que el vestuario en *Volver* (2006) funciona como un lenguaje visual narrativo que permite seguir la evolución emocional de Raimunda sin necesidad de reiterar la fundamentación teórica previa. En particular, la codificación cromática destaca el uso del rojo, presente en el delantal y en varios vestidos de la protagonista, que trasciende su función estética para convertirse en un símbolo de empoderamiento y resiliencia. En escenas clave, como el ensayo de la obra en el patio trasero, la intensidad del rojo acompaña cada gesto decisivo de Raimunda, subrayando su tránsito de la rutina doméstica a una acción consciente y determinada. Este uso simbólico del color se alinea con la perspectiva de Allinson, quien destaca que “Almodóvar ha logrado atraer atención internacional precisamente por su habilidad para recontextualizar estereotipos culturales y nacionales, dotándolos de nuevas capas de significado” (2001, p. 210).

Considerando el vestuario como marcador de identidad, se observa una evolución que realza la conexión de Raimunda con su herencia familiar. Lejos de ser un mero adorno, esta transición funciona como un puente emocional que facilita la reconciliación del personaje con su pasado. Pérez-Rufí (2018) relaciona este fenómeno con “la función narrativa del vestuario en el cine clásico, donde la ropa comunica estratos sociales y transformaciones internas” (p. 547). De igual modo, Danny Cruz Pérez enfatiza que “la moda en el cine no solo define al personaje, sino que establece un diálogo entre pasado y presente” (2024, p. 84), reforzando así la estrecha relación entre vestuario y memoria cultural en la obra de Almodóvar.

Respecto a la dimensión performativa, el delantal rojo, más que un accesorio utilitario, se convierte en un dispositivo clave para la construcción de la agencia femenina en Raimunda. Cada plano en que ella ajusta el delantal frente al espejo subraya su proceso de autoafirmación y anticipa su evolución personal, en línea con la noción de prenda-acto propuesta por Entwistle (2000).

En cuanto a la recepción y espectador, al proyectar las escenas de transformación del vestuario en montaje alterno con primeros planos del rostro de Raimunda, Almodóvar genera un mecanismo de empatía intensa. De este modo, el público lee el vestuario no solo como un índice de carácter, sino como partícipe activo de la tensión narrativa. Este fenómeno se inscribe en la idea de Metz, quien explica que “el espectador se identifica con el sujeto de la visión, con el ojo de la cámara que ha visto antes que él” (2006, p. 505). Asimismo, Bordwell y Thompson señalan que el montaje es un “dispositivo que organiza el flujo de imágenes para producir efectos de sentido” (2010, p. 112).

En relación con la dimensión espacial y relacional, el contraste entre Madrid y el pueblo rural fortalece la dinámica narrativa que involucra el vestuario. Como señalan Aumont et al. (1996), “el espacio filmico no es una reproducción de la realidad, sino una construcción perceptiva que organiza el mundo diegético para guiar la interpretación del espectador” (p. 89). Esta perspectiva se complementa con la visión de Casetti y Di Chio, quienes afirman que “cada elemento del texto debe leerse como miembro integrante de un conjunto: tendremos, por ejemplo, a X en cuanto consecuencia de Y y antecedente de Z, o a X en cuanto opuesto de Y y complementario de Z, y así sucesivamente” (1990, p. 37). En *Volver*, el vestuario

de Raimunda no funciona aisladamente, sino en relación con el espacio, el color y el montaje, creando una red compleja de significados que conecta lo visual con la narrativa.

6. Conclusiones

Este estudio demuestra que el vestuario en *Volver* trasciende el mero adorno, convirtiéndose en un recurso narrativo fundamental que potencia la identidad y la evolución emocional de los personajes. Mediante el uso cuidadoso del color, la textura y el estilo, Almodóvar crea un lenguaje visual que transmite información clave sobre la trama, funcionando como un código semiótico que articula tanto las transformaciones internas de los personajes como sus vínculos con el entorno.

Desde una perspectiva estética, el color ocupa un papel central en la narrativa del cineasta manchego. Sánchez-Alarcón señala que el rojo es un elemento predominante en los momentos de dolor y pasión en la filmografía de Almodóvar, funcionando como vehículo de intensidad emocional y carga simbólica. En *Volver*, este color se convierte en un signo distintivo de Raimunda, reforzando su energía vital y su capacidad de resistencia. Esta carga cromática se inscribe en lo que la autora denomina “naturalismo surrealista” (2008, p. 329), un estilo donde lo cotidiano se estiliza sin perder su anclaje en lo real. Así, el vestuario no solo define la personalidad de los personajes, sino que también dialoga con la iconografía de la cultura popular española, resignificándola en cada película (2008, p. 335). En este contexto, el pañuelo que Raimunda lleva en la cabeza (F2) al inicio de la película, durante la ceremonia de limpieza de la tumba de sus padres en el Día de los Difuntos, simboliza su vínculo emocional con sus raíces. Aunque su forma de vestir refleja su vida en la ciudad, este accesorio la conecta con las mujeres del pueblo, que también usan pañuelos en la cabeza durante la ceremonia. De esta manera, el pañuelo trasciende su función práctica y se convierte en un elemento emocional que revaloriza lo rural, evitando que sea percibido como un símbolo de atraso.

En particular, la vestimenta de Raimunda, Irene y Agustina no solo refleja sus personalidades, sino que también señala sus transformaciones internas y sus vínculos con el entorno que las rodea. El vestuario, así, se configura como una

forma de expresión cinematográfica equiparable al diálogo visual, aportando matices que enriquecen la narrativa y profundizan la comprensión de los personajes.

Este análisis reafirma la importancia del vestuario como herramienta narrativa en el cine de autor y ofrece un marco metodológico interdisciplinario aplicable a otros directores. En *Volver*, el vestuario consolida el universo visual del autor, cuestiona estereotipos sobre la España profunda y revaloriza la identidad cultural a través de la indumentaria.

En definitiva, el vestuario en *Volver* se configura como un código visual que refuerza la narrativa, la identidad de los personajes y la representación cultural, abriendo nuevas perspectivas para comprender el impacto de la moda en el cine de Almodóvar. Esta autoconciencia metodológica busca equilibrar las conclusiones sin restar validez a los hallazgos. En conjunto, este estudio sostiene que, en *Volver*, la ropa no solo cubre cuerpos, sino que narra historias: en la superficie del tejido se teje un relato de duelos, retornos y emancipaciones que trasciende la pantalla.

Referencias bibliográficas

- Acevedo-Muñoz, E. R. (2007). *Pedro Almodóvar (World Directors)*. Bloomsbury UK.
- Allinson, M. (2001). *A Spanish labyrinth: The films of Pedro Almodóvar*. I.B. Tauris.
- Amaro Martos, I. (2018). La Fábrica Almodóvar: Vestuario al servicio del cine. *Alejandría*, (3), 73-96. <https://www.um.es/cepoat/alejandria/archivos/6651>
- Aumont, J. (1995). *La estética del cine*. Paidós.
- Aumont, J. (2005). *La imagen*. Paidós.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1996). *Estética del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós.
- Barthes, R. (1964). *Elements of semiology* (A. Lavers, Trad.). Hill and Wang. (Obra original publicada en 1964 como *Éléments de sémiologie*)
- Barthes, R. (2022). *El sistema de la moda*. Siglo XXI. (Original publicado en 1967)
- Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía* (J. C. Lozano, Trad.). Paidós.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2010). *El lenguaje del cine*. McGraw-Hill.

- Bruno, G. (2002). *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*. Verso.
- Bruzzi, S. (1997). *Undressing cinema: Clothing and identity in the movies*. Routledge.
- Bruzzi, S. (2014). Fashioning the feminine: Costume and identity in Almodóvar's cinema. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 10(2), 145–160. <https://doi.org/10.1080/1463620032000150532>
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film* (M. Taylor, Trad.). Paidós.
- Chatman, S. (2014). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine* (M. J. Fernández Prieto, Trad.). RBA Libros. (Obra original publicada en 1978)
- Costa, A. (2009). Pedro Almodóvar entre el kitsch y el arte. En J. A. Planes Pedreño (Coord.), *La estética y la política del cine español* (pp. 131-146). Biblioteca Nueva.
- Costa, J. (2009). *Películas clave del cine de autor del siglo XXI*. Ma Non Troppo.
- Costa, M. A. L. (2009). El vestuario en el cine. En J. G. Drogue y F. Andrade (Eds.), *El hechizo del cine: Ensayos de autor sobre el séptimo arte* (pp. 145-162). Saraiva.
- Cruz Pérez, D. (2024). Construyendo iconos: Diseñadores de moda y diseño de vestuario en el cine de los años 60: Chanel, Givenchy y Saint Laurent. *Alejandría*, (3), 79-100. <https://www.um.es/cepoat/alejandria/archivos/6651>
- Cruz Pérez, D. (2024). El vestuario como código expresivo en el cine español contemporáneo. *Revista de Estudios Visuales y Audiovisuales*, 9(1), 67-84.
- Dapena, G. (2013). Fashion and design in Pedro Almodóvar's cinema. En M. D'Lugo y K. M. Vernon (Eds.), *A companion to Pedro Almodóvar* (pp. 495-523). Wiley-Blackwell.
- Evans, P. W. (1999). *Women on the verge of a nervous breakdown*. British Film Institute.
- Ferrero, C. y Megía, C. (14 de abril de 2021). *Un Podcast de Moda* #52. Bina Daigeler, nominada al Oscar: "Es absurdo decir que 'Mulán' la tenía que haber hecho una figurinista china". *El País*. <https://elpais.com/smoda/podcast-modas-bina-daigeler-nominada-oscar-2021-diseno-vestuario-mulan.html>
- Gibson, P. C. (2012). Fashion, film and the expression of subjectivity. En *Fashion and celebrity culture* (pp. 15-190). Bloomsbury Academic.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili. (Obra original publicada en 2000 como *Psychology of Colour*)
- Hollander, A. (1993). *Seeing through clothes*. University of California Press.
- Martín-Barbero, J. (2009). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili.

- Metz, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema* (M. Taylor, Trad.). Oxford University Press.
- Metz, C. (2006). *Ensayos sobre la significación en el cine* (R. Jimeno, Trad.). Paidós.
- Moles, A. A. (2007). *O kitsch: A arte da felicidade* (R. Pinheiro, Trad.). Perspectiva. (Obra original publicada en 1971)
- Molloy, S. (1996). *Acto de presencia: La escritura autobiográfica en Hispanoamérica* (J. E. Calderón, Trad.). Fondo de Cultura Económica de México. (Obra original publicada en 1991)
- Pérez-Rufí, J. P. (2018). La función narrativa del vestuario en el cine: La apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood. *Razón y Palabra*, 22(2_101), 547-568. <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1093/pdf>
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento* (L. F. R. de Diego, Trad.). Cátedra. (Obra original publicada en 1928)
- Sánchez-Arce, A. M. (2020). *The cinema of Pedro Almodóvar*. Manchester University Press.
- Sánchez-Alarcón, I. (2008). El color del deseo que todo lo transforma: Claves cinematográficas y matrices culturales en el cine de Pedro Almodóvar. *Palabra Clave*, 11(2), 327-342. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0122-82852008000200011&script=sci_arttext
- Smith, P. J. (2014). *Desire unlimited: The cinema of Pedro Almodóvar*. Verso.
- Strauss, F. (Ed.). (2006). *Almodóvar on Almodóvar* (Y. Baignères, Trad.). Faber & Faber.
- Vernon, K. M. y Morris, B. (1995). *Post-Franco, postmodern: The films of Pedro Almodóvar*. Greenwood Press.