

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

Mundo infantil, cromática y escenografía aplicados al cortometraje

Pintando el Alma

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Cine y Audiovisuales.

Autora:

Mónica Paulina Ramón López

Director:

Álvaro Sebastián Neira Molina

ORCID:  0000-0001-5187-1998

Cuenca, Ecuador

2023-03-14

Resumen

El proyecto consiste en la creación de un diseño de producción, basado en los pilares de la psicología del color y la escenografía, para retratar el punto de vista infantil. Nuestra meta consiste en el estudio, comprensión y aplicación de los mismos, para crear un universo dramático que denote la realidad de nuestro niño protagonista. Los teóricos utilizados serán: *El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años)* (2006-2007), de Gallardo; *Caracterización del estado psicológico en los niños separados de sus figuras parentales por emigración* (2016), de Domínguez, Gutiérrez y León; *Migración de los padres y sus efectos en niños, niñas y adolescentes* (2010), de Velastegui; *La dirección de arte en el cine peruano* (2016) de Tamayo y Hendrickx; *Impacto del color en la memoria de los niños preescolares* (2013), de Ortiz y Cuevas; *El color en la psicología* (2016), de Gómez; *Psicología del color* (2004), de Heller; *Psicología del Color* (1979), de Martínez y *Análisis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa* (2018), de Idrogo. Como metodología utilizaremos la cualitativa de investigación/ creación, expuesta por Hernández, Fernández y Baptista, en su texto: *Metodología de la investigación (6ta. Edición)* (2014); así como también, lo propuesto por Gómez, en: *El análisis del texto filmico* (2006). Los filmes que analizaremos son: Alba (2016, Ana Cristina Barragán); Jojo Rabbit (2019, Taika Waititi); y Chacón maravilla (1982, Camilo Luzuriaga). La monografía busca relacionar entonces, la psicología del color y la escenografía, con el fin de representar cinematográficamente a la perspectiva infantil.

Palabras clave: perspectiva infantil, psicología del color, escenografía,

Pintando el Alma

Abstract

The project consists of the creation of a production design, based on the pillars of color psychology and scenography, to portray the child's point of view. Our goal is to study, understand and apply them to create a dramatic universe that denotes the reality of our child protagonist. The theorists used will be: Emotional development in primary education (6-12 years) (2006-2007), by Gallardo; Characterization of the psychological state in children separated from their parental figures due to emigration (2016), by Domínguez, Gutiérrez and León; Parental migration and its effects on children and adolescents (2010), by Velastegui; Art direction in Peruvian cinema (2016) by Tamayo and Hendrickx; Impact of color on the memory of preschool children (2013), by Ortiz and Cuevas; El color en la psicología (2016), by Gómez; Psicología del color (2004), by Heller; Psicología del Color (1979), by Martínez and Análisis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa (2018), by Idrogo. As methodology we will use the qualitative research/creation methodology, exposed by Hernández, Fernández and Baptista, in their text: Research Methodology (6th Edition) (2014); as well as, what is proposed by Gómez, in: El análisis del texto filmico (2006). The films we will analyze are: Alba (2016, Ana Cristina Barragán); Jojo Rabbit (2019, Taika Waititi); and Chacón maravilla (1982, Camilo Luzuriaga). The monograph seeks to relate then, the psychology of color and scenography, in order to cinematically represent the child perspective.

Keywords: Children's perspective, color psychology, scenography, Painting the soul

Índice de contenido

Dedicatoria	6
Agradecimientos	7
Introducción	8
Capítulo primero	13
Mundo infantil, psicología del color y escenografía	13
Antecedentes	13
Infancia intermedia y perspectiva infantil	17
Psicología del color y perspectiva infantil	21
Dirección de arte: elementos	27
Metodologías	32
Capítulo segundo	36
Análisis de casos fílmicos	36
Método de análisis	37
Análisis del largometraje <i>Alba</i> (2016) de Ana Cristina Barragán	38
Análisis del largometraje <i>Jojo Rabbit</i> (2019) de Taika Waititi	43
Análisis del cortometraje <i>Chacón maravilla</i> (1982) de Camilo Luzuriaga	52
Capítulo tercero	58
Propuesta de diseño de producción del cortometraje Pintando el Alma	58
Propuesta de dirección de arte para el cortometraje Pintando el Alma	58
Diseño de producción para espacio Realidad	59
Diseño de producción para espacio Escape	63
Diseño de producción para espacio Fantasía	66
Conclusiones	71
Referencias bibliográficas	73
Anexos	75

Índice de figuras

Ilustración 1: Pablo y Antonio desayunan.....	60
Ilustración 2: Pablo descansa en su habitación.....	60
Ilustración 3: Pablo llama por teléfono a su tío	60
Ilustración 4: Pablo lleva medicamentos a su abuelo	60
Ilustración 5: Fotograma Alba (2016).....	61
Ilustración 6: Fotograma Pintando el Alma (2022).....	61
Ilustración 7: el color en el vestuario de Pablo	62
Ilustración 8: el color en el vestuario de Antonio	63
Ilustración 9: Making off. Pintando el alma (2022).....	64
Ilustración 10: Making off. Pintando el alma (2022)	64
Ilustración 11: Vestuario de Pablo en el estudio de pintura.....	65
Ilustración 12: Vestuario Antonio y Pablo en el parque	65
Ilustración 13: Chacón Maravilla (1982) dibuja a su madre.....	67
Ilustración 14: Realización de Tableau vivant	67
Ilustración 15: Elaboración de fondos para tableau vivant. Pintando el alma (2022)	68
Ilustración 16: Prueba de fondos para tableau vivant. Pintando el alma (2022).....	68
Ilustración 17: Maquillaje para tableau vivant. Pintando el alma (2022)	69
Ilustración 18: Fotografía para tableau vivant. Pintando el alma (2022)	69
Ilustración 19: Cuadro elaborado para animación. Pintando el alma (2022)	70
Ilustración 20: Dibujo realizado por Misael Mora (2022)	70
Ilustración 21: Cuadro terminado donde se ejecuta animación por Patricia Santos (2022) .	70
Ilustración 22: Animación elaborada por Patricia Santos (2022). Sueño de Pablo.	70

Dedicatoria

A mis padres, Rómulo y Esthela, quienes me han brindado su apoyo económico y emocional a lo largo del desarrollo de mis estudios. A mis compañeros y docentes, quienes han participado activamente en mi descubrimiento personal y profesional durante estos años universitarios. A Victoria, por ser el impulso más grande e importante de mi vida, mismo que me ha permitido continuar con el cumplimiento de todos mis propósitos.

Agradecimientos

Culminar una etapa siempre es un motivo para expresar un agradecimiento. Agradezco a cada una de las personas que se vieron involucradas de alguna manera en este proyecto cinematográfico: *Pintando el Alma*. A aquellos docentes que me brindaron su apoyo en la escritura de la presente monografía y a todos quienes, día a día, me brindaron motivación para el culminé de la misma.

Introducción

El presente trabajo de investigación titulado, *Mundo infantil, cromática y escenografía aplicados al cortometraje Pintando el alma*, tiene como objeto de estudio la elaboración de la propuesta de dirección de arte, con énfasis en la perspectiva infantil, la creación de las paletas de color y la escenografía. A lo largo de la historia del cine, hemos evidenciado el tema del infante en varias ocasiones, mismo que ha sido abordado en filmes nacionales, internacionales y de animación; entre algunos ejemplos de estas tenemos a: *Cinema Paradiso* (1988, Giuseppe Tornatore), *El niño con el pijama de rayas* (2008, Mark Herman), *En el nombre de la hija* (2016, Tania Hermida), *La habitación* (2015, Lenny Abrahamson) y *Luca* (2021, Enrico Casarosa). Por otra parte, entre las investigaciones más recientes que se han realizado teóricamente sobre el tema encontramos: *David, cortometraje de ficción basado en el uso del diseño de producción como un recurso estético y narrativo* (2011, Ana Vargas) *Infancia y melancolía en el cine argentino: de la ciénaga a la rabia* (2016) de Sophie Dufays; *Propuesta de dirección de arte para un cortometraje de animación El mundo de Newt Scamander* (2017-2018, Alba Seoane); *La dirección de arte en el cortometraje “Dante”* (2018, Heliana Obregón) y *DIRECCIÓN DE ARTE La creación de identidad visual como elemento comunicativo* (2015, Beatriz Zurro). La mayoría de estos aplicados a cortometrajes con niños protagonistas o dirigidos a públicos infantiles.

La problemática que nos inclina a la realización de esta tesis, surge a partir del cuestionamiento que tenemos respecto a los siguientes temas ¿Cómo podemos utilizar la cromática y la escenografía, desde la dirección de arte, de modo que podamos representar a la perspectiva infantil en el cortometraje *Pintando el alma*? Los filmes mencionados anteriormente, nos permiten adentrarnos a la perspectiva infantil de cada uno de sus protagonistas, con el fin de demostrar cómo ellos ven el mundo y se enfrentan a problemas de la vida. Todo esto nos permite, a su vez, contextualizar lo que se ha trabajado en el cine y, junto a nuestro marco teórico, resolver el cuestionamiento que nos hemos planteado. Nuestro cortometraje tiene como sinopsis la siguiente: Pablo un niño talentoso, de padres emigrantes, vive con su

abuelo Antonio, quien es un pintor retirado que adolece de Parkinson. Pablo anhela aprender a pintar como Antonio; sin embargo, es interrumpido por las adversidades que provoca dicha enfermedad y solo su determinación podrá ayudarlo a cumplir su sueño.

En la Universidad de Cuenca hemos encontrado algunos antecedentes acerca de los temas que vamos a tratar en esta investigación. Respecto al tema de la psicología infantil encontramos: *Desarrollo cognoscitivo del niño de 7 a 12 años según la teoría de Piaget* (1994) de Mónica Cordero, tesis que habla de los procesos mentales involucrados en la maduración biológica y la experiencia ambiental de niños de esta etapa. Sobre la psicología del color se han realizado estudios como: *La psicología del color en la dirección de arte en el cortometraje “El Camino de Solano”* (2021), de Ana Mejía, tesis que estudia la psicología del color desde la teoría de Heller, aplicado en la utilería y el vestuario. Con respecto a la escenografía encontramos, *Historia uno: recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía* (2015) de María González, tesis que aborda la combinación de varias teorías para generar los elementos de la dirección de arte de un cortometraje universitario. Como mencionamos, en nuestro trabajo buscamos reflejar la perspectiva infantil, a través de las herramientas estudiadas en los documentos mencionados, todo con el fin de lograr una representación fidedigna de las emociones que siente nuestro niño protagonista.

Si bien, varios son los elementos que componen a la dirección de arte, el color es uno de los más representativos, razón por la que se lo ha tomado en cuenta como uno de nuestros puntos de enfoque. Además, tras la propuesta (que viene dada desde el guion) del uso de tableau vivant y la ambientación de la trama a los años 2005; la dirección de arte se ve comprometida a apoyar la realización de este efecto a través de la escenografía, utilería y el vestuario. Personalmente, comprender la perspectiva infantil y poder expresarla por medio de los componentes de la dirección de arte, nos parece un desafío. A lo largo de nuestra carrera universitaria y en general, se ha trabajado mayormente con protagonistas adultos y problemáticas relacionadas con su entorno, sin embargo, inspirados en el trabajo cinematográfico de algunos realizadores, buscamos una vez más filmar este cortometraje, para desarrollar el sentir de un personaje infantil ante situaciones tristes, tal como lo es el fallecimiento

de un ser querido. Con estas reflexiones pretendemos, además, aportar a la teoría sobre el cine en general y el cine ecuatoriano.

Como objetivo general se busca conceptualizar teóricamente, la psicología del color y los elementos de la dirección de arte (específicamente aquellos que están ligados a la escenografía), para construir la atmósfera dramática, que refleje el mundo del niño protagonista, en el cortometraje *Pintando el alma*. Como objetivos específicos pretendemos: A.) Definir los conceptos correspondientes a la psicología del color y los elementos del arte (con énfasis en la escenografía), relacionándolos con la perspectiva infantil de nuestro personaje, y su desarrollo durante la segunda infancia. B.) Analizar los elementos de la psicología del color y la escenografía, en base a la perspectiva infantil de los personajes (de la etapa de la segunda infancia), en tres películas: Alba (2016, Ana Cristina Barragán), Jojo Rabbit (2016, Taika Waititi) y Chacón maravilla (1982, Camilo Luzuriaga). Y C.) Presentar la propuesta de la dirección de arte del cortometraje *Pintando el alma*, la construcción de los elementos de arte (escenarios, vestuarios, maquillaje) y las paletas de colores, según los conocimientos adquiridos en los capítulos 1 y 2. Coherenteamente con lo mencionado, los contenidos a presentarse en este estudio se dividirán en: CAPÍTULO I.- Mundo infantil, psicología del color y escenografía; CAPÍTULO II.- Análisis de casos fílmicos; CAPÍTULO III.- Propuesta de dirección de arte o diseño de producción para el cortometraje *Pintando el alma*; y CONCLUSIONES. Cuando hablamos de la importancia de la perspectiva infantil en el cine, no basta con mencionar que puede ser un tema dado desde guion, ya que su rol es muy importante para comprender otras miradas sobre las realidades, tal como lo menciona Montana (2018):

La función del niño como un revelador de la vida adulta es lo que permite concebirlo como testigo excepcional, a través de cuyas características es posible poner en circulación, partes del pasado también excepcionales (p.14).

Otro punto importante resulta en que, para poder hablar de infancia, tenemos que tener en cuenta que se desarrolla por etapas y que va evolucionando, tanto físico como emocionalmente, hecho que es mencionado por Gallardo (2006/2007):

A medida que los niños crecen, este control externo de las propias emociones tiene que ir transformándose en un proceso de autocontrol, mediante el que

los niños aprenden a evaluar, regular y modificar, si es preciso, sus propios estados emocionales (p.14).

Respecto al tema del color y la infancia González y Sueiro (2017) mencionan:

Los colores son uno de los primeros conocimientos que adquieren las niñas y los niños y están presentes en todos los aspectos de su vida cotidiana: ropa, juguetes, mobiliario de su habitación, accesorios de cuidado personal, etc. Desde el primer momento en el que llega al mundo, un bebé va a estar expuesto a una gran variedad de colores presentes en su entorno. Pero, a medida que va creciendo, empezará a mostrar preferencia por unos más que por otros. Dichas preferencias en cuanto al color van a estar condicionadas por el contexto en el que se percibe el mismo (p.1).

Respecto al tema de la escenografía y los elementos del arte Tamayo y Hendrickx (2016) comentan:

El escenario puede ser un lugar natural o un lugar construido por el hombre. En cualquiera de los casos este puede asumir una función de representación realista o una de representación imaginaria o fantástica de la realidad construida por la ficción. Realidad y fantasía son los parámetros dentro de los cuales se concibe o diseña el escenario donde se desarrollará la escena, dependiendo del carácter de la película en cuestión (p.21).

Hecho que debemos tomar en cuenta, no solo por ser parte de la dirección de arte, si no que nos permitirá comprender y resolver el tema de los tableau vivants. Tomando en cuenta que, necesitamos adecuar el mundo del personaje a su realidad, debemos considerar algunos aspectos importantes, mismo que son mencionados por Tamayo y Hendrickx (2016):

El guion establece los lugares donde ocurren los hechos. Estos lugares corresponden a geografías específicas del mundo. Se entiende por geografía la descripción física, ambiental, humana y política de los lugares y regiones del mundo en un determinado momento de la evolución del planeta. (p.15).

Para lograr los objetivos planteados en nuestro estudio, se ha considerado que, la forma más idónea para llevar a cabo la monografía, es basándola en el método de análisis filmico. Esta metodología puede definirse como cualitativa y hermenéutica,

de modo que permite a los investigadores, observar la teoría cinematográfica y la experiencia técnica, para su aplicación práctica, es decir, la creación de un producto artístico audiovisual, el cual integra tanto la experiencia subjetiva del cineasta como el estudio teórico. El análisis filmico consta prácticamente de tres partes: teoría, análisis cinematográfico y aplicación, por tanto, el proceso metodológico que seguirá nuestra investigación consta de tres etapas: Primero, la investigación bibliográfica, misma que ayudará en la construcción de la hipótesis, marco teórico, referencias filmicas y marco metodológico, y se realizará en fuentes primarias y secundarias con prospectos técnicos y académicos. En segundo lugar, la realización de los análisis de referencia filmica, que apoyará nuestra propuesta, y se realizará con el mismo interés en el tema y pericia, que nosotros, en el proceso práctico. Tercero: desarrollar la propuesta de diseño de producción del cortometraje Pintando el alma y discutir sus resultados, logros y dificultades.

Capítulo primero

Mundo infantil, psicología del color y escenografía

En la presente monografía académica enfocada en la dirección de arte o diseño de producción, hemos decidido tomar en cuenta tres puntos específicos, mismos que son expuestos en nuestro título general. Se ha hecho esta segmentación con la intención de enfatizar en aquellos aspectos que consideramos más relevantes, para poder cumplir con nuestro objetivo de investigación y aplicación. Para esto, en el presente capítulo, daremos a conocer algunos de los antecedentes o trabajos previos que se han realizado y se encuentran relacionados con nuestra temática. Enseguida, procederemos con la conceptualización de los puntos básicos a indagar, mismos que refieren a la inteligencia emocional en la segunda infancia, sus características generales respecto a los infantes con padres migrantes y su relación con la psicología del color. Por otra parte, se analizará los elementos que constituyen la dirección de arte, enfocándonos específicamente en la escenografía. Finalmente terminaremos con el estudio de las metodologías de investigación (creación/practica) y del análisis fílmico, que se utilizarán en nuestro apartado número II.

Antecedentes

Historia o genealogía

Carlos Daza en su libro *Historia de la infancia en el cine colombiano* (2019, p.26), señala que la primera aparición del personaje infantil en pantalla, fue en el cortometraje *Repas de bebé* (1895) de Louis Lumiere. Esta obra era el retrato fílmico de su hermano, su cuñada y su sobrino, con el clásico estilo documentalista que caracterizó los primeros filmes del cineasta. Posterior a esto, el autor (p.26) indica que, en Europa, el cine infantil se volvería un discurso de interés personal, y que solo sería abordado por quienes sintieran la necesidad de conocerlo. Por su parte, Shannon Casallas en su texto, *Representaciones de infancia en el cine actual* (2017),

hace un recorrido sobre lo que fue la inclusión de la infancia en el cine. La autora (p.56) remonta el origen de este a 1900, época donde las historias comenzaron a contener escenas infantiles, que eran narradas desde la perspectiva de un adulto. Esta autora (p.56) comenta que, en esos años, la infancia no era considerada, como tal, una etapa en la vida del hombre, por lo que, en un principio, este género era ignorado más por un tema social, que personal.

Casallas (p.56) plantea que esta fue la razón por la que, cuando se reconoció el cine infantil (tras el arduo trabajo de varias personas que investigaban esta etapa de la vida, desde la psicología, por ejemplo, Jean Piaget), el género desató los recuerdos emocionales sobre la niñez en sus espectadores, esto a pesar de que muchas veces se representaban personajes estereotípicos, como por ejemplo “el del niño torpe o el niño ignorante”, quienes eran considerados de este modo, por desconocer acerca de los temas concurrentes de la vida cotidiana. La autora (p.57) menciona que, en 1921, Charles Chaplin y su película *El niño*, nos muestran por primera vez una perspectiva distinta, donde la sociedad comenzó a ser consciente de la vulnerabilidad infantil y, por tanto, a preocuparse más por el tema de su protección social. La autora (p.57) argumenta que, para la época de la Gran Depresión de los años 30, los filmes comenzaron a abordar temáticas de infancia de una forma más regular, realizándose así películas como *Oliver Twist* (1922) y *Día de circo* (1923), donde los cineastas, a partir de los niños protagonistas y sus perspectivas, comenzaron a exhibir los problemas familiares y sociales que correspondieron a ese tiempo.

Estas películas enviaron un mensaje claro a la sociedad: con sistemas económicos poco estables, los adultos debían ausentarse de casa abandonando a los menores que debían independizarse de forma acelerada, por lo que su infancia era una etapa que pasaba inadvertida y su crianza estaba en manos de sí mismos y adultos como profesores y cuidadores (Casallas, 2017, p.57).

Casallas (p.58) relata que, durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), el cine infantil toma una nueva perspectiva y se divide en dos corrientes. La primera, iba en pro de mostrar una infancia plena y feliz, pero no deslindada de la guerra. Para una mejor comprensión, la autora (p.58) nos habla sobre el filme *Que tan verde era mi valle* de John Ford (1941), el cual presenta una infancia que salvaguardaba los

valores y las tradiciones sociales, aceptando con honor el abandono causado por familiares que iban a combatir en las guerras. La segunda corriente plantea una niñez alejada de las responsabilidades sociales y paternales, donde los niños crecían con base a sus propias vivencias y experiencias personales, independientes de las normas comunes, ejemplos de este tipo de filmes son: *El libro de la selva* (1942), *Pinocho* (1940), *Fantasía* (1942) y *Bambi* (1942).

Casallas (p.59) habla del resurgimiento del cine infantil en los años 50, donde tras pasar desapercibido varios años, bajo el velo de la televisión y su auge, comenzó por retratar las emociones surgidas en los eventos de la posguerra como: la Guerra Fría, las Crisis de los Misiles y la Guerra de Corea. En este punto, la autora (p.59) resalta la pérdida de la inocencia del niño y el surgimiento de sus formas violentas y delictivas, las mismas que, pese a salirse del prototipo que se manejaba sobre la infancia, mantenía el mismo concepto, pues resultaba de la denuncia social que los cineastas hacían acerca del olvido y el desamparo, que existía por parte de los adultos, ya que estos priorizaron los eventos políticos, sociales y económicos, sobre los valores morales y humanos.

Por su parte, Daza (p.26) habla de una situación bastante similar, que se presenta en los clásicos del cine latinoamericano. Él (p.26) toma por ejemplo a: *Los olvidados* de Buñuel (1950); *Crónica de un niño solo* de Favio (1965) y *Pixote la ley del más débil* de Babenco (1981), para referirse a la infancia marginal y su miseria, en diferentes épocas, formatos y géneros. El autor (p.27) plantean que, el infante iba ganando tiempo de aparición en la pantalla, a medida que se comprendía la complementariedad de esta con la vida adulta, donde se tomaban a los actores infantiles para representar las desigualdades sociales y mostrar la forma en que los niños descubren el mundo adulto, a través de sus ojos. Casallas (p.59) concluye en que el cine infantil, no puede ser generalizado después de todo, ya que esto depende de la cultura de una sociedad y siempre va a estar regida por el ambiente y las situaciones que se estén desarrollando en su momento.

Investigaciones académicas y no académicas

Entre las investigaciones académicas y fuentes primarias que hemos encontrado sobre nuestro tema tenemos: *David, cortometraje de ficción basado en el uso del*

diseño de producción como un recurso estético y narrativo (2011) de Ana Vargas, donde se describe de manera concisa el trabajo que implica un diseño de producción y su ejecución en un proyecto práctico; *DIRECCIÓN DE ARTE La creación de identidad visual como elemento comunicativo* (2015, Beatriz Zurro), texto que busca esclarecer los elementos que constituyen a este tipo de producción artística, además de analizar su modo de acción a la hora de llevar a cabo una comunicación estratégica; *Infancia y melancolía en el cine argentino: de la ciénaga a la rabia* (2016) de Sophie Dufays, tesis que abarca un análisis detallado de los personajes infantiles y su percepción en dos filmes argentinos; *Propuesta de dirección de arte para un cortometraje de animación El mundo de Newt Scamander* (2017-2018) de Alba Seoane, proyecto que consiste en la creación de un universo dramático, a partir de la dirección de arte, para la realización de un cortometraje infantil de animación con fines pedagógicos; *La dirección de arte en el cortometraje “Dante”* (2018) de Heliana Obregón, análisis de la propuesta de arte, con el fin de demostrar como las claves de la estética del realismo mágico, permiten construir un universo similar al de un cuento infantil; *Infancia en el cine: notas para una relación entre máquinas visuales e identidad* (2018) de Irene Magaña, quien habla sobre el rol de la máquina del cine, sobre la construcción de la identidad infantil. Antecedentes que han sido aplicados a cortometrajes con niños protagonistas o dirigidos a públicos infantiles.

Respecto al mundo infantil y su perspectiva ha sido estudiado en trabajos como: *Desarrollo cognoscitivo del niño de 7 a 12 años según la teoría de Piaget* (1994), de Mónica Cordero, tesis que habla de los procesos mentales involucrados en la maduración biológica y la experiencia ambiental de niños de esta etapa. También cuenta *Psicoterapia infantil: elementos distintivos y propuesta de intervención* (2017), de Olivia de Jongh González, que expone los requerimientos básicos para comprender la clínica infantil. La psicología del color ha sido revisada en: *El poder del color* (2012), de Sandra Cuervo, quien desde el marketing aborda los efectos del color y sus derivaciones sobre los espectadores. Igualmente, tenemos la investigación *El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad* (2015), de Mercedes García, que propone cualidades, técnicas y estrategias que se utilizan para lograr que el color tenga su carácter expresivo. Más recientemente tenemos *La psicología del color en la dirección de arte en el cortometraje “El Camino*

de Solano” (2021), de Ana Mejía, quien estudia la psicología del color desde la teoría de Heller, en la utilería y el vestuario. Textos que abordan el tema de *tableau vivant* son: *Tableaux vivants: El cine para enseñar el arte de la Edad Moderna y Contemporánea* (2018), de Ethan Calero y Juan Moreno, donde se analiza la pintura renacentista y las vanguardias, a través de los filmes. Y finalmente *La dirección de arte en el tableau vivant para la videoinstalación. Las más puras* (2021), de Andrea Guanuchi, aquí se aborda la relación entre el cine y la pintura aplicada a una videoinstalación.

Entre algunos artículos, secciones de revistas, compilaciones y reflexiones sobre nuestra temática tenemos: *Psicología, cine y educación* (1996) de José Gómez de Benito, donde se habla de la psicología del creador de imágenes y del espectador infantil; *Infancia, una experiencia filosófica en el cine* (2015) de Natalia Cañizales, que se plantea investigar cuales son las concepciones de la infancia, abordadas por el cine desde la filosofía; *El cine y la psicología* (2016) de Hidalgo y Torres, tesis sobre las relaciones que existen entre el cine y la psicología y *El Cine en la Infancia: Un Medio Educativo y transmisor de valores* (2016) de Lucía Vicent, que presenta cómo el uso del cine puede permitir a los educadores tener un medio pedagógico para reforzar o enseñar valores y cuestiones sociales; *Niños migrantes: consecuencias de la migración en la infancia* (2018) blog de Ayuda en Acción, que nos desmiente varios mitos que se han creado a raíz de la migración; *Por qué es importante el cine para el desarrollo de los niños* (2005) de Raquel Reyes, en su blog para la revista El mundo, nos comenta sobre la importancia del cine, como una fuente de transmisión de valores educativos y emocionales, que permiten crear una cultura de imágenes.

Infancia intermedia y perspectiva infantil

Augusto Tamayo y Nathalie Hendrickx en su libro *La dirección de arte en el cine peruano* (2016, p.14) mencionan al director de arte como el generador de las decisiones creativas del filme. Además, nos presentan cinco fuentes donde podemos extraer los criterios y la información necesaria para la toma de estas decisiones, y son: el guion, el contexto, la geografía, el personaje y el concepto cinematográfico. Sobre el guion los autores mencionan que, “este contiene la información básica sobre el mundo a ser representado mediante la puesta en escena” (Tamayo y Hendrickx, 2016, p.14). Tomando en cuenta el guion sobre el proyecto a trabajar, obtenemos que

la presencia de un protagonista infantil y su perspectiva, serán claves. En el punto del contexto, los autores hablan de dos: “Llamamos *contexto general* a todas las circunstancias genéricas de lugar y época dentro de las cuales ocurren los hechos de la historia que el guion narra” y “El *contexto específico* se refiere a las circunstancias particulares de la historia narrada dentro del contexto general. Es decir, los lugares y tiempos específicos y las acciones concretas que el espectador contemplará” (Tamayo y Hendrickx, 2016, p.14). De aquí que nos centramos en su condición social y familiar. Ahora bien, mencionado lo anterior, conectamos nuestra monografía con la delimitación de los temas a investigar, nos referimos entonces, por un lado, a su edad, ya que pertenece a la etapa de la infancia intermedia (8 años), y por otro, a su condición social, pues el protagonista vive la ausencia de sus padres, fruto de la migración. Ambos aspectos nos van a permitir, desde la dirección de arte, construir un universo dramático que refleje esta realidad.

Para Pedro Gallardo en su estudio *El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años)* (2007), la infancia intermedia comprende el período de crecimiento que se desarrolla a partir de los seis años de edad hasta los doce, donde existe un cambio físico, cognitivo y psicológico en los niños. El autor (2007, p.144) menciona que, son dos las instituciones que generan mayor influencia en el origen de la personalidad de los niños: la escuela y la familia, medios que consolidan o modifican los aspectos de su desarrollo socio personal y su autorregulación emocional. “El estado emocional de una persona determina la forma en que percibe el mundo” (Gallardo, 2007, p.144), afirmación que demuestra lo importante que es comprender las emociones de los niños y su ambiente social, más aún, cuando se trata de construir un perfil específico en un niño. Pero ¿qué son las emociones?, si bien puede resultar una pregunta muy general, el autor (2007, p.145) acota que las emociones se generan como una respuesta hacia un suceso, que puede partir de un estímulo interno o externo y que se caracteriza por tener tres dimensiones: calidad, intensidad y duración. Estas últimas se explican de manera más específica por Gallardo:

La calidad emocional caracteriza la emoción como agradable o desgradable, positiva o negativa, mientras que la intensidad emocional representa el grado de activación (cognitiva, fisiológica y motora) que acarrea la reacción emocional, el grado de expresión de esta respuesta, así como la fuerza con

que se experimenta subjetivamente; respecto a la duración de las emociones, hay que decir que los estados emocionales pueden ser respuestas puntuales a ciertas situaciones o predisposiciones que perduran en el tiempo. (2007, p.145).

Como podemos ver, las emociones son materializadas muchas veces en acciones, mismas que nos permiten plantear, que puede sentir el personaje. Adicional a esto, Gallardo plantea una clave más, misma que permitirá construir la psicología del personaje infantil:

La observación del comportamiento de una persona permite inferir qué tipo de emociones está experimentando. Las expresiones faciales, el lenguaje no verbal, el tono de voz, los movimientos del cuerpo, etc., aportan señales de mucha precisión sobre el estado emocional. Pero este componente se puede disimular. (2006/2007, p.150).

Ahora bien, pese a que los ambientes sociales son diferentes e influyen a los niños de manera disímil, Gallardo plantea, tras hacer un estudio, características que coinciden en los pequeños de manera general y son:

- a) Un alto y positivo sentimiento en el niño de sí mismo: físico, psíquico y social; manifestado por un comportamiento en el que destaca su confianza en sí mismo, en su poder, en sus ganas de hacerse notar, de hacerse valer; aunque muestra ansiedad en situaciones frustrantes que empieza a aprender a controlar. El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años).
- b) Una actitud optimista y alegre o desenfadada, controlando sus temores con facilidad, haciendo gala de buen humor, realizando travesuras y sin que nada le preocupe.
- c) Una serenidad global en sus emociones, manejando y controlando su voluntad con facilidad, superando temores y fobias, lo que le permite mejorar cualitativamente su desarrollo intelectual (2007, p.p. 154-155).

Si bien, toda esta información es relevante para la comprensión y construcción de universo dramático del personaje infantil, debemos también centrarnos en la psicología o la línea a seguir, pues en nuestra composición del personaje, se plantea

a un niño que vive con su abuelo y que no conoce a sus padres, puesto que viven en el extranjero.

Yeimy Domínguez, Daimadelys Gutiérrez y Leydi León en su artículo *Caracterización del estado psicológico en los niños separados de sus figuras parentales por emigración* (2016), basadas en la técnica del dibujo libre, comentan que el estado emocional más frecuente en los niños con padres emigrantes, son: la ira, la tristeza, la ansiedad, los sentimientos de añoranza y la pena. Estas autoras también hablan acerca de las reacciones conductuales que estas emociones evocan, y comentan que, en la mayoría de los casos los niños presentan: impulsividad, hiperactividad, ansiedad y hasta agresividad. Por otra parte, Cecyl Velastegui en su tesis académica *Migración de los padres y sus efectos en niños, niñas y adolescentes* (2010, p.37) menciona que, la ruptura afectiva se da a partir de que los niños forman un hogar en las sociedades de destino, es decir, las familias que reemplazan a sus padres y que los niños con padres migrantes, pasan por una etapa de duelo, misma que consta de las siguientes etapas:

Hay tres fases del duelo:

- a) Período de protesta: En esta fase la persona niega la pérdida, trata de recuperar el objeto y se queja de lo acontecido.
- b) Fase de desesperación: La persona comienza a aceptar la pérdida y disminuye sus esfuerzos para recuperar el objeto amado; en medio del caos se muestra desorientado y desorganizado, se encierra en sí mismo. Es importante reconocer que estas conductas, que en otros contextos serían consideradas como patológicas, no lo son en este contexto. c) Fase de desapego: La persona acepta deprimirse e iniciar nuevos vínculos, acepta los cuidados del sustituto, pierde el apego ante su objeto amado (Velastegui, 2010, p.37).

En una primera vista, quizás nos parezca innecesario este tipo de acotaciones para la dirección de arte, sin embargo, como ya se ha mencionado, conocer estos aspectos con una base psicológica confiable, nos van a permitir conocer qué y cómo puede estar sintiendo este personaje según sus condiciones naturales y sociales, dándonos una apertura a la construcción de una cromática filmica, que se halle fuertemente ligada a la potenciación de esta perspectiva infantil, que se ha planteado en el guion.

Psicología del color y perspectiva infantil

El color es uno de los elementos que hemos elegido como realizadores de este proyecto, para poder resaltar el tema de la perspectiva infantil. El primer apartado está íntimamente ligado a este, debido a que, las paletas de color a elegir, son construidas en base al guion y el contexto que ya hemos analizado y de los que hemos obtenido la información necesaria para poder hacer una correlación. La colorización idónea será aquella que refleje la situación psicológica por la que el personaje atraviesa. Tamayo y Hendrickx (2016, p. 14) también mencionan el *concepto cinematográfico*, como una de las fuentes de información para nuestra área, mismo que es dividida por los autores en tres (2016, p.19):

1. El concepto temático: idea central que guía la historia.
2. El concepto narrativo: estrategias narrativas a las que recurrirá el director para contar la historia
3. El concepto estilístico: decisiones y opciones del director con respecto a los elementos del repertorio de recursos expresivos cinematográficos.

El que nos interesa principalmente es el número tres, pues nos guía en la creación de la estética visual y su expresión. El documento donde podemos obtener esta información para cada proyecto, nos es brindado a partir de la propuesta de dirección general o la carta de motivación¹, donde podemos recoger aquellos criterios que hemos de seguir en temas de composición, efectos ópticos y flujo de las imágenes, para recrear una visión cercana a la que se nos solicita. Si revisamos el anexo mencionado, podemos ver hasta cierto punto, una especie de libertad, pues no está implantado algo específico, ya que la directora de nuestro proyecto, Vanesa Flores (2022) indica únicamente lo siguiente: “Esta historia es sobre el abandono y el legado del arte que se ven afectados por la enfermedad que aqueja al señor y las situaciones socioculturales por las que atraviesan, siendo así inevitable una partida repentina”. Añadiendo a esto se menciona el interés de la directora en centrar su punto de vista en el personaje protagónico infantil a lo largo del cortometraje.

Para Georgina Ortiz y Martha Cuevas en su texto *Impacto del color en la memoria de los niños preescolares* (2013, p.p. 1-17), los colores juegan un rol importante en la

¹ Revisar anexo 1 (propuesta de dirección /carta de motivación del cortometraje *Pintando el Alma*)

niñez, pues, tienen una función clave en la relación que hacen sobre el recuerdo de las imágenes y las asociaciones sobre su familia o situaciones socio-culturales, criterios que generalmente influyen en su percepción. El estudio de las autoras (p.p. 1-17) continúa puntualizando que, los niños relacionan el color de manera personal con sus experiencias, sin embargo, en el siguiente cuadro nos presentan una generalización de los principales significados o conceptos que se registran:

Tabla 1. *Lista de significados de los colores*

Color	Significado Concreto	Significado abstracto
Rojo	Manzana, cereza, fuego, pez, rosas, bolsa sangre, libro, fresas, globo.	Dictado, trabajar, calor, corazón, caliente, fiesta, amor, bonito, violento, letras.
Anaranjado	Sol, manzana, triángulo, cuadrado, naranja, libro, estampa, cabellos, leones, sombrero de mamá, playera de papá, blusa, flores, zapatos, mandarina, papaya.	Mareo.
Amarillo	Plátano, círculo, triángulo, sol, pato, paleta, fomi, letras, flores, limonada, limón, juguete, lápiz, mango.	Raro, ternura.
Verde	Pasto, árboles, pera, árbol con peras, mesas, lápiz, tallo de la flor, naturaleza, arbustos, tomate, parque, limón, patines.	
Azul	Nubes, cielo, tiburón, pelotas, balones, mar, mi cama, peces, mora, lago, falda, botella.	Lluvia, hermoso, relajante como el agua.
Morado	Uvas, casa, chamarra, flor, pelotas, balones, pulseras, rosas, pinturas, ciruelas, pared, caja, papel.	Corazón.
Rosa	Caja, suéteres, trajes de baño, flor, vestido, zapato, puerquito, carne, niña, dibujo.	Corazón, amor, bonito.
Gris	Pelo, ventana, elefante, chamarra, letras, playera, pantalones, collares, aretes, nubes, arañas, ruedas, lápiz, perrito.	Nublado.
Negro	Moño, pluma, bolsa, zapatillas, pato salvaje, vampiro, teléfono, caballo, pelota, piedras.	Noche, oscuridad, miedo, infierno, fuerte.
Blanco	Blusa, hojas para escribir, moños, conejito, pared, estufa, refrigerador, computadora, bombón, vestido, fantasma, queso, vaca, cielo, nubes, gato, perro.	Enfermera, hospital.

Fuente: Georgina Ortiz y Martha Cuevas en su texto *Impacto del color en la memoria de los niños preescolares* (2013, p.p. 11-12).

Por su parte, Rocío Gómez en su texto *El color en la psicología* (2016, p.4), menciona que, a lo largo de la historia, la humanidad siempre se ha visto inclinada a relacionar su mundo interno con el color. Esta autora (2016, p.4) señala que las asociaciones existentes sobre este tema, no se han dado de manera accidental, si no que se han producido gracias a las experiencias universales, mismas que se remiten desde la infancia. Sin embargo, a partir de esa generalidad, existen variaciones dependientes de diversos factores como los son: las distintas culturas, tradiciones y lenguas, que permitirían ir adquiriendo un significado psicológico particular, para ser posteriormente aplicado en el cine y demás artes. Gómez (2016 p.5) nos habla acerca de los colores primarios, rojo, azul y amarillo, los cuales son explicados a continuación:

Tabla 2. *Lista de significados de los colores primarios*

COLOR	SIGNIFICADO
ROJO: Un color importante	Detenerse (semáforo), alarma (botones de emergencia), ideas negativas (reprobar o quebrar), sangre (vida, muerte violencia), fuego (agresividad, caluroso), masculinidad (fuerza, agresividad) y amor (sentimientos positivos)
AZUL: Presenta un control efectivo de las emociones	El azul es simpatía y armonía, pero también el color más frío de todos
AMARILLO: puede representar varios usos dependiendo la época	Puede representar optimismo e iluminación, pero también enojo, mentira y envidia

Fuente: Tabla realizada en base a lo expuesto sobre los colores primarios por Gómez en *El color en la psicología* (2016, p.5).

Si bien, esta última autora se enfoca en los tres colores primarios, es importante tener una pauta acerca de otros colores también, razón por la que, para complementarlo, hemos optado por añadir los estudios realizados por Eva Heller en su libro *Psicología del color* (2004), en donde expondremos algunos colores, aun no mencionados, y su significación en una tabla a modo de resumen, con aquellos aspectos que más interesan a nuestra investigación:

Tabla 3. Lista de significados de los colores primarios por Eva Heller

COLOR	SIGNIFICADO
VERDE: El color de la fertilidad, la esperanza y de la burguesía. Verde sagrado y verde venoso. El color intermedio.	Lo venenoso: el color de lo tóxico, el color del destino final de Napoleón muerto por intoxicación. El color tranquilizante: el color que menos cansa a la vista por eso es utilizado en los espacios de mayor estancia. Green rooms.
NEGRO: color del poder, de la violencia, de la muerte. El color favorito de los diseñadores y la juventud. El color de la negación y la elegancia.	Negro es el final: el negro es la ausencia de color total, negro es el fin de todas las cosas. El color del duelo: establecido por las reglas sociales.
BLANCO: El color femenino de la inocencia. El color del bien y de los espíritus. El color más importante de los pintores.	El color de la inocencia: símbolo de paz, de pureza e inocencia. El luto blanco: renuncia a la representación personal de quien lo usa.
NARANJA: El color de la diversión y el budismo. Exótico y llamativo, pero subestimado.	El color de lo llamativo y la mala publicidad: extraversion y presuntuosidad, color de la publicidad no deseada. Inadecuado, pero poco convencional: el color del plástico, de lo artificial, quien usa naranja quiere llamar la atención. Color de lo frívolo o lo original.
VIOLETA: De la púrpura del poder al color de la teología, la magia, el feminismo y el movimiento gay.	Color mixto, sentimientos ambivalentes: une cualidades opuestas, masculino y femenino, sensualidad y espiritualidad. El color más singular y extravagante: quien usa este color trata de llamar la atención o disfrazarse. El color de la vanidad: naturalmente femenino, el color de los pecados dulces.
ROSA: Dulce y delicado, escandaloso y cursi. Del rosa masculino al rosa femenino.	El color del encanto y la cortesía: de lo delicado, lo bello, lo desnudo. El rosa infantil: tierno, suave, pequeño: punto medio ideal entre los extremos, el rosa es como un bebé.

Fuente: Tabla realizada en base a lo expuesto sobre los colores primarios por Heller en *Psicología del color* (2004).

Anselmo Martínez Cañellas en su artículo de revista llamado *Psicología del Color* (1979, p. 35) comenta que los colores son un recurso que representa, con gran precisión, a nuestros sentidos. El autor (1979, p.35) menciona la preferencia que

tienen los niños sobre la luz, lo colorido y el brillo, pero también sugiere que, si bien, el infante sufre al estar en oscuridad, en ocasiones, dependiendo su estado emocional, puede preferir aquellos colores oscuros y con sombras. “Cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico completo y concreto” (Martínez, 1979, p.35), es la premisa que el autor nos presenta, para darnos a conocer su propia clasificación del color, que va íntimamente ligada a las emociones y a la infancia, complementando a nuestros autores anteriores.

Martínez (1979, p.35-37) habla de los siguientes puntos en su clasificación:

1. El color de la tristeza.
2. Los colores tiernos.
3. Los colores fuertes.
4. El color de la pasión.
5. La superposición de colores.
6. El rojo de la rebelión.
7. El color de la negatividad, del rechazo.
8. Otras clasificaciones de color

Una vez citado los puntos que pertenecen a esta clasificación, nos enfocaremos en aquellos que nos permiten construir nuestra propuesta. Martínez (1979, p.35) acerca del primer punto: *el color de la tristeza*, indica que, si bien, los infantes no tienen una preferencia sobre un determinado color a la hora de representar este sentimiento, por lo general eligen una tonalidad oscura. Siendo este, un patrón recurrente que nos permite hacer una analogía entre: la falta de intensidad en el color y la ausencia de alegría en su desarrollo emocional. El autor (1979, p.35) seguidamente menciona un segundo punto: *los colores tiernos*, mismos que son relacionados con los niños que poseen una personalidad delicada y sensible, y que, suelen preferir los colores matizados (colores pasteles o vívidos), sobre los colores muertos (con tonalidad sombría), siendo así el azul pastel y el rosa pastel, dos de los colores más comunes en sus dibujos, que denotan, además, esa timidez y afecto, que es interiorizado por estos infantes.

El autor (1979, p.35), en tercer lugar, nos habla sobre: *Los colores fuertes* y menciona que son los que comúnmente representan sentimientos violentos y pasiones, siendo

el rojo, por tomar un ejemplo, uno de los colores favoritos, de los de niños con carácter apasionado, ardiente, revoltoso o agresivo, debido a que recubre una tensión emocional particularmente fuerte. Una de las aclaraciones sobre este tipo de colores, que hace el autor y que nos vincula directamente con el punto cinco, *La superposición de colores*, (1979, p.35), consiste en sugerir el azul oscuro como el reflejo de la profunda reflexión, la inteligencia y el trabajo, que, si es superpuesto con un color fuerte como el rojo, constituye un juego de fuerzas, donde el azul representa una aparente calma. El autor (1979, p.36) afirma que los niños convierten un hecho particular, en un drama íntimo, el cual se ve reflejado en los colores que usa, y que nos denota su reflexión y toma de conciencia del conflicto, donde generalmente llegan a desesperarse, siendo necesario una reconciliación con lo que se ha provocado para poder sentirse a gusto consigo mismo nuevamente, de esto se presenta un ejemplo:

“Sin duda espantado, aterrado, por algún caos, el niño bueno, sensato, recubre enteramente sus garabatos de azul marino, después de violeta, y para acabar usa el lápiz negro. El color azul que recubre al color rojo, en este caso, será el símbolo de la reflexión del niño sobre esta explosión inhabitual en su casa; después el violeta, color de las tensiones conflictivas, será el símbolo de la toma de conciencia del conflicto. Delante de la dificultad de resolver un problema tan difícil, el negro, aparece sugiriendo el miedo y posteriormente la culpabilidad que se esconde en la agresividad y en la depresión.” (Martínez, 1979, p.36)

En su último punto, Martínez (1979, p.36) y sus *Otras clasificaciones del color*, indican que el valor psicológico de un color puede permitirnos originar y aportar algo nuevo a nuestras obras. El autor presenta entonces la siguiente subclasiificación (1979, p.36):

En base a la relación de los latidos del corazón y la respiración:

1. Rojo: más rápido
2. Verde: calma y regularidad
3. Azul: calma, pero irregularidad, flotante
- 4.

En base al plano emocional:

1. Colores calientes (activos, dinámicos): amarillos, naranjas y rojos.
2. Colores fríos (pasivos, estáticos): azules, verdes y purpuras.

Martínez (1979, p.36) menciona también a los colores vaporosos (tintes pasteles tirando al azul) y los colores pesados (negros y marrones oscuros). El autor (1979, p.36) continúa mencionando a los colores violentos (adecuados para la juventud) y los colores reposados (no saturados considerados más refinados y elegantes, para las personas de edad). El autor (1979, p.37) concluye su artículo mencionando que, el significado emocional y simbólico, difieren según la cultura y la época y que no pueden ser comprendidos fuera de su contexto. El autor (1979, p.37) también finaliza comentando que, los niños utilizan el color según su peculiar forma de ser o sentirse, siendo que los niños pequeños (aproximadamente hasta los 7 años) prefieren colores vivos y brillantes, lo que irá evolucionando y cambiando con la edad, siendo complicado definir teorías específicas sobre el color en la infancia.

Como podemos observar en este apartado, los significados del color son varios, sin embargo, en algún punto, los autores coinciden, lo que nos permite tener una guía sobre que colores podemos utilizar en relación al perfil emocional y psicológico explorado en el primer apartado, permitiéndonos pensar, no solo en los colores que elegiremos, si no en los matices y tonalidades, en pro de cumplir nuestro objetivo, conseguir la perspectiva infantil protagónica.

Dirección de arte: elementos

Si bien, hemos ya introducido algunos conceptos acerca de la dirección de arte en los apartados anteriores, para poder comprenderla mejor, nos enfocaremos de manera más específica en sus conceptos y aspectos principales. Para Tamayo y Hendrickx (2016, p. 11), la dirección de arte es una actividad creativa, donde se diseña los elementos no humanos que conforman el universo dramático, esto con el fin de exponerlos de una manera visual a través del encuadre. Tamayo y Hendrickx (2016, p.14) como ya hemos mencionado, nos hablan acerca de cinco fuentes de información, las mismas que ampliaremos un poco más. Los autores (2016, p.14) afirman que, el *guion* es el documento principal para obtener la información sobre el mundo que va a ser representado, donde los escenarios pueden ser cotidianos o totalmente nuevos, por lo que el director debe estar atento al momento de interpretar el concepto y plasmarlo. Seguidamente, los autores (2016, p.14) hablan del *contexto*,

el cual definen como todas las circunstancias genéricas, el tiempo o la época y el universo que se genera alrededor del protagonista, de manera particular.

Tamayo y Hendrickx (2016, p.15) hablan también sobre *la geografía*, la cual establece los lugares donde suceden los hechos. Ellos (2016, p.15) comentan que este punto, hace referencia al lugar, su clima y su relieve y a como se relaciona lo ambiental con lo humano, es decir, como se integra el personaje con su medio. Respecto al *personaje*, los autores (2016, p.15) mencionan que es la segunda fuente más importante de inspiración, tanto para crear objetos y espacios. Lo más importante según Tamayo y Hendrickx (2016, p.17), es diferenciar los siguientes aspectos, la vida exterior y la pentadimensionalidad. Los autores (2016, p.17) teorizan que la vida exterior se divide en: vida profesional, vida personal y vida privada; mientras que la pentadimensionalidad en: física, social, psicológica, cultural y étnica. En la primera pauta nos es sencillo poder diferenciar a que temática confiere cada una, haciendo una distinción entre el trabajo, sus relaciones interpersonales y su soledad. En la segunda parte, los autores comentan que (2016, p.17), lo físico se refiere a la apariencia, lo social a su carácter y cultura, lo psicológico a sus pulsiones o motivaciones, lo cultural y lo étnico a los temas sociales y geográficos.

Patricia Avendaño en su texto *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia* (2010, p. 41) comenta que, la dirección de arte cubre necesidades concretas de la imagen ficcionada, con un lenguaje nuevo y singular. La autora (2010, p. 41) menciona que el director de arte es un ilusionista visual, que creara escenarios tridimensionales, para que sean registrados bidimensionalmente, y que al ser proyectados crean una sensación espacial en el espectador.

La función del director de arte es transformar ese mundo que ya está expresando en palabras o en un storyboard, en un universo único y exclusivo que se tenga como referente a sí mismo, puesto que no se trata de hacer una copia de la realidad sino de erigir y presentar un universo verosímil que es posible dentro de la ficción que se está creando pero que a su vez sea percibido como real por el espectador, lo que implica crear un terreno de posibilidad en sus propios términos (plásticos, técnicos, visuales, cromáticos, decorativos, etc.) que ofrezca la información precisa para lograr el objetivo de que el público crea lo que está mirando. (Avendaño, 2010, p. 41).

Avendaño (2010, p. 42) afirma que el director de arte, puede comprender las dimensiones que tienen sus herramientas formales, constituyendo al plano como un componente que contiene varias capas. Estas son divididas en función de su espacialidad con relación a la profundidad de campo (Avendaño, 2010, p. 42): la tercera dimensión: la escenografía; la segunda dimensión: la ambientación (utilería, decoración y mobiliario); la primera dimensión: vestuario, peinado y maquillaje. Avendaño (2010, p. 43) aclara que, el director de arte, no debe permitir que su gusto personal se infiltre en sus diseños, y que su área, no consiste en crear ornamentos para un proyecto audiovisual, si no conformar el escenario que permita una coherencia visual con el guion.

El director de arte es la persona encargada del diseño del producto audiovisual. Es el líder del departamento de arte y el responsable de dirigir, integrar, supervisar y encaminar al equipo hacia el diseño y el logro de este en la imagen visual. (Avendaño, 2010, p. 46)

Ahora bien, para poder realizar una propuesta de arte, necesitamos conocer sus elementos y sus definiciones, con el fin de realizarlos de la manera más óptima, para desenvolver el proyecto, así tenemos:

El escenario

Tamayo y Hendrickx (2016, p.21) lo denominan como el lugar físico donde sucede la acción como tal. Como primer paso los autores recomiendan definir su función, es decir, hablamos de una sala, cocina, dormitorio, etc. La ambientación de estos espacios estará ampliamente ligada a la condición social del personaje. El escenario (p.22) debe permitir la acción a realizar, tanto en objetos y espacio, donde se cuidará su arquitectura y su paleta de color, siendo el último importante para crear las sensaciones adecuadas en el espectador. La locación podrá ser interior o exterior, dependiendo del medio donde se da.

El mobiliario

Por su parte (p.29) es denominado por los autores Tamayo y Hendrickx, como todo objeto móvil de cierta dimensión, que ocupa un espacio en los ambientes, es un elemento sumamente expresivo, que está ajustado a las condiciones del personaje.

Los autores (p.33) hacen una diferenciación del anterior y la utillería, comentando que esta última, refiere a todos los objetos cargados, utilizados o manipulados por los actores, que cumplen una función diseñada para apoyar la acción del personaje. El vestuario por su parte (p.35) es la ropa y los accesorios que los individuos utilizan, donde se deberá considerar la época, el lugar y las circunstancias, con el fin de definir los más apropiado en el filme.

El peinado y maquillaje

Tamayo y Hendrickx (2016, p.44) hablan sobre el peinado y el maquillaje, como aspectos importantes que nos permiten completar la idea en apariencia, donde también tenemos que tomar en cuenta las condiciones físicas, sociales y personales del personaje. Si bien, en un principio podría otorgárseles el rol de mejorar la imagen, hoy por hoy junto al vestuario y demás elementos del diseño de producción, permiten crear universos fieles a las perspectivas de los personajes.

Para Ana Idrogo en su texto *Análisis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa* (2018), la dirección de arte está compuesta por los siguientes puntos (p.p. 30-40):

Tabla 4. Síntesis de los conceptos sobre los elementos de la dirección de arte por Ana Idrogo

Elementos básicos de la composición de la dirección de arte	
Nombre	Concepto
1.) Punto y línea	La distancia entre un punto y otro, conforman líneas que permiten dirigir nuestra mirada hacia los puntos más relevantes del encuadre.
2.) Forma: Signo gráfico con silueta delimitada, que favorece el encuadre.	Círculo, cuadrado, triángulo.
3.) Color: Cargado de información y nos permite crear mensajes visuales, que estén fuertemente ligados con las emociones.	<p>Tres dimensiones:</p> <p>a) Matiz: Es el color en sí mismo o croma. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo y azul. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y al calor; el rojo es el más emocional y activo; el azul es pasivo y suave.</p>

	<p>b) La saturación: Es la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo, carece de complicaciones y es muy explícito. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa es la saturación de un objeto visual o un hecho, tendrá mayor expresión y emoción.</p> <p>c) El brillo: Va de la luz a la oscuridad, es decir al valor de las gradaciones tonales.</p>
4.) Textura	Según la cantidad de luz que se refleje, las texturas son mates o brillosas, que permiten expresar sensaciones y sentimientos.
5.) Luz y sombra	Cuando la luz es fuerte, se relaciona con la realidad y la claridad. Cuando la luz es débil, se relaciona con el peligro latente y el misticismo. La luz otorga la temperatura al color.
Elementos de la dirección del arte	
1.) Escenografía: no solo permite crear atmósferas, sino es un medio importante de expresión por su capacidad de informar y sintetizar.	<p>Locación: lugar físico y real donde se ejecuta la realización de una escena.</p> <p>Set: Locales preparados para el rodaje de las escenas.</p>
2.) Decorado	Muebles, objetos y utensilios necesarios para crear el escenario, además denotan los rasgos psicológicos y físicos del personaje.
3.) Utillería	<p>Todos los objetos que forman parte del vestuario y la escenografía. Juega dos roles importantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Objeto utilizado por los personajes durante la acción de las escenas. 2. Objeto complementario de la decoración.
4.) Vestuario	Es un complemento externo de la construcción de un personaje. Su ropa, accesorios y calzado. Elemento simbólico, connotativo y sugerente, que compacta la visión general del personaje.

5.) Maquillaje, peinado y caracterización	Aspectos importantes que definen la presencia y el aspecto del personaje y su caracterización. El trabajo de maquillaje y peinado empieza con la lectura del guion y tiene en cuenta la ambientación, los decorados, los tipos de planos y los efectos especiales.
---	--

Fuente: Tabla realizada en base a lo expuesto sobre la dirección de arte en la monografía *Análisis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa* (2018), por Ana Idrogo (p.p. 30-40).

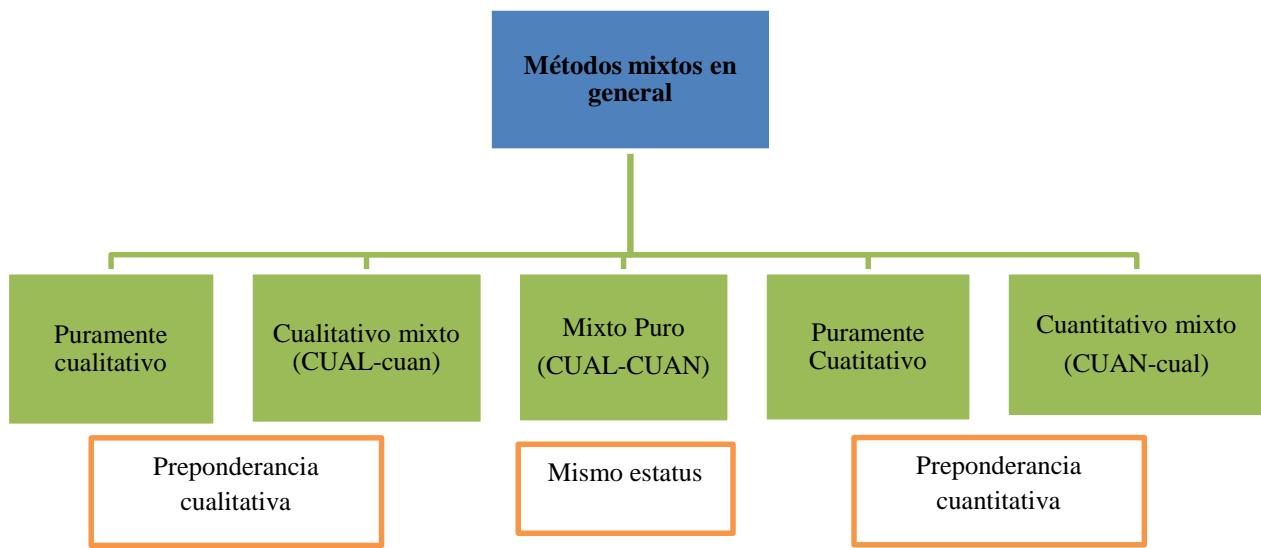
Concluimos entonces conociendo un poco más sobre lo que consiste esta área del cine, su propósito y los elementos enfocados en la escenografía, que nos permitirán realizar nuestra propuesta en pro de los objetivos que hemos planteado.

Metodologías

Dentro de nuestra investigación, nos encontramos frente al uso de dos metodologías, las mismas que se aplican a la monografía de manera general y específica, siendo la primera de uso teórico y la segunda, útil para el análisis de los productos cinematográficos, que conforman nuestro segundo capítulo.

Para Roberto Hernández, Carlos Fernández y Pilar Baptista en su texto *Metodología de la investigación (6ta. Edición)* (2014, p.534), los métodos mixtos representan un conjunto sistemático, crítico y empírico de investigación, así como también, una combinación de los enfoques cuantitativos y cualitativos, con la finalidad de poner los criterios a discusión e integración. Los autores (2014, p.535) hablan acerca de varios subtipos de textos mixtos los cuales se presentan en el siguiente cuadro:

Cuadro 1. Los subtipos de estudios mixtos



Fuente: Cuadro redibujado en base a los expuesto por Roberto Hernández, Carlos Fernández y Pilar Baptista en su texto *Metodología de la investigación* (6ta. Edición) (2014, p.535).

Dentro de los subtipos que se han expuesto podemos definir nuestra metodología dentro de lo *puramente cualitativo*, misma que a su vez se ha subdividido según los autores (2014, p.535) en:

- Diseño de teoría fundamentada,
- Diseño etnográfico,
- Diseño narrativo,
- Diseño fenomenológico,
- Diseño de investigación-acción,
- Otros.: Estudios cualitativos que mezclan varios diseños.

De los mencionados, el que se relaciona con el diseño de nuestro trabajo es el de investigación-acción. La motivación para escoger esta metodología se debe a dos pautas, mismas que han sido presentadas por los autores (2014, p.536): la primera se debe a que se busca crear un valor agregado con un enfoque único, puesto que como investigadores debemos encontrar el resultado más preciso y funcional, conforme a nuestra tesis. Por otro lado, el proceso requiere entrenamiento y adquisición de conocimiento. En segundo lugar, utilizamos esta metodología por la

naturaleza de nuestra investigación, ya que presenta dos realidades, una objetiva y una subjetiva, que, al coexistir, nos enfrenta a una especie de intersubjetiva (p.536). Además, el enfoque mixto propone ciertas ventajas (p.537) como lo son: lograr una perspectiva más profunda y mejor formulada, potenciar la creatividad teórica a través de procesos críticos, y la exploración y explotación de la información.

Ana Salgado en su artículo *Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos* (2007, p.73) habla sobre la finalidad del diseño de Investigación/acción, la cual consiste en resolver problemas cotidianos e inmediatos y mejorar prácticas concretas. La autora (p.73) también comenta que, los participantes de este tipo de diseño conocen el problema y tienen la capacidad para resolverlo desde su área, aplicando las soluciones de manera práctica. Un diseño que pese a tener una inclinación de tipo social, podría ser ejecutado en el ámbito artístico, siempre que se decida implementar algunas variantes mínimas, para ajustarlo con el fin de cumplir los objetivos.

Observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemas e implementar mejoras), las cuales se dan de manera cíclica una y otra vez, hasta que el problema es resuelto, el cambio se logra o la mejora se introduce satisfactoriamente (Hernández, Fernández y Baptista, 2006).

Francisco Gómez en su texto *El análisis del texto fílmico* (2006, p.3), a partir de varios autores, conceptualiza lo que determinamos análisis fílmico como la ejecución de una metodología, que asegura la cualitatividad de una investigación en base a una obra fílmica, misma que suele ser ejecutada por encargo, ya sea de una institución, o con objetivos muy específicos. El análisis fílmico (p.4) puede ser visibilizado en torno a varias pautas de la película, éstas son: respecto al texto (análisis textual), respecto a las estructuras y sus significaciones (análisis narrativo), sobre aspectos visuales y sonoros (análisis icónico) y sobre el efecto que ésta tiene sobre el espectador (análisis psicoanalista). Pese a esto, se nos presenta una clasificación aún más amplia por el mismo autor Gómez (2006, p.4):

1. Elementos objetivables:
 - a. Un texto y su estructura (análisis textual)

- b. Un entorno de producción y recepción (análisis contextual)
 - c. Una formulación icónica de los recursos expresivos (análisis icónico)
2. Elementos no objetivables:
- a. Recursos narrativos (análisis narratológico)
 - b. Enunciación y punto de vista
3. Interpretación (elementos subjetivos)
- a. Interpretación global
 - b. Juicio crítico

Gómez (p.6) menciona que, para analizar el filme, no solo basta con mirar una película, si no darse la doble tarea de realizar los siguientes puntos: “1) descomponer el film en sus elementos constituyentes (deconstruir = describir) y 2) establecer relaciones entre tales elementos para comprender y explicar los mecanismos que les permiten constituir un “todo significante” (reconstruir = interpretar)” (2006). El autor (p. 9) menciona que, en consecuencia, tal como indica JACQUES AUMONT (1996: 86), nunca debemos hacer el análisis aplicado ciegamente a una teoría establecida, “ni generar sentidos no extraídos directamente del texto, ni privilegiar el sujeto y mirar hacia el autor como origen exclusivo de la significación; para evitar el exceso es necesario el control basado en el establecimiento –como límite- de una pertinencia” (Gómez, 2006, p.9).

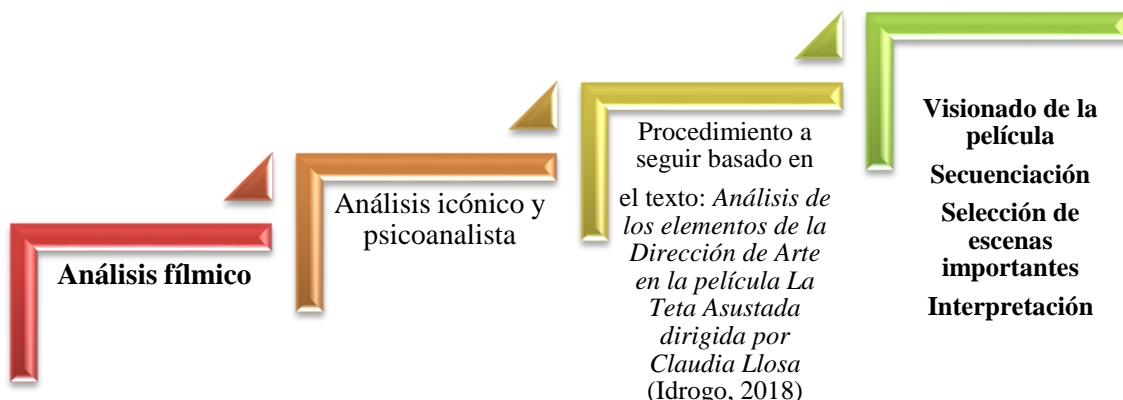
Concluimos entonces este capítulo comprendiendo el tema de la infancia intermedia y el manejo de las emociones, lo que nos permite construir el perfil protagónico de un infante (8 años). Conociendo las relaciones que se forman y existen, sobre el mundo emocional/psicológico y el uso del color, para la creación de las paletas cromática adecuadas a la perspectiva infantil. Analizando los conceptos básicos de la dirección de arte, con enfoque en la escenografía, para poder construir los escenarios que nos permitan reflejar el universo dramático, planteado en el guion, del cortometraje *Pintando el alma*. Todo con la finalidad de apoyar, no solo a la construcción de la trama, si no de los efectos ópticos que conciernen a la obra audiovisual, bajo el seguimiento de dos metodologías:

Cuadro 2. Proceso de metodología 1 para la presente monografía



Fuente: Cuadro en base a lo investigado por los autores ya mencionados

Cuadro 3. Proceso de metodología II para la presente monografía y análisis de productos audiovisuales



Fuente: Cuadro basado en la metodología utilizada en la monografía *Análisis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa*, de Ana Idrogo (2018, p.46).

Capítulo segundo

Análisis de casos fílmicos

En este segundo capítulo presentaremos las pautas que guiaran nuestra metodología de investigación/análisis fílmico; expondremos la sinopsis y procederemos con el respectivo estudio de los filmes: *Alba* (2016, Ana Cristina Barragán), con enfoque en el ambiente nostálgico y realista; *Jojo Rabbit* (2019, Taika Waititi), con dirección en el mundo fantasioso; y *Chacón maravilla* (1982, Camilo Luzuriaga), con orientación en los efectos ópticos del tableau vivant; es decir, de manera general, observaremos la aplicación del color y la escenografía, y cómo se

ha construido con base a las perspectivas infantiles protagónicas y sus contextos narrativos. Estas obras audiovisuales fueron seleccionadas principalmente por el manejo de una perspectiva infantil, misma que se mezcla con la psiquis de los personajes y su forma de enfrentarse a un mundo real, cotidiano y hasta cierto punto cruel, tal como lo hace nuestro protagonista Pablo, en el cortometraje *Pintando el Alma*.

Método de análisis

Para analizar los filmes, nos basaremos principalmente en el método presentado por Ana Idrogo en su texto *Análisis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa* (2018). Determinamos que nuestro interés se inclina por un análisis de tipo icónico y psicoanalista, ya que estudiaremos algunos de los rasgos visuales de los filmes y los relacionaremos directamente con la interpretación que se puede dar desde el espectador. Para conseguirlo, el primer paso consiste en la recolección de la información, la misma que hemos realizado mediante una versión personalizada de la propuesta que presenta Ana Idrogo (2018, p.46):

- 1. Visionado de la película:** Este paso es el más lógico e importante del proceso. El visionado se realizará al menos por tres ocasiones: una de manera general (observaciones de todo el filme), de manera fragmentada (observaciones por secuencias) y otra de manera específica (observaciones por escena).
- 2. Secuenciación:** En este paso, dividiremos el producto audiovisual en secuencias para facilitar el estudio y selección.
- 3. Interpretación:** se procederá a realizar un análisis sobre el aporte de sus elementos artísticos y como pueden ser reflejados en el espectador.

Para el análisis de cada filme, hemos realizado todo este proceso con el fin de comprender y obtener la información necesaria, sin embargo, se ha optado por dividir el análisis de una manera un poco más general, basándonos no tanto en escenas específicas, si no en los ambientes y las relaciones de los personajes con sus contextos. Iniciaremos entonces con la sinopsis de cada obra, luego procederemos a colocar a través de *frames* (imágenes) los momentos más adecuados que nos permitan representar nuestra información obtenida en el visionado, mediante un desglose y la interpretación los siguientes puntos:

Dentro de los elementos básicos de la composición de la dirección de arte (Idrogo, 2018) definiremos:

1. El color:

- a). Matiz
- b). Saturación
- c). Brillo.
- d). Interpretación en base a la psicología del color.

Con respecto a los elementos de la dirección de arte (Idrogo, 2018) abordaremos los siguientes aspectos:

2. Escenografía

- a). Decorado
- b). Utilería
- c). Vestuario

Con base a lo conceptualizado en el capítulo 1 sobre cada ítem.

Análisis del largometraje *Alba* (2016) de Ana Cristina Barragán

Sinopsis: Alba (11 años) es una niña tímida y solitaria, que vive con su madre enferma. Tras el internamiento de la misma, Alba se va a vivir con su padre, un hombre al que apenas conoce y entiende. En este ambiente, ella va pasando por momentos de autodescubrimiento, mismos que la llevarán a unirse con esta figura paterna de la que ha estado huyendo.

Para el análisis de este filme, nos enfocaremos en dos puntos: uno general sobre el color y la escenografía en el filme, y otro específico, que para dividirlo nos basaremos en las relaciones interpersonales de nuestro personaje protagónico.

ANÁLISIS GENERAL

Fotograma 1,2,3,4	Observaciones
--------------------------	----------------------



El color

Matiz: Azulada.

Saturación: Colores fríos.

Brillo: Luminosidad.

Interpretación: La paleta de color que maneja este filme de manera general, es muy interesante, pues no existe como tal, a lo largo del filme, un cambio drástico en los tonos o la saturación de los mismos. Esto coincide con el hecho de que, nos enfrentamos, a una historia sencilla, sin un arco dramático tan marcado, donde el personaje pasa por una fase de descubrimiento personal, antes que de lucha. Los colores con mayor predominancia son el blanco, el azul, el verde y el marrón, todos en tonos bastante fríos. En el ambiente se podría justificar estos colores, puesto que estamos enfrentando una realidad que coincide con las preocupaciones reales de un adulto, donde la infancia de Alba es pisoteada. Los colores mencionados están presentes también en el vestuario de Alba, que acentúa su personalidad introvertida, solitaria y reflexiva.

Escenografía

Decorado: En el decorado podemos observar lugares cotidianos, citadinos (la casa, la escuela, la calle, el hospital), donde convive Alba con quienes la rodean. Además, la construcción de los escenarios nos permite comprender la situación económica del personaje (quien pertenece a una clase social media baja) y su medio, en donde las enfermedades de sus padres son una parte importantísima.

Utilería: Algunos aspectos importantes en la utilería (pastillas o instrumentos médicos) son aquellos que nos permiten observar y comprender los estados de enfermedad que viven cada uno de los personajes. En cuanto a Alba, el rompecabezas y los insectos, son elementos que reflejan su personalidad introspectiva, introvertida y tranquila.

Vestuario: el vestuario de Alba se distingue de sus compañeras por usar prendas neutras, en ocasiones no tan femeninas, como se estereotipa, y sencillas debido a su situación económica. En algunas escenas, el vestuario y peinado (descuidado, simple) de Alba, nos sumerge en su personalidad exploradora, donde la feminidad y la sociabilidad, son campos que ella buscará conocer.

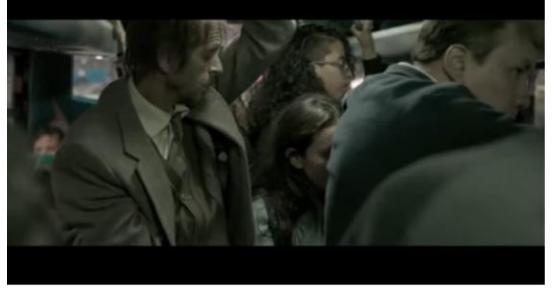
PALETA DE COLOR



Paleta de color generada en <https://color.adobe.com/es/>

Análisis de las relaciones de Alba

Por una parte, Alba se relaciona con ella misma, sus amigos, sus padres y gente adulta de manera diferente.

Fotograma 5,6 y 7	Observaciones
	<p data-bbox="787 260 898 294">El color</p> <p data-bbox="787 323 1351 878">Interpretación: Cuando Alba está con su madre, los colores tienen un matiz más azulado, mientras que, con su padre, está se vuelve amarillenta, esto podría ser el resultado de que Alba apenas conoce a su padre y de cierta forma siente esta curiosidad de comprender ese nuevo mundo al que se enfrenta, situación que le permite experimentar esta exploración propia de la infancia</p>
	
	
Fotograma 8 y 9	
	<p data-bbox="787 1356 898 1390">El color</p> <p data-bbox="787 1419 1351 1859">Interpretación: Cuando Alba juega sola o con sus amigos, podemos notar en sus objetos o prendas tonos rosas que le dan un <i>pop</i> de color a la imagen, pues aquí Alba experimenta este cambio de niña a adolescente, alejándose de sus problemas, centrándose en las cosas que les preocupan a las niñas de su edad.</p>



PALETAS DE COLOR



Paletas de color generada en <https://color.adobe.com/es/>

Concluimos mencionando que este filme, maneja su paleta de color de manera bastante natural, sin tanto cambio, pero que refleja el mundo del personaje que contempla y disfruta su cambio. Efecto que es acompañado por la escenografía realista y cotidiana que se construye.

Análisis del largometraje *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi

Sinopsis: Durante la Segunda Guerra Mundial, Johannes (10 años) se une a las juventudes hitlerianas, incentivado profundamente por su imaginario acerca de Hitler. Posteriormente, al descubrir que su madre ha decidido ocultar a una joven judía en casa, el pequeño experimenta una serie de situaciones, mismas que le harán dudar acerca de sus convicciones.

Análisis Fílmico

Para el análisis de este filme, lo dividiremos en dos partes, de las cuales extraeremos los fotogramas que nos permitan explicar, el color y la escenografía, en el ambiente de fantasía y realidad de nuestro personaje protagónico.

Primera parte: Imaginario de Jojo

La perspectiva del filme, en general, sigue a Jojo y sus emociones en cada momento. El mundo imaginario de Jojo se desarrolla en varios momentos de su vida cotidiana, sin embargo, se destaca aquellos encuentros en los que conversa con Hitler, una entidad real, que ha sido personificada en la conciencia del personaje. En un principio, Hitler es un amigo para Jojo, alguien que lo alienta a seguir adelante y a enfrentar las situaciones que le ocurren en su proceso de convertirse en un “buen” alemán. Sus conversaciones son acerca de sus actitudes y como puede destacarse sobre todo su grupo de compañeros, siendo un ejemplo de líder, digno de la doctrina nazi.

Fotograma 1 y 2:	Observaciones
	El color Matiz: Amarilla. Saturación: Colores vivos. Brillo: Luminosidad.
	
Interpretación: Los colores que predominan en la paleta de colores, son los marrones vaporosos y amarillos, también resalta el verde y el rojo que le dan armonía a la imagen, manteniendo la calidez. Dentro de la psicología del color, el marrón se encuentra dentro de los colores cálidos o calientes, que transmiten fuerza, estabilidad y fiabilidad, emociones que Jojo comparte con Hitler en ese momento, es decir, esta parte de su	

conciencia es su lugar seguro. El rojo es un color, que, en este filme, juega un rol histórico, pues es de nuestro conocimiento, que oficialmente representó al movimiento hitleriano de la época. Por otra parte, el verde se presenta principalmente en espacios naturales, que aportan esta vivacidad que se quiere recrear.

Escenografía

Decorado: En cuanto al decorado, podemos ver escenarios adaptados a la época, 1943-1945, donde notamos que Jojo pertenece a una familia alemana pudiente.

Vestuario: Saltamos directamente al vestuario, pues es un elemento muy importante, que nos ayuda a comprender que movimiento es el que nuestro personaje idolatra y como esta ideología encasilla a sus miembros, haciéndolos sentir importantes, mediante el uso de un uniforme de tipo militar.

Conforme avanza el filme, Jojo conoce a Elsa, una judía que se oculta en su casa, y con la que comienza a compartir momentos. Jojo, también comienza a tomar conciencia sobre las convicciones de su madre, mismas que para él, corresponderían a la de un traidor, pero al ser un familiar amado, Jojo tiene que procesar la situación con cautela. Las conversaciones con Hitler, en este punto, son acerca de cómo solucionar el problema que tiene con la judía y su madre, siendo aún un pilar de consejo, que Jojo considera amigable. Posteriormente, Jojo se halla enamorado de Elsa y ha comenzado a comprender y hasta cierto punto, compartir los ideales de su madre. Aquí Hitler aparece indignado con Jojo, y le pide que actué acorde a las normas que se le han adoctrinado en el partido nazi.

Fotograma 3, 4 y 5:	Observaciones
---------------------	---------------



El color

Matiz: Amarilla.

Saturación: Colores vivos.

Brillo: Luminosidad.

Interpretación: En cuanto al color, la paleta se mantiene, añadiéndose únicamente el negro de manera notoria. En este caso, este color podría representar una especie de duelo o castigo que se le es impuesto a Jojo, tras sufrir un accidente con granada, en el que resultó herido. De cierta forma, para el personaje, significa humillación o el final de todo, puesto que considera a sus nuevas tareas de bajo nivel, además de que lo alejan de su meta. Es importante destaca que, pese a que Jojo por momentos es regañado por Hitler, la colorimetría no ha cambiado, ya que aún lo considera un amigo.

Escenografía

Utilería: En todo el filme, Jojo porta una navaja, misma que toma importancia real, en estas secuencias, ya que es un arma que le significa protección ante el enemigo, en este punto de la historia, Elsa, una judía a la que Hitler denomina peligrosa.

Vestuario: En el vestuario, como ya hemos mencionado, el cambio de uniforme indica que Jojo ha bajado de rango. También podemos ver como a Hitler se le va añadiendo algunas prendas, como el sombrero de indio, para darle ese toque inocente, infantil, que concuerda con la idea que tiene Jojo sobre su amigo.

Finalmente, Jojo se encuentra desolado, ha perdido a su madre y sus convicciones han flaqueado irremediablemente. Hitler ya no es más un amigo, sino un dictador que quiere imponerle sus ideales.

Fotograma 6 y 7:	Observaciones
	<p>El color</p> <p>Matiz: Azulada.</p> <p>Saturación: Colores fríos.</p> <p>Brillo: Luminosidad.</p>
	<p>Interpretación: Esta es la primera vez que se nos presenta un cambio en la paleta de color, del mundo imaginario de Jojo, esto relacionado íntimamente en cómo el personaje ve a la figura de Hitler. Los colores se tornan neutros y se nos presenta un marrón frío y un gris predominante. Estos colores se relacionan con la sensación de nublado, pues las emociones de Jojo no son claras, y es incluso evidente que, este color, representa la tristeza y la nostalgia. Colores pasivos que acompañan a Jojo en este momento de estática y reflexión. El azulado de la iluminación, representa esta irregularidad presente en la vida del personaje.</p>
<p>Escenografía</p>	

Utilería: En el quinto fotograma, podemos ver como se utiliza la comida, a modo de contraste de la realidad de Jojo y Hitler, nos permite comprender la malicia de este último, de una manera que refleja infantilidad.

Vestuario: El cambio más notorio en el vestuario es el uso de los uniformes, Jojo se deshace de estos y opta por su ropa casual, por otro lado, Hitler cambia su uniforme por un gris, mismo que puede significar, una baja de rango en la relación con nuestro protagonista, así como también, la muerte del personaje real, algo de lo que no somos conscientes en un principio, hasta el momento en que Jojo recibe la información y comienza a verlo ensangrentado.

Segunda parte: Realidad de Jojo

Esta se desarrolla en función al personaje, su relación con el medio y las personas que le rodean. En este ambiente, el color denota una gradación paralela a la del mundo imaginario. En estos fotogramas, se representa el estado inicial del personaje respecto a su realidad: Jojo indirectamente conoce los sucesos que ocurren en su país a causa de los nazis, pero no lo comprende totalmente, para el todo gira en torno a sus ideales hitlerianos.

Fotograma 8, 9,10 y 11:	Observaciones
-------------------------	---------------



El color

Matiz: Amarilla.

Saturación: Colores vivos.

Brillo: Luminosidad.

Interpretación: En todos los fotogramas mencionados, podemos notar la presencia de una paleta cálida, que coincide de cierta forma a la primera parte del mundo imaginario de Jojo. El marrón, el rojo y el verde del que hablábamos anteriormente, se mantienen con sus significados, permitiendo que la imaginación de Jojo, no escape de su realidad, pues están íntimamente conectadas, es decir, no se trata de otro mundo, solo de un personaje que coexiste en la realidad de Jojo. En la madre de Jojo, podemos observar colores apastelados y vivos, en especial el verde, el azul, el amarillo y el rojo de sus zapatos, que nos darían una pista de su caracterización, pues es una mujer con esperanza y empatía, pero también firme y revolucionaria. En Elsa, la judía, se ha utilizado principalmente el rojo, que puede significar esta idea negativa de peligro, violencia y advertencia, según el concepto social del filme, también puede representar ese espíritu vehemente de lucha y sobrevivencia.

Escenografía

Utilería: Las banderas del partido nazi y la presencia de una horca en la plaza central, nos permiten comprender en qué contexto nos hallamos y las condiciones en las que la

sociedad se encuentra, sabemos que nos enfrentamos a un ambiente amenazante y poco seguro, en especial para quienes no comparten y obedecen el criterio común del líder.

Vestuario: El uso del uniforme continúa cumpliendo un rol importante para ubicarnos en el espacio y el tiempo.

En estos fotogramas que se presenta a continuación, se muestra el mundo del personaje tras perder a su madre y comprender que no todo en lo que creía era lo correcto, empatizando con Elsa, rechazando la guerra y a Hitler.

Fotograma 12,13,14 y 15:	Observaciones
 	<p>El color</p> <p>Matiz: Azulada.</p> <p>Saturación: Colores fríos.</p> <p>Brillo: Luminosidad.</p>



Interpretación: En estos fotogramas podemos ver como los colores neutros predominan la imagen, en especial los marrones oscuros y los grises. Como ya hemos comentado anteriormente, estos colores nos indican que Jojo ha despertado y se enfrenta a su realidad, misma que está llena de tristeza, confusión y soledad. El calor de su hogar ya no sobrepasa los muros, todo para Jojo es frío, sin vida.

Escenografía

Utilería: En cuanto a la utilería la presencia de armas y boletines de guerra, nos remiten que la guerra está avanzando hacia un nivel más fuerte, donde el enfrentamiento es inevitable.

Vestuario: Como podemos ver Jojo ha abandonado el uniforme para siempre, y ha optado por su ropa cotidiana.

Concluimos entonces mencionando que, el color en el filme, se rige de la perspectiva que Jojo tiene respecto a sus creencias, su estado de ánimo y su claridad mental. La utilería apoya a ubicarnos en la época y las condiciones sociales del personaje, sin embargo, no es utilizada para diferenciar el imaginario y la realidad de manera drástica, es más, funciona de manera complementaria. Los siguientes dos fotogramas representan en general el cambio que existe en la colorimetría, en función a los ambientes creados en cada parte del filme:

Fotograma 16 y 17: Demostración del cambio en la paleta de color.



Paletas de color generada en <https://color.adobe.com/es/>

Análisis del cortometraje **Chacón maravilla** (1982) de Camilo Luzuriaga

Sinopsis: Chacón es un niño lustrabotas, que va a trabajar en casa de una familia con un estatus privilegiado. Aquí conoce a la pequeña hija de este matrimonio, Alicia, con la que convive por un momento, y a través de su imaginación, se trasladan a un mundo que no conoce de desigualdades.

Para el análisis de este filme, iremos extrayendo los fotogramas que nos permitan comprender, la relación del color y la escenografía, que une el mundo imaginario y real de los personajes.

Secuencia: Introducción del personaje Chacón maravilla y su ambiente.

Fotograma 1 y 2	Observaciones
	El color Matiz: Azulada. Saturación: Colores vivos. Brillo: Luminosidad.
	
Interpretación: <p>En esta primera secuencia del cortometraje podemos observar la predominancia del color rojo, que, en su mayor parte, tiende a separar los personajes y objetos de su fondo, mismo que maneja un matiz azulado. Dentro de la psicología del color, este rojo representa el calor, el corazón y el espíritu de fiesta de nuestro personaje protagónico. Es un color caliente, activo y dinámico, que representa, la vivacidad y la pasión, con la que Chacón vive su día a día, intentando ser un adulto, en un ambiente cruel con el infante. El azul del fondo y de los contrastes en los objetos, representa por su parte, la frialdad de la sociedad frente a estas situaciones de pobreza, la realidad que arrastra el ímpetu del personaje y no le permite olvidar su situación por completo. Es decir, es un ambiente realista, que hace una pequeña división de colores, correspondiendo a la forma en la que ve Chacón su mundo.</p>	
Escenografía: <p>Decorado: En general, para el decorado, se ha dado la selección de locaciones reales de la ciudad de Quito, en donde la arquitectura, los servicios públicos y la presencia de</p>	

vendedores ambulantes, denotan que se trata de un ambiente popular, concurrido, cotidiano, en especial, para aquellos con una situación económica poco sustentable.

Utilería: Respecto a la utilería son importantes, la presencia del cigarrillo, objeto que nos permite completar esta idea del “niño jugando a ser adulto”, tomándolo como un juego, producto de la realidad social a la que se ve sometido. Por otro lado, el cajón para lustrar zapatos está constantemente presente, comunicándonos a los espectadores, las actividades a las que se dedica nuestro protagonista.

Vestuario: En cuanto al vestuario, podemos ver que son prendas de uso diario, se nota el desgaste y la suciedad, lo que aporta a la caracterización de vulnerabilidad, donde el personaje padece las condiciones que surgen de su situación económica, despreocupado por su imagen, pendiente de ganarse el dinero que necesita para su alimento diario.

PALETA DE COLOR



Paletas de color generada en <https://color.adobe.com/es/>

Secuencia: Los niños se conocen y comienzan a compartir su mundo a partir de su creatividad e imaginación.

Fotograma 3, 4, 5 y 6	Observaciones
	<p>El color</p> <p>Matiz: Rojo-Azul.</p> <p>Saturación: Colores vivos.</p> <p>Brillo: Luminosidad.</p> <p>Interpretación: Se nos presenta un personaje nuevo, el de una niña burguesa y su ambiente, donde sobresalen el azul y el blanco. Estos colores</p>



mentionados, continúan remarcando una especie de contraste entre los diferentes contextos de estos dos niños. El blanco también denota la pulcritud y la inocencia de la pequeña niña, contraria a la indelicadeza y la picardía de Chacón, que se presentan como un estereotipo de lo que son consideradas las clases sociales ecuatorianas.

Escenografía



Decorado: Se presenta la selección de locaciones reales de la ciudad de Quito, la arquitectura expresa que se trata de barrios burgueses, donde la presencia de autos, timbres modernos y figuras de empleados domésticos, asientan esta idea. Las paredes blancas juegan un rol importante, puesto que serán manchadas con el lustre del personaje, marcando el inicio de una complicidad entre ambos personajes y, representando una vez la ideología que se maneja socialmente sobre las personas y sus diferencias sociales. Además, nos facilitaran la creación de un efecto óptico que nos concierne, el *tableau vivant*, puesto que, como podemos apreciar, el director se maneja a través de dibujos fijos, que luego son reemplazados por el personaje real, en la misma posición y con los mismos objetos de utilería.

Utilería: La caja para lustrar y los zapatos que son lanzados por la empleada doméstica, son elementos que empujan a Chacón hacia la triste realidad que vive. La pintura para

lustrar y el recipiente, son elementos importantes con las que el personaje se enfrenta y busca romper la separación entre estas dos circunstancias sociales.

Vestuario: El cuidado de las prendas, su color y condiciones, nos permiten comprender las diferencias económicas que existen.

Secuencia: Los niños juegan, se expresan las ideas imaginarias de ellos dos.

Fotograma 7,8,9 y 10	Observaciones
  	<p>Escenografía</p> <p>Para esta secuencia nos centraremos únicamente en la escenografía, puesto que las premisas del color se mantienen. El director juega con las ideas de los personajes, utilizando la utilería y el vestuario como principales medios para expresar estas fantasías.</p> <p>Utilería: En el noveno fotograma, Chacón imagina que sus zapatos tienen vida, los mismos que comienzan a moverse por sí solos, como si dieran pasos de baile. En el décimo fotograma, Chacón decide mostrarle su hogar a Alicia, su cajón de lustrar zapatos se convierte entonces en una casa, donde los personajes se vuelven pequeños para poder ingresar y conocerla.</p> <p>Vestuario: En el séptimo fotograma, Alicia se encuentra muy alegre y se dibuja, tanto</p>



es su sumergimiento en este momento de alegría, que olvida realizar los detalles de su vestido, esto lo vemos a partir de su aparición con una vestimenta poco común a su condición social, lo que ella lamenta. En el octavo fotograma, Alicia imagina a Chacón como un héroe similar a la mujer maravilla, lo que se hace realidad a través del traje que aparece mágicamente vistiendo a Chacón.

PALETA DE COLOR

Paleta de color generada en <https://color.adobe.com/es/>

Concluimos mencionando que, en *Chacón Maravilla*, el color se ha usado en base a la caracterización del personaje y su universo dramático, en donde lo social y sus diferencias, constantemente buscan una brecha para romper el mundo imaginario que han creado ambos personajes. También, todas sus fantasías se hacen realidad, por medio de elementos realistas, que adoptan un comportamiento ilusorio, sin tanto efecto óptico, sin afectar el uso de la luz y el color a lo largo de la obra.

Capítulo tercero

Propuesta de diseño de producción del cortometraje *Pintando el Alma*

En este último capítulo de nuestra monografía nos enfocaremos como tal en nuestro proyecto audiovisual *Pintando el Alma*. En primera instancia, desarrollaremos la sinopsis del cortometraje y luego procederemos a dar a conocer nuestra propuesta de arte, su aplicación, resultados y aprendizajes obtenidos en este proceso, mismo que tiene enfoque en el color y la escenografía con base en la perspectiva infantil. Para esta etapa hemos culminado ya la preproducción, rodaje y avanzado un 80% en la postproducción del mismo, por lo que usaremos fotogramas del proyecto para poder demostrar nuestros logros, considerar nuestros fallos y permitir visibilizar las posibles mejoras que podrían aplicar los lectores, en futuros trabajos.

Sinopsis: Pablo, un niño talentoso, con padres emigrantes, vive con su abuelo, Antonio, pintor retirado que además adolece de Parkinson. Pablo anhela aprender a pintar como Antonio, para ello, ánima a su abuelo a que le enseñe; sin embargo, es interrumpido por las adversidades que provoca dicha enfermedad y solo su determinación podrá ayudarlo a cumplir dicho sueño.

Propuesta de dirección de arte para el cortometraje *Pintando el Alma*

Desde la dirección de arte en el cortometraje *Pintando el alma*, tenemos como finalidad apoyar el concepto de la perspectiva infantil, misma que ha sido expuesta en la propuesta de dirección y el guion del proyecto mencionado. Para conseguir nuestro objetivo, hemos analizado el texto narrativo y en base a las investigaciones académicas previas, se ha llegado a la conclusión de que, hemos de dividir el universo dramático del personaje en tres ambientes, mismos que tendrán un trato diferenciado. Estos ambientes serán nombrados de ahora en adelante como: realidad, escape y fantasía.

Los conceptos en los que enfocaremos nuestra propuesta serán la escenografía (con énfasis en el vestuario, decorado y utilería) y la paleta de colores (que se aplicará sobre todo en el vestuario). Dentro de las locaciones que se presentan en el guion, podemos distinguir una interna y una externa. La primera corresponde a la casa donde habitan, la cual se subdivide en cinco espacios adicionales: el pasillo, la habitación de Antonio, la habitación de Pablo, la cocina y el estudio de pintura. La segunda corresponde a un parque de la ciudad donde viven nuestros personajes. En cuanto al vestuario, el decorado y la utilería hemos de tomar en cuenta, su contexto cultural (puesto que nos encontramos en la casa de un pintor), social (clase social media baja) y temporal (2005). Para la creación de la paleta de color es importante distinguir las emociones presentes en el filme, principalmente de Pablo, quién está condicionado emocionalmente: 1.) de manera negativa, por su situación de abandono paternal y la enfermedad de su abuelo, 2.) como positiva por la esperanza que tiene del retorno de sus padres y el aprendizaje de un nuevo pasatiempo como lo es la pintura. Una vez expuesto estos detalles de manera general, procedemos a desglosar nuestra propuesta en cada uno de los tres ambientes que ya hemos mencionado.

Diseño de producción para espacio Realidad

En el cortometraje *Pintando el alma*, el ambiente **Realidad**, tal como su nombre lo indica, corresponde a la cotidianidad de nuestro personaje y será creado en base a la construcción socio-económica y psicológica del mismo. Gallardo (2007, p.145) menciona que los estados mentales pueden ser respuestas específicas ante ciertas situaciones, concepto que desde dirección de arte se verá reflejado en la escenografía y el color. Para esto se ha decidido dividir los escenarios dependiendo el estado mental común en el que el personaje se encuentra en cada uno de los espacios físicos, y potenciarlos a través del decorado, la utilería y el vestuario, con el fin de definir una paleta de color que apoye a las emociones que queremos representar. Es así que presentamos una lista de locaciones en las que se trabajará con la “realidad protagónica”. Con respecto al tema migratorio, Velastegui (2010, p.37) nos hablaba acerca de las etapas de duelo que procesan los hijos de padres emigrantes y entre ellas se mencionaba la última etapa llamada, fase de desapego, donde la persona aceptaba deprimirse e iniciaba nuevos vínculos, aceptando el cuidado de un sucesor. Dentro de la historia esta etapa es visible en la vida de Pablo y, por ende,

comprendemos que ha pasado por un proceso doloroso, donde su situación no es común y la ausencia juega un rol determinante en sus estados de ánimo diarios.

La cocina, el pasillo, la habitación de Pablo y la habitación de Antonio.

Estos son los espacios que hemos seleccionado para representar el espacio **Realidad**, pues en ellos, la enfermedad de Antonio y la soledad de los personajes se desarrolla. En cuanto al decorado y la utilería, se ha buscado crear un ambiente sencillo, con objetos propios y coherentes del año en que se desarrolla la historia, tratando de mostrar un poco el vacío de los espacios, en analogía a lo que los personajes sienten. En cuanto al color, se ha optado por una paleta con colores fríos y tonalidades sobrias, donde el azul, el marrón, el blanco y el verde predominan en la imagen, buscando representar el espacio de reflexión, angustia, tristeza, irregularidad, ausencia y enfermedad.

Fotogramas del cortometraje *Pintando el Alma* (2022)



Ilustración 3: Pablo y Antonio desayunan.

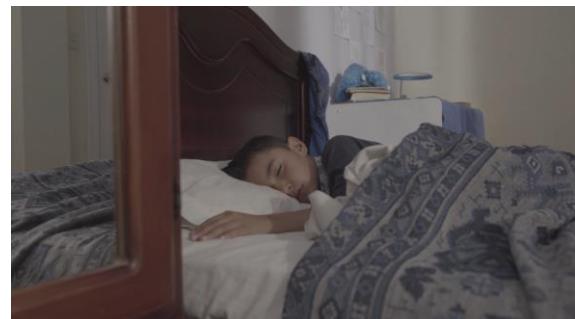


Ilustración 4: Pablo descansa en su habitación



Ilustración 1: Pablo llama por teléfono a su tío



Ilustración 2: Pablo lleva medicamentos a su abuelo

Paletas de color



Paletas de color generada en
<https://color.adobe.com/es/>

Para la creación de este ambiente nos hemos basado principalmente en la dirección de arte manejada en el filme *Alba* (2016) de Ana Cristina Barragán, pues ambos personajes enfrentan una realidad, donde una enfermedad es parte de su entorno y en donde la soledad y la búsqueda de una identidad se presentan. Ambos personajes comparten características similares en su personalidad, además de que nos enfrentamos a una historia sencilla con un arco dramático que evoluciona de manera realista.



Ilustración 5: fotograma de *Alba* (2016)



Ilustración 6: fotograma de *Pintando el Alma* (2022)

El vestuario

Para el vestuario se ha hecho un mayor énfasis en el tema del color, pues se busca mostrar la evolución del mundo psicológico del personaje a través de su cambio. Para Pablo se ha elegido el color azul como principal, puesto que refleja la perspectiva sobre su realidad, él es consciente de que las cosas no están bien y que van empeorando con el paso del tiempo, por esto busca crear un ambiente de tranquilidad, sostenibilidad y esperanza, lo que denota su madurez, su capacidad de reflexión y su inestabilidad.

Fotogramas del cortometraje *Pintando el Alma* (2022)



Ilustración 5: el color en el vestuario de Pablo

El vestuario cambia en analogía a la enfermedad de Antonio. Su enfermedad avanza, el azul se vuelve en un tono más fuerte en intensidad y bajo en saturación. Al final Pablo viste de blanco, puesto que refleja el duelo y el luto por la pérdida de quien fue su única compañía. En cuanto a Antonio, se ha elegido el color verde, azul y marrón como parte de su vestuario. Se inicia con el uso de un verde, que representa una aparente estabilidad, pero que nos sobrepone un destino final a causa de enfermedad. Se avanza con el azul, puesto que concuerda con la personalidad de Antonio, su tranquilidad, pero también su inestabilidad, por último, en representación de su pasado y sabiduría, se utiliza el marrón. Tal como en el caso de Pablito, el vestuario cambia su color y tonalidad conforme su destino se va acercando, pasando por un gris que al final se convierte en negro, cambio que para Pablo concierne a esta ausencia de color que se va generando, en analogía a la salud de su abuelo.

Fotogramas del cortometraje *Pintando el Alma* (2022)



Ilustración 6: el color en el vestuario de Antonio

Diseño de producción para espacio Escape

En el cortometraje *Pintando el alma*, el ambiente **Escape**, tal como su nombre lo indica, corresponde a las actividades que realiza nuestro personaje, con la finalidad de refugiarse de su situación diaria y desarrollar una pasión (la pintura) que lo conecta con su abuelo, sus sueños y su familia. Como en el apartado anterior, este ambiente también es separado a partir de las locaciones y del color, siendo el parque y el estudio de pintura, los dos lugares donde está propuesta ocurrirá. En primer lugar, tenemos el estudio de pintura, espacio desconocido para nuestro personaje, que representa un sueño, un lugar maravilloso, lleno de recuerdos, de pasado, de amor y anécdotas que contar; para él representa la felicidad de su abuelo y la unión de su familia. El segundo lugar corresponde al parque, este además de ser la única vez que vemos a los personajes fuera de su hogar, es un espacio donde se lleva a cabo una acción fundamental, que vincula el pasado y la prosperidad de su familia, sobre todo de su abuelo. En base a esta pequeña aclaración y la investigación de la dirección de arte como departamento, la perspectiva infantil y la psicología del color, se ha propuesto una paleta cálida, con tonalidades medianas, que permita a este ambiente cumplir el rol de un puente narrativo y estético, que entrelaza la realidad y la fantasía, siendo la primera representada en una tonalidad más baja y la segunda en una saturación alta.

El estudio de pintura y el parque

Fotogramas del cortometraje *Pintando el Alma* (2022)



Ilustración 9: Antonio y Pablo en el estudio de pintura



Ilustración 10: Antonio y Pablo en el parque

Paletas de color



Paletas de color generada en <https://color.adobe.com/es/>

Para la construcción de estos espacios se ha tomado en cuenta tanto el año como la psicología del personaje, siendo así que se ha recreado un estudio de pintura lleno de objetos que corresponde a esta área, con una personalización de la habitación, que nos transmite el gran significado que tiene este sitio, y el legado que hay en el mismo. En esta habitación se ha adaptado y colocado tres cuadros importantes que tienen que ver con la narrativa y que nos permiten conectar con la fantasía de Pablo.



Ilustración 7: Making off. *Pintando el alma* (2022)



Ilustración 8: Making off. *Pintando el alma*

El vestuario

Martínez (1979, p.36) nos habla acerca de la preferencia de los niños sobre los colores, y como estas dependen mucho de sus referencias e impresiones generales. El autor también menciona que no existe un color específico para representar a una emoción particular, pero que, sin embargo, la tonalidad de los mismos generalmente presenta un patrón. Es así que, en momentos de alegría, los tonos suelen ser brillantes y saturados. Ahora bien, en este ambiente, Pablito puede centrarse en su infancia y disfrutar momentos felices con su abuelo, por esto, para el tema del vestuario, se ha considerado utilizar el color amarillo. Según lo mencionado por nuestros autores, este color representa optimismo, dinamismo e iluminación. Además, se trabaja en base a la asociación general que los niños tienen acerca de este color, mismo que lo atan con un símbolo, la “carita feliz” (construcción psicosocial). Por otra parte, respecto a Antonio, se ha escogido principalmente el color rojo, debido a que representa el amor y la pasión que genera la imagen de su esposa fallecida; color que es seleccionado en correspondencia a lo que implica este sentimiento para nuestro personaje infantil, que lo relaciona con un “corazón”.

Fotogramas del cortometraje *Pintando el Alma* (2022)



Ilustración 9: Vestuario de Pablo en el estudio de pintura parque

Ilustración 10: Vestuario Antonio y Pablo en el

Nuestro principal referente fílmico para lograr esta estética, se centra en el filme *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi, pues ambos protagonistas infantiles desarrollan su imaginario como un lugar seguro para ellos, donde pueden expresar sus pasiones, convicciones y momentos de felicidad. Para Pablo esto se manifiesta en el estudio de pintura y en el parque, mientras que para Jojo en su campamento y hogar, específicamente cuando convive con su amigo imaginario, Hitler. Es importante mencionar, el cambio del uso del color que se hace en el filme de Waititi, mismo que nos permite diferenciar, tal como en nuestra propuesta, los ambientes que se generan según las emociones que va desarrollando el personaje a causa de los hechos.



Ilustración 15: fotograma de *Jojo Rabbit* (2019)



Ilustración 16: fotograma de *Pintando el alma* (2022)



Ilustración 17: fotograma de *Jojo Rabbit* (2019)

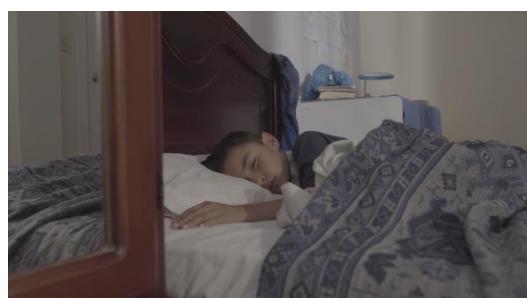


Ilustración 18: fotograma de *Pintando el alma* (2022)

Diseño de producción para espacio Fantasía

El espacio **Fantasía** es un reflejo de todas las ilusiones, recuerdos imaginarios y sentimientos positivos de nuestro personaje. Para representar este ambiente, se ha utilizado la técnica de la animación (sueños) y del Tableau Vivant (imaginación infantil). En el cortometraje *Pintando el alma* se cuenta con la presencia de cuatro cuadros importantes y dos instancias de animación, mismas que nos permiten como espectadores, conocer un poco más acerca de la familia de Antonio y Pablo, todo desde una perspectiva inocente e infantil.

Tableau Vivant

Para lograr este efecto nos hemos basado principalmente en el trabajo realizado en el cortometraje *Chacón Maravilla* (1982) de Camilo Luzuriaga, aquí se desarrolla un tableau vivant basado en la relación dibujo/realidad, es decir, el personaje crea una imagen/pintura, para luego en postproducción, sobreponer una representación realista, que simula la misma posición y actividad, generándonos esta sensación de cuadro viviente. En el caso de nuestro cortometraje, se ha recreado cuatro pinturas, sobre las que ejerceremos el mismo método, apoyados del croma. Desde nuestra área nos compete apoyar a la realización exitosa de estos efectos visuales, por ende, hemos realizado un arduo trabajo en cuanto a escenografía, vestuario y maquillaje, además de la preparación del material.

Fotogramas del cortometraje *Chacón Maravilla* (1982)



Ilustración 11: *Chacón Maravilla* (1982) dibuja a su madre



Ilustración 12: Realización de Tableau vivant

Para comprender la construcción de los cuadros y su concepción, presentamos un desglose², que se realizó previo al rodaje de los mismos, así como algunas imágenes del proceso:

² Revisar Anexo 2: *Desglose para tableau vivant del cortometraje pintando el alma, con resultados.*



Ilustración 13: Elaboración de fondos para tableau vivant. Pintando el alma (2022)



Ilustración 14: Prueba de fondos para tableau vivant. Pintando el alma (2022)



Ilustración 15: Maquillaje para tableau vivant. Pintando el alma (2022)



Ilustración 16: Fotografía para tableau vivant. Pintando el alma (2022)

Animación

Con respecto a la animación, se ha trabajado esta en base al tipo de dibujo infantil, con rasgos que hemos obtenido del mismo actor, material que nos ha sido entregado

por parte de dirección. Además se ha buscado mantener la paleta de color propuesta para este espacio.

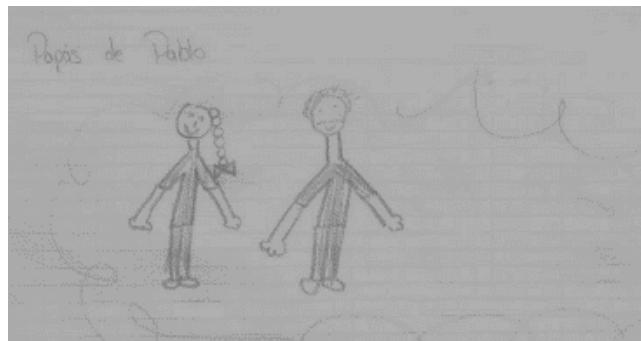


Ilustración 18: Dibujo realizado por Misael Mora (2022)

Ilustración 17: Cuadro elaborado para animación. *Pintando el alma* (2022)

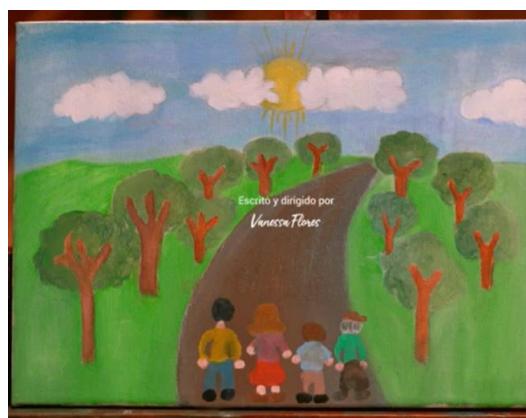


Ilustración 19: Cuadro terminado donde se ejecuta animación por Patricia Santos (2022)

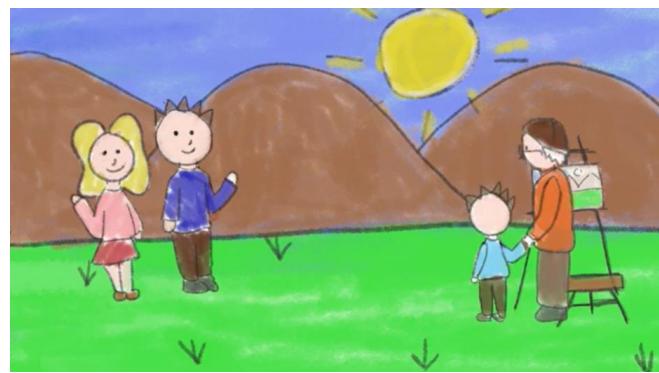


Ilustración 20: Animación elaborada por Patricia Santos (2022). *Sueño de Pablo*.

Conclusiones

En la presente monografía se ha investigado la dirección de arte o diseño de producción y sus herramientas, con un enfoque particular en la creación de paletas de colores y la escenografía, todo con el fin de poder representar al personaje infantil y su perspectiva. Para lograrlo hemos definido los conceptos teóricos que remiten a estos temas, basados en los siguientes autores: *El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años)* (2006-2007), de Pedro Gallardo; *Caracterización del estado psicológico en los niños separados de sus figuras parentales por emigración* (2016), de Yeimy Domínguez, Daimadelys Gutiérrez y Leydi León; *Migración de los padres y sus efectos en niños, niñas y adolescentes* (2010), de Cecyl Velastegui; textos que nos han permitido conocer cómo funciona la parte psicológica/emocional en los infantes, así como ciertos patrones generales que suelen presentar los niños con situaciones familiares de migración y ausencia paterna, todo con el fin de explorar, comprender y construir, en base a esto, los ambientes que hemos propuesto. *La dirección de arte en el cine peruano* (2016) de Augusto Tamayo y Natalie Hendrickx; *Impacto del color en la memoria de los niños preescolares* (2013), de Georgina Ortiz y Martha Cuevas; *El color en la psicología* (2016), de Rocío Gómez; *Psicología del color* (2004), de Eva Heller; *Psicología del Color* (1979), de Anselmo Martínez; *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia* (2010), de Patricia Avendaño y *Ánalysis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa* (2018), de Ana Idrogo, tesis que nos han ayudado a definir los elementos de la dirección de arte, para poder trabajarlas en la creación de la estética deseada.

Por otra parte, hemos reforzado y analizado los elementos mencionados en tres filmes cinematográficos, los mismos que representan tramas cotidianas, con personajes infantiles, que se enfrentan al mundo y sus vicisitudes. Se ha optado por seleccionar los siguientes: *Alba* (2016, Ana Cristina Barragán), en base a este se ha creado uno de los tres ambientes propuestos (realidad), pues este filme trabaja el tema del color de una manera muy pulcra y uniforme, reflejando el mundo interno de Alba, quien comparte similitudes en la composición del personaje con Pablo, debido a que ambos

no pueden disfrutar de su infancia plena, a causa de la enfermedad de sus seres queridos y su constante búsqueda de una identidad. En segundo lugar, tenemos a Jojo Rabbit (2019, Taika Waititi), esta película nos ha dado inspiración para crear una estética que juega con la tonalidad del color en base al desarrollo de la historia, además, al presentar un imaginario, nos permitió comprender las tonalidades que debíamos usar para distinguir las realidades del personaje. Por último, Chacón maravilla (1982, Camilo Luzuriaga), de donde hemos sacado conceptos generales para poder aplicarlos en nuestra realización del tableau vivant, construyéndolo en base a la misma idea, dibujo/sobre posición personaje, todo de una manera natural, sin el uso de recursos excesivos.

Finalmente, tras haber resuelto nuestros dos primeros objetivos en el capítulo I y II, en el tercero podemos asentar la respuesta obtenida respecto a la interrogante planteada: ¿Cómo podemos utilizar la cromática y la escenografía, desde la dirección de arte, de modo que podamos representar a la perspectiva infantil en el cortometraje *Pintando el alma*? De esto concluimos que, ambos elementos están íntimamente ligados al guion y a la visión que el director quiere presentar del producto audiovisual; si bien, la mayor parte de información viene dada ya desde el mismo, depende de un buen diseño de producción que la construcción de los ambientes reflejen las emociones y el mundo psicológico del protagonista, que es sobre quien hemos trabajado el tema de la perspectiva. En este proyecto la parte escenográfica se ha tratado de adaptar a lo estipulado, tanto en época y situación socioeconómica, mientras que la parte creativa se ha aplicado en el color, donde se ha generado un aspecto visual uniforme, con paletas armónicas, que varían de tonalidad y colorimetría en base a la psicología del color infantil. Como impedimentos a nuestros objetivos, queremos mencionar la problemática que implica la producción, la búsqueda de locaciones y el bajo presupuesto que se puede obtener para financiar proyectos estudiantiles, provocando que, desde nuestro departamento, tengamos ciertas limitaciones, a las que nos hemos adaptado. Pese a todo esto, consideramos que se ha logrado proponer una visión infantil, en donde realidad, escape y fantasía, se distinguen y reflejan el arco dramático del personaje y sus emociones.

Referencias

Avendaño P. (2010) *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia*:

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5601>

Casallas S. (2017) *Representaciones de infancia en el cine actual*:

<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/5866/CasallasDuqueShannonEstefannia2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Daza C. (2019) *Historia de la infancia en el cine colombiano*:

<https://journal.poligran.edu.co/index.php/libros/article/download/2043/1956>

Domínguez Y. Gutiérrez D. León L. (2016) *Caracterización del estado psicológico en*

los niños separados de sus figuras parentales por emigración:

https://www.researchgate.net/publication/317513767_Caracterizacion_del_estado_psicologico_en_los_ninos_separados_de_sus_figuras_parentales_por_emigracion

Gallardo P. (2006-2007) *El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años)*:

<https://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/09%20desarrollo%20emocional.pdf>

Gómez F. (2006) *El análisis del texto fílmico*:

https://www.academia.edu/2078193/El_an%C3%A1lisis_del_texto_f%C3%ADlmico

Gómez R. (2016) *El color en la psicología*:

https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/3474/1/Gmez_Caizares_Roco_TFG_Psicologa.pdf

González D. Sueiro E. (2017) *Uso del color en la infancia*:

<https://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/reipe.2017.0.04.2596/pdf>

Heller E. (2004) *Psicología del color*. <http://blog.pucp.edu.pe/blog/stein/wp-content/uploads/sites/734/2019/02/Psicologia-del-color.pdf>

Hernández R. Fernández C. Baptista P. (2014) *Metodología de la investigación* (6ta.

Edición: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Idrogo A. (2018) *Análisis de los elementos de la Dirección de Arte en la película La Teta Asustada dirigida por Claudia Llosa:*

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1436/1/TL_IdrogoGuevaraAna.pdf

Martínez A. (1979) *Psicología del Color.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6440316>

Montana F. (2018) *Cine-infancia e historia en Latinoamérica:*

https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/63115/MONTANA_Francisco_2018_TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortiz G. Cuevas M. (2013) *Impacto del color en la memoria de los niños preescolares:*

<https://www.uv.mx/psicologia/files/2013/06/Impacto-del-color.pdf>

Salgado A. (2007) *Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos.*

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009

Tamayo A. Hendrickx N. (2016) *La dirección de arte en el cine peruano:*

<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10725>

Velastegui C. (2010) *Migración de los padres y sus efectos en niños, niñas y adolescentes:* <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2953>

Barragán A. (2016) *Alba* [Cinta cinematográfica] Ecuador: Caleidoscopio Cine.

Luzuriaga C. (1982) *El Chacón Maravilla* [Cinta cinematográfica] Ecuador: Grupo Quinde.

Waititi T. (2019) *Jojo Rabbit* [Cinta cinematográfica] Nueva Zelanda: Defender Films, Piki Films, Czech Anglo Productions, TSG Entertainment.

Anexos

Anexo A: Propuesta de dirección para Cortometraje *Pintando el Alma* por Vanessa Flores.

Propuesta de Dirección

Pintando el Alma es un drama sobre Pablo un niño de ocho años que vive con su abuelo, un pintor retirado con Parkinson, de padres migrantes y de una familia de clase media baja; Pablo anhela aprender a pintar como su abuelo. Esta historia es sobre el abandono y el legado del arte que se ven afectados por la enfermedad que aqueja al señor y las situaciones socioculturales por las que atraviesan, siendo así inevitable una partida repentina.

La historia se ambienta en la ciudad de Cuenca - Ecuador del año 2005.

Desde la narrativa visual de *Pintando el Alma*, es una historia cuyo énfasis visual es manejado por el punto de vista de “Pablo” quien nos sumerge en su mundo de fantasía donde los objetos inanimados cobran vida. Un referente fotográfico de la utilización de planos desde la perspectiva infantil tenemos a la película *Jojo Rabbit* (Waititi, 2019)



Por tanto desde fotografía, la imagen cambiará a una iluminación cálida con mayor utilización de planos cerrados y contemplativos cuando entremos al punto de vista del niño, el resto serán planos abiertos con una iluminación fría que nos remita a la realidad. Los movimientos de cámara ayudarán con la descripción de espacios.

Referentes:



Ilustración 2 – Abel, Luna 2010



Ilustración 3 *El sueño del pintor*, Alberto L. Chiralt

Desde sonido, la construcción sonora cambiará cuando entremos a las escenas de la perspectiva de Pablo, ya que, necesito que en estas se recree un ambiente sonoro extradiegético donde se menorará el sonido ambiente, al igual, cuando estemos en las escenas de Antonio y escenas conjuntas que simbolizarán la realidad, el sonido ambiente y de los personajes es fundamental. Para escenas donde la fantasía es dominante, necesito se construya una melodía que sea parte de la caracterización de Pablo.

Desde el departamento de Arte, requiero se trabaje en una locación con decorados que se ambienten en la situación sociocultural de los finales de los 90 y 60, en el que habitó una familia. Para el personaje del abuelo y espacios donde el permanece se adecuen a una época de los 60, donde en su vestuario se utilice pantalones y camisas de tela, sin olvidar la importancia de la boina, ya que esta tiene que ver con su caracterización de personaje. Para el niño en cuanto a su vestuario y ambientes, requiero se evidencie en ellas la falta de unos padres y la influencia de su abuelo ya sea con vestuarios similares pero con juguetes modernos de aquella época del 2005. Para el espacio del estudio donde pintaba el abuelo, requiero atrezo que nos remita a un estudio de Pintor, con varios cuadros apilados y lienzos sin pintar empolvados por el paso del tiempo, caballetes, pinceles, muebles, etc. En las paredes del mismo estudio estarán ubicados los 3 retratos, en los que trabajaremos el Tableau Vivant. Del mismo modo, en el dormitorio de Antonio un retrato de cristina en el que también se visualizará el Tableau Vivant.

Referentes de dormitorio de Pablo.



En el dormitorio de Pablo estarán dibujos realizados por el actor, que describan su familia y entorno, adornados en la pared.



El siguiente es un referente del estilo de retratos que tendrá la habitación de pintura y arte de la escena.



6 *El Chacón Maravilla, Luzuriaga 1982*

El trabajo del Tableau Vivant será requerido por todos los departamentos pues necesitamos dar la sensación de que el cuadro toma vida, para ello, se realizará cuadros digitales en base a actores ya escogidos para que la similitud sea mayor, donde en efectos de cámara se hará la transición requerida por la escena. Al igual en sonido es importante el manejo de sonidos diegéticos y extradiegéticos. En Arte trabajaremos la caracterización de los actores para simular este performance de Tableau Vivant, para que por medio de Chroma, en post se pueda montar las tomas con los actores que simulen el cuadro.

Referentes:



Ilustración 3 *El sueño del pintor*, Alberto L. Chiralt



6 *El Chacón Maravilla*, Luzuriaga 1982

En las escenas de animación digital se requiere que los personajes mantengan similitudes con los actores principales ya escogidos en casting y simulen ser dibujados por un niño, a su vez, en la última escena el efecto de que la pintura se mueve. En el Tableau Vivant, la utilización de chroma para conseguir el efecto de transición del cuadro pintado a personas; y por último, la utilización de efectos visuales para la escena en la que se manifiesta un avión.

Por último, deseo de todo corazón el proyecto culminé de la mejor manera y que el equipo de producción se convierta en una familia, estoy abierta a sugerencias y propuestas que desarrolleen mucho su imaginación ya que mi propuesta se encamina a un punto de vista más general.

Vanessa Flores

Referentes links:

Chacón Maravilla: <https://fb.watch/aFY1Ui4EcW/>

Jojo Rabbit: <https://pelisplus.so/pelicula/jojo-rabbit>

Abel: <https://youtu.be/vgkI168Angg>

El sueño del Pintor: <https://youtu.be/UKOxUUy1zLc>

Dulces sueños: <https://youtu.be/Rk-GstRc-sQ>

Anexo B: Desglose para construcción y elaboración de efecto Tableau Vivant

Cuadro #1: Luis

Esta fotografía es nuestro referente principal, tanto en encuadre, tipo de fondo, maquillaje y vestuario.

Línea de acción: El niño de la pintura sostiene un libro, cambia de página y se acomoda en la silla.

Ambientación: Cuadro realizado en los años 70. Niño de 9 años, hermano mayor de tres.

Paleta de color: El color que manejaremos en este cuadro, es el contraste entre el azul y el naranja. El azul será utilizado en el fondo y el naranja en el personaje (para representar su personalidad: sociable, trabajador, activo, le gusta ser el centro de atención, concentrado en sus intereses).

Fondo: Para el fondo buscamos crear uno con degradado o textura similar a la pintura.



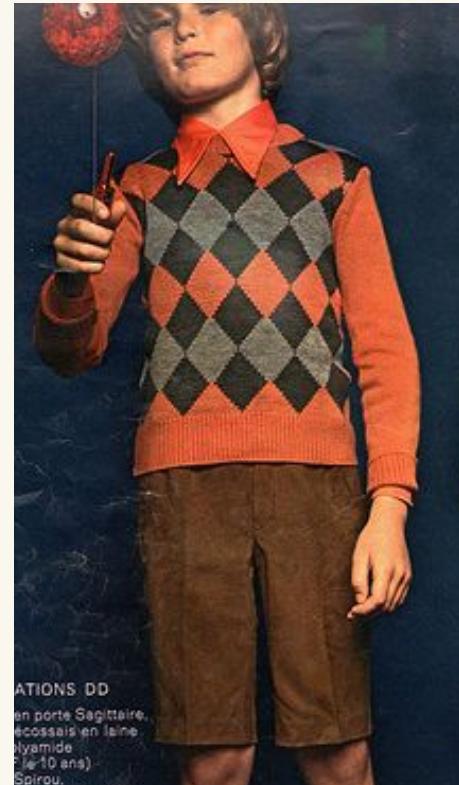
AlvaroAbadArte.com

Pintando el alma

Maquillaje y vestuario

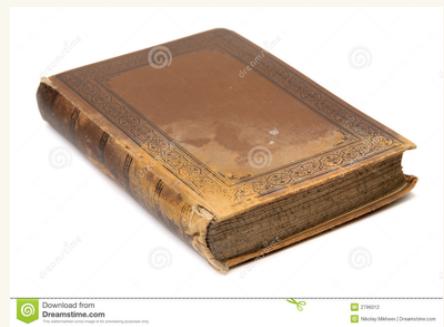
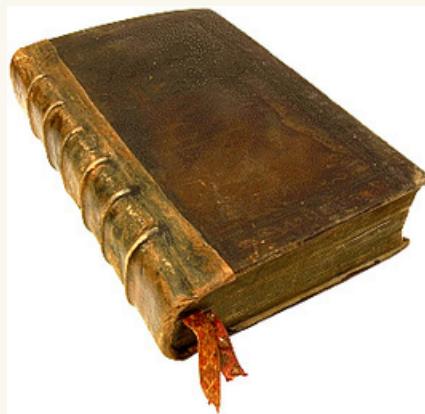
Camisa naranja

Bermuda beige o blanco (diferente al tono de la silla)



Utilería

Mismos colores



Resultado



Pintando el alma

Cuadro # 2 : Josué y Cristina



Estas fotografías son nuestro referente en encuadre y tipo de fondo.

Línea de acción: Los niños se mueven, la niña no permite que el pequeño perro se aleje y el niño lo acaricia. El cachorro ladra.

Ambientación: Cuadro realizado en los años 80. Niño de 4 años, hermano menor, Niña de 10 años, hermana del medio .

Paleta de color: El color que manejaremos en este cuadro, es el contraste entre el azul y el verde natural del paisaje con el rojo y el morado del vestuario . El rojo denota vitalidad y pasión y será utilizado en el niño, mientras que el morado es un color que representa fantasía y melancolía (ausencia de la madre).

Maquillaje y vestuario

Cristina: mameluco jean y buso morado. Zapatos blancos. Lazos morados.



Pintando el alma



Josué: camiseta a rayas rojo, pantalón corto marrón, zapatos marrones y gorra marrón



Zapatos modelos opcionales



Utilería y extras



Utilería: manta blanca o amarillenta, canasta café, mantel rojo a cuadros, dos panes, manzanas rojas, flores moradas.

Resultado



Cuadro # 3: Antonio y Michita

Estas fotografías son nuestro referente en encuadre y personajes.

Línea de acción: Michita le arregla la corbata a Antonio, él se acomoda los lentes, ambos sonríen.

Ambientación: Cuadro no tan antiguo, realizado en los años 90. Abuelos.

Paleta de color: El color que manejaremos en este cuadro, es el contraste entre el amarillo y el marrón en el fondo y el rojo vino y azul morado del vestuario . El rojo denota el amor maduro y el cariño, será utilizado en Michita, mientras que el azul morado es un color que representa tranquilidad y soporte, será utilizado en Antonio.

Fondo: a realizar con tela y pintura.



Pintando el alma

Maquillaje y vestuario

Michita: Blusa rojo vino, pendientes amarillos, anillo matrimonial.



Michita: respecto al peinado se elegirá conforme el cabello de la actriz nos permita manejar, el maquillaje, por su parte, será natural, casi nulo.

Antonio: camisa azul morado o chompa y camisa blanca, boina café, lentes, anillo de matrimonio.



Pintando el alma



Maquillaje: respecto al maquillaje requiere un proceso de rejuvenecimiento, se plantea utilizar tinte provisional de cabello en color negro, para cabeza y cara (barva) y aplicación de base para atenuar las arrugas un poco.

Cuadro # 4: Cristina adolescente



Estas fotografías son nuestro referente en encuadre y personajes.

Línea de acción: Cristina sonríe y saluda.

Ambientación: Cuadro realizado en los años 90. Mamá de Pablo, quinceañera.

Paleta de color: El color que manejaremos en este cuadro es el contraste entre el verde del fondo y el rosado del vestuario . El rosado representa la feminidad y es el color común de las quinceañeras, el fondo verde tendrá una tonalidad y textura jovial, que lo denote.

Resultado

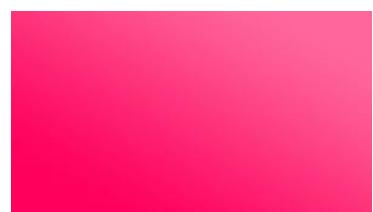


Pintando el alma

Fondo: a realizar con tela y pintura.



Vestuario: el vestuario es una blusa elegante o vestido rosado vibrante (fucsia), aretes de argolla redondos



Maquillaje y peinado



Resultado

