



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

“Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje
Perro Guardián, Lima, 2017 - II”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LINCENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR

Ruiz Gonzales, Karla Antonella

ASESOR

Rocío Brígida Rubio García

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

LIMA – PERÚ

2018

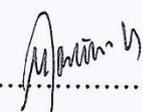
El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (ña) **RUIZ GONZALES, KARLA ANTONELLA**, cuyo título es: "**ANÁLISIS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE DE LOS PERSONAJES DEL LARGOMETRAJE PERRO GUARDIÁN, LIMA 2017-II**", reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: **14** (número) **CATORCE** (letras).

Lima, 09 de julio de 2018.




.....
PRESIDENTE


.....
SECRETARIO


.....
VOCAL

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

Dedicado a mi caballo viejo, que desde la eternidad me cuida y protege.
Un beso al cielo, papá Germán. Te extrañamos mucho.

A mamá Carmen,
por su tacita de café que reconfortaba mis noches y su sonrisa que calmaba mi
angustia.

Al nono Agapito, por ser el mejor padre y abuelo del mundo, por educarme y
enseñarme que con humildad se logra grandes cosas.

A mi nona Rosa,
que siempre estuvo conmigo y se alegraba con cada uno de mis logros.

Los amo intensamente.

Gracias Dios, por tu bondad y bendición infinita.

A Liliana y Carlos,
por ser unos padres grandiosos,
por todos sus sacrificios y esfuerzos,
por confiar siempre en mí,
por su paciencia, comprensión, cuidado y amor.
Este logro es para ustedes.

A Sebastian,
por ser mi más grande inspiración y deseo de superación.
Juntos podemos todo, mani manito. Te amo mucho.

A mi tío Antonio, que nunca dejó de apoyarme.

A Joche, por ser mi consejero, confidente y motivador.

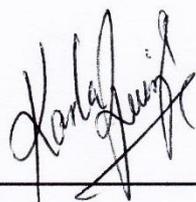
A Ruffus, Maxi y Waipe, que me recibían con cálidos besos al llegar de la
Universidad.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Ruiz Gonzales Karla Antonella con DNI N° 72683470, con el objetivo de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias de la Comunicación, declaro bajo juramento que toda la documentación, datos e información mostrada en la presente tesis es veraz y auténtica.

Por lo tanto, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información, sometiéndome a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, julio 2018.



Karla Antonella Ruiz Gonzales

DNI: 72683470

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Presento ante ustedes la tesis titulada “Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II”, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, por lo que la que someto a vuestra consideración y poder cumplir con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación.

Karla Antonella Ruiz Gonzales

ÍNDICE

CONTENIDO	PÁG.
PÁGINAS PRELIMINARES	
Página del Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	10
1.1 Aproximación temática	11
1.2 Marco teórico.....	18
1.3 Formulación del problema de investigación	51
1.4 Justificación del estudio.....	52
1.5 Objetivos y supuesto del trabajo.....	53
II. MARCO METODOLÓGICO.....	54
2.1 Diseño de investigación.....	54
2.2. Métodos de muestreo.....	55
2.3. Rigor científico.....	56
2.4. Análisis cualitativo de los datos.....	58
III. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.....	61
IV. DISCUSIÓN.....	81
V. CONCLUSIONES.....	85
VI. RECOMENDACIONES.....	87
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	88
ANEXOS.....	91

RESUMEN

La presente investigación reúne la descripción y análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje peruano Perro Guardián, estrenada en el año 2014, cuya descripción detallada de los elementos artísticos encontrados en las escenas dan significado y realismo a la acción comprendida en ella.

Asimismo, esta investigación cualitativa de nivel hermenéutico, tiene como objetivo determinar las características de la dirección de arte en el largometraje, a fin de que se puedan examinar cada uno de los elementos de esta, cuya función no solo es entregar coherencia estética a la película, si no también es la encargada de la comunicación visual con la audiencia. La descripción e interpretación de las escenas, fueron complementadas con bases teóricas y conocimientos previos.

Finalmente, se busca demostrar que la dirección de arte es importante en cualquier producción audiovisual, pues es la responsable de los códigos visuales mostrados a través de la caracterización, decorados, utilería, vestuario y aquellos elementos que se verán en el encuadre a fin de comunicar un mensaje específico al espectador.

Palabras clave: dirección de arte, dirección artística, comunicación audiovisual, caracterización.

ABSTRACT

The present investigation brings together the description and analysis of the art direction of character of the Peruvian feature “Perro Guardian”, released in 2014, whose detailed description of the artistic elements found in the scenes give meaning and realism to the action included in it.

Likewise, this qualitative research of hermeneutical level, aims to determine the characteristics of the direction of art in the feature film, so that they can examine each of the elements of this, whose function is not only to provide aesthetic coherence to the film , if not also it is in charge of the visual communication with the audience. The description and interpretation of the scenes were complemented with theoretical bases and previous knowledge.

Finally, it seeks to demonstrate that art direction is important in any audiovisual production, as it is responsible for the visual codes shown through the characterization, decorations, props, costumes and those elements that will be seen in the frame in order to communicate a specific message to the viewer.

Keywords: art direction, audiovisual communication, characterization.

I. INTRODUCCIÓN

“Vendes un guion como vendes un coche. Si alguien lo conduce al precipicio, hasta allí llegó”.

Rita Mae Brown

El proceso audiovisual de un película es un arduo trabajo, consta no solo de tres etapas fundamentales: la pre producción, producción y postproducción, sino que, cada una de ellas tienen a su vez responsabilidades más complejas.

La dirección de arte, etapa que se encuentra dentro de la preproducción- cuyo trabajo no solo termina en esa etapa- es el proceso responsable de encontrar la estética perfecta de la película.

La coherencia audiovisual y estética de la película que ofrece la dirección de arte ha de estar siempre en relación con la caracterización de los personajes, el vestuario de estos, accesorios u objetos de acción (utilería), escenarios e incluso la dirección fotográfica, ya que cada una de ellas se complementará hasta el final del largometraje, pues, todo en conjunto logrará transmitir lo que al principio se pensó en el guion.

Todo en la escena comunica, el vestuario, los accesorios, los escenarios y hasta la decoración sirven y son necesarios para aportar información al espectador, pues su propósito es mostrar todo aquello que no se cuenta de los personajes.

La importancia de la dirección de arte radica en la estructuración expresiva, psicológica, narrativa y emocional del largometraje, esta importancia permite la creación de una imagen que va más allá de lo estético, pues en realidad, su función primordial es plasmar de manera visual y fiel el mundo creado en el guion.

1.1 Aproximación temática

La dirección de arte tiene un lugar importante dentro del desarrollo del largometraje, pues su función no solo acaba en el proceso creativo al momento de leer el guion, sino también ocupa un papel imprescindible en el rodaje de la película.

El director de arte de un largometraje tiene la responsabilidad de interpretar en todos los espacios de manera visual el mundo que se refleja en el guion, sobre esto Zurro (2015) afirma que:

El concepto de la Dirección de Arte surge dentro del departamento artístico de preproducción en el cine como responsable ante todo de la creación de decorados y de la coherencia estética de la película. Ligado al trabajo del diseñador de producción se configura como la arquitectura del cine (p.14).

En el mismo sentido, Zurro (2015) señala que todo lo que se ve comunica y que cada objeto que se observa en una escena tiene la intención de transmitir algo al espectador.

La mitad de la comunicación con el espectador es visual; lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir. [...]La dirección de arte dirige sus estrategias en base a modificar las emociones y por tanto la conducta del espectador. Esta disciplina se formula como la estrategia estética más allá del qué, lo importante del cómo, la forma que se ha utilizado para transmitir, comunicar. (p. 20).

En el año 1916, Wilfred Buckland fue reconocido como el primer director de arte del cine mudo con la película “La marca de fuego” de Cecil B. DeMille. Fue consagrado como tal después de su espectacular trabajo en el cual diseña una escena en donde los personajes a oscuras solo eran iluminados por una pequeña luz que dejaba notar la parte lateral de sus cuerpos.

Aquello fue un boom para la época, especialmente porque en esos años, grandes estudios cinematográficos como Columbia Pictures, Paramount Pictures, Warners

Brothers, etcétera, ya contaban con directores de arte quienes no pudieron idear mejor puesta en escena.

Con respecto a la caracterización, González, R (2015) afirma que la caracterización es parte de la dirección de arte, ella considera que:

El uso de la caracterización en la puesta en escena es un factor fundamental en el proceso de creación del personaje, que se asocia directamente con el trabajo del actor y lo ayuda en gran parte a construir su personaje a interpretar. Asimismo, si el personaje no estuviese caracterizado como debería no causaría sensación alguna en el espectador. (p. 2).

En efecto, la caracterización es parte fundamental en la construcción de cualquier personaje, este es un signo no verbal que permite que el espectador logre identificar visualmente el perfil de este.

En el cine peruano, la dirección de arte también es valorado dentro de la producción audiovisual pues, como se indicó anteriormente, el rol de este es importante en cualquier producción cinematográfica. Sin embargo, el espectador quien es el que finalmente observa y disfruta del producto audiovisual no tiene conocimiento del arduo trabajo que se desarrolla de manera interna y a su vez que no le dé el protagonismo que se merece.

Esta etapa audiovisual tiene relevancia dentro del rodaje de una película, tanto el rol expresivo y artístico como técnico, sin embargo, la función de este no es tan profundizada ni reconocida en algún escrito nacional a pesar de tener un nivel de complejidad superior, pues es en esa etapa en donde se consolida la personalidad de la película llevándola de la ficción a la realidad, tal como nos lo afirman Tamayo y Hendrickx (2015) en el texto nacional titulado “La dirección del arte en el cine peruano”:

La dirección de arte es una muy importante función técnica y expresiva del producto audiovisual de ficción. Su ejecutante, el director de arte –también llamado diseñador de producción– es el creador, diseñador, investigador, localizador, constructor y administrador de todos los objetos que aparecen

en el plano y, por lo tanto, contribuye de manera notable a la creación del universo en que se sostiene la ficción. La dirección de arte construye, obtiene y utiliza dichos objetos –edificaciones, mobiliario, utilería, vestuario, maquillaje y peinado– bajo el concepto significativo y expresivo que rige cada una de las escenas del relato audiovisual y, al hacerlo, colabora sustancialmente con la creación de su propio estilo. Cumpliendo funciones simbólicas, atmosféricas, dramáticas, plásticas y miméticas, la dirección de arte es una de las vías por las cuales el objeto audiovisual genera un sentido y produce una emoción en la mente del espectador. Para poder realizar su labor el director de arte debe ser un profundo conocedor del arte, la arquitectura, el diseño y la historia de los objetos. (p. 3)

Ambos autores coinciden con la teoría de que la dirección de arte es fundamental para el desarrollo y entendimiento visual del largometraje, que a su vez, son responsables de otorgar coherencia estética al film, logrando transmitir las emociones y sentimientos que se plantean en el guion.

Entre los autores, cuyas investigaciones relacionadas exponen el papel importante que desarrolla la dirección de arte en un producto cinematográfico, encontramos a Zurro, B. (2015) que sostiene como objetivo general:

Analizar la importancia de la creación de la identidad visual como estrategias de comunicación, para que de esta manera se logre captar la atención del consumidor y se produzca una interacción emocional con él. (p. 46).

La investigación tiene como resultado relevante que la dirección artística aplicado en el material analizado permite la creación visual de la identidad de dicho proyecto cinematográfico, este es el encargado de otorgar personalidad al largometraje, y que a su vez, si no se trabajaba correctamente, podría romper el dialogo entre la película y la audiencia. Asimismo, indicó que mucha información gráfica en la película podría distraer al espectador, es decir, mediante la utilería se debe comunicar lo que se desee y planee en la escena, si bombardeas con información visual al espectador, también se corre el riesgo de cortar la

comunicación y lograr un objetivo completamente opuesto al planteado. Finalmente, la investigación aplicada con enfoque hermenéutico, concluye que:

La dirección de arte es una estrategia comunicativa de la que se basan distintas disciplinas artísticas para elaborar un mensaje visual que se logre transmitir al espectador/público objetivo de manera eficaz, donde la Dirección de Arte abandona su función de 'complemento' para centrarse en desarrollar una estrategia comunicativa que no solamente sea percibida por el receptor sino que interaccione con este. (p. 117).

Por otro lado, hayamos a los autores Hernández, P, & Palma, Z. (2015) quienes en su investigación con enfoque cualitativo hermenéutico basado en entrevistas, tienen como objetivo general:

Determinar la importancia de la dirección de arte para la construcción de personajes, tomando como herramienta principal el significado de los colores y como estos forman parte de la personalidad del personaje, y son capaces de transmitir emociones a partir de un color designado por su perfil. (p. 79).

Esta investigación tiene como resultado relevante que el significado de los colores influye en nuestras emociones y percepciones por nuestro contexto cultural, desde pequeños nos enseñaron que el blanco es paz y el rojo es amor. Por ello, los significados de cada color permiten que se pueda crear una identidad del personaje por medio de estos, sabiendo que si un personaje se viste con colores oscuros, es antagonista y la audiencia así lo interprete. Explica que, el personaje, la vestimenta, el maquillaje, peinado y decorado del lugar en el que se encuentre debe ser coherente con su perfil, de esta forma crearemos su identidad y la percepción que la audiencia capte de él. Finalmente, concluye que:

La dirección de arte es indispensable dentro de las producciones audiovisuales, pues a través de esta es que finalmente se personifican y dan identidad a los personajes, logrando que la historia final sea mejor entendida e interiorizada por el espectador, provocando la transmisión de

sentimientos y emociones, además de la empatía con los personajes y su misión dentro de la trama. (p. 135).

De igual forma, Avendaño, P, & Hernández, M. (2010) en la investigación cualitativa aplicada con enfoque hermenéutico basada en entrevistas, sostienen como objetivo general: “Analizar la dirección de arte de una película en la creación de todos los decorados que complementan una historia cinematográfica o televisiva”. (p. 37).

Esta investigación tiene como resultado relevante que la dirección artística en toda puesta en escena es importante para la realización de cualquier material audiovisual, pues es con esto que se apoya y concibe la idea visual y estética del proyecto. Sin embargo, una mala realización técnica de esta función puede lograr que el proyecto no tenga el realismo que necesite y por lo tanto, tampoco logre el impacto planeado en la audiencia. Finalmente, la investigación concluye que:

La dirección de arte responde a las necesidades visuales que propone un guion, libreto o historia, para que el espectador dentro de los propios términos entienda la narrativa de un producto audiovisual, plasmando así, su importancia en el proceso creativo. (p. 98).

Finalmente, Gonzáles, R. (2015) en su investigación con metodología es cualitativa aplicada con enfoque hermenéutico basada en análisis e interpretación tienen como objetivo: “Demostrar la caracterización como signo escénico no verbal que compone la puesta en escena e influye directamente en la imagen del personaje”. (p. 38).

A su vez, esta investigación tiene como resultado relevante que el espectador no percibiría la obra Drácula de la misma forma si el actor no estuviese caracterizado como lo estaba. Por lo tanto, la caracterización del personaje es importante en el proceso de la producción, pues es uno de los elementos más importantes en una puesta de escena teatral, ya que al ser el primer signo que observará la audiencia, este debe ser capaz de comunicar eficazmente lo planteado. De esta investigación se concluyó que:

Los factores que toman partido en una puesta en escena, desde la iluminación, escenografía, vestuario, actuación y la directiva teatral de la obra, están directamente relacionados entre sí. Detrás de cada decisión que este equipo tome va a haber una intención. Cada elemento que sea colocado en la escenografía, cada tipo de diseño de vestuario o del maquillaje va a estar hecho así por una razón, la intención de comunicar; y siempre teniendo en cuenta el trabajo en conjunto con el resto del equipo. (p. 89).

A lo largo de la investigación, podremos ver autores como Tamayo y Hendrickx (2015), quienes afirman que, si bien es cierto que la función del director de arte es fundamental e importante en el proceso creativo y en la producción de un material audiovisual, la escasez de los textos con respecto a este tema en castellano es un problema para la generación de conocimientos y contenido sobre esta materia, asimismo, la poca información sobre el trabajo realizado en esta etapa de la producción, hace que el ejercicio de esta profesión sea poco valorada por el espectador, quien no tiene conocimiento del rol ejecutado por director de arte. (p. 10).

Es así como esta investigación pretende resolver estos dos vacíos del medio: la escasa bibliografía en español sobre la dirección de arte y, por otro lado, al conocimiento de la dirección artística en el cine peruano, como función valorada a partir del análisis de un material cinematográfico.

La dirección de arte es parte de los elementos que conforman una función artística importante dentro de la producción de un largometraje. Todos sus componentes están relacionados entre sí, cada uno de estos conforman un significado que complementa la idea audiovisual de un relato y se refuerce el mensaje que se desea transmitir a la audiencia mediante estos.

Todos estos elementos en unidad conforman la columna vertebral de una película, y el conjunto de todo esto otorga a su vez el realismo deseado que se espera del film. En otras palabras, a través del realismo de las escenas, tanto en decorados como en el actor, se logra transmitir el mundo creado en el guion.

Partiendo de esa idea y buscando una teoría que sustente esta investigación, se convierte en una teoría importante para este estudio la teoría cinematográfica, propuesta por Bergson, H. (1906), surgió cuando el cine estaba formándose como un nuevo medio de comunicación y expresión. Se consideró en sus inicios el estudio de cómo ciertos elementos se utilizaban para expresar el sentimiento del cineasta. Años más tarde, esta teoría evolucionó y se propuso la teoría formalista de Munsterberg, H. (1916), quien propone que el lenguaje cinematográfico es una extensión de la realidad, una expresión mediante planos, ángulos y la comunicación de todo lo que se encuentre dentro del encuadre, que en conjunto forma su propia concepción de la realidad desde la perspectiva psicológica; es decir, centra sus ideales en crear una realidad mediante su arte, los objetos y elementos dentro del encuadre para formar una comunicación visual y psicológica con el espectador, de tal manera que, mientras más real la escena, más real es la comunicación entre film y audiencia, generando que todo lo que veamos determinen su “sentido”.

En ese sentido, otro teórico que representó la teoría formalista fue Arnheim, R. (1979) aportó importantes investigaciones para la comprensión del arte visual y otros fenómenos estéticos. Publicó libros sobre la psicología del arte y las percepciones de las imágenes, propuso que el cine es un conjunto de elementos puestos a disposición del realizador para dar forma a la concepción de la realidad; es decir el realizador debía valerse de todos sus elementos como ángulos, iluminación, escenarios, actores, etc. para componer cada plano de una manera armónica con el relato.

Tras estos dos grandes pensamientos, la teoría fue evolucionando hasta llegar a la teoría cinematográfica contemporánea, cuyo mayor representante fue Mitry, J. (1965) quien resumió sus teorías en estudiar la imagen, el montaje, los elementos, las formas, el poder y el propósito que tiene el cine. Este teórico ve la planificación de planos y escenas como una expresión del director, como resultado de una visión particular de la realidad.

En este sentido, podemos decir que esto contempla una realidad veraz del mundo planteado en el film. Así, el espectador ve una película, y también concibe la película en su mente, percibiendo la realidad de las emociones del relato.

Por todo lo antes mencionado, podemos indicar que, las piezas que conforman los elementos de la dirección de arte cumplen una función indispensable para producir un significado de lo que se pretende comunicar. Para los formalistas es importante el cómo se comunica, idea principal consiste en aplicar todos los elementos cinematográficos en conjunto para captar la mente del espectador y estos puedan formar en sus mentes la realidad de lo que observan.

2.2. Marco teórico

La dirección de arte es el concepto visual en donde se arma la atmósfera de un largometraje. Es una función indispensable dentro de la producción de cualquier materia audiovisual, pues se encarga de todos los componentes dentro de una escena, desde los grandes objetos hasta los más diminutos. Todo esto, hace que el espectador tome aquella atmósfera ficticia como propia y pueda entender y asimilar el contexto de la historia.

En un inicio, las primeras producciones cinematográficas eran simples, pues las cámaras permanecían todo el tiempo en un solo lugar sostenida por el trípode. A medida de que los directores y productores encontraron en el cine una oportunidad de mostrar algo más que los diferenciaba del teatro, el cine se convirtió en un espectáculo, obligándolos así a dejar en trípode de lado y comenzar a experimentar con planos y ángulos diferentes, lo que forzaba a los directores a crear nuevos espacios y decorados que otorgaran realismo a su producción cinematográfica, es así como comenzó la dirección de arte.

La dirección de arte surge en la producción audiovisual, cuando ya teniendo el guión como principal fundamento junto con el director, quien es el encargado de transmitir su visión al director de arte y el director de fotografía, estos últimos acompañados de los demás departamentos de producción traducen en imágenes, sonidos, espacios, tiempos y todos

aquellos elementos que conforman un material audiovisual en un mundo real. (Avendaño, 2010, p.15).

Por lo tanto, la dirección artística es una de las labores más complicada de cualquier producción audiovisual, esta debe ser capaz de crear la ambientación que logre transmitir todo lo que se pretende comunicar adaptándose al presupuesto del largometraje.

Adicionalmente, podemos decir que la dirección de arte es el ejercicio artístico que genera que el producto audiovisual tenga sentido y produzca emociones en la mente del espectador.

Zurro, B. (2015) define que:

El concepto de dirección de arte surge dentro del departamento artístico de la preproducción en el cine como responsable ante todo de la creación de decorados y de la coherencia estética de la película. Ligado al trabajo del diseñador de producción se configura como la arquitectura del cine (p. 14).

Entonces, tenemos que el director de arte es el responsable de otorgar coherencia estética a la escena y el encargado brindarle a cada espacio u objeto una razón de ser dentro del encuadre, ya sea adelantando o reforzando la idea que se dese transmitir. Otro concepto sobre la dirección de arte es la expresada en el libro “La dirección de arte en el cine peruano”, donde Tamayo y Hendrickx (2015), afirman que:

La dirección de arte es la tarea que realiza el director de arte para crear el universo donde se desarrolla la historia. Quiere decir que diseña, concibe, construye, administra y produce los escenarios o ambientes, los decorados, el vestuario, maquillaje; todo lo que va a contribuir materialmente a la existencia de un lugar cargado de objetos donde el guion indica que se debe realizar la acción de la escena. (p. 15).

La dirección artística de los personajes y el ambiente en donde se desenvuelven, se convierte en el eje principal de la historia pues es la herramienta que ayuda a

entenderla y así generar que la interpretación de todos los personajes y sus características sean transmitidas al espectador, a raíz de los objetos que tiene a su alrededor, que complementa el diálogo y la acción.

Tamayo y Hendrickx (2015), finalizan su concepto señalando que:

La dirección de arte construye, obtiene y utiliza objetos, decorados, ambientes, utilería, vestuario, maquillaje y peinado, bajo el concepto significativo y expresivo que rige cada una de las escenas del relato audiovisual y, al hacerlo, colabora sustancialmente con la creación de su propio estilo (p. 15)

Por tanto, podemos decir que, el director de arte es quien se encarga de generar el ambiente propuesto en el guion y volverlo real. Finalmente, basándonos en estos autores, podemos decir que para que una producción audiovisual funcione y sea exitosa, la dirección artística de esta debe proyectar la atmósfera del relato y hacer sentir e intuir al espectador que lo que está observando es la realidad y que él se encuentra dentro de la historia.

Todos los autores coinciden con la idea de que el director de arte, es el responsable de traducir el mundo imaginario del libreto al mundo real en la escena, y quien es él, quien a partir de un guion debe transmitir al espectador todo lo que se necesita para que una escena sea exitosa y real. Sin embargo, el último concepto, con el cual esta investigación se apoyará, es el que explica con claridad y las funciones del director artístico y en lo que se debe basar para poder realizar su labor y sostiene el significado íntegro de lo que implica la dirección de arte.

1. El personaje

En la búsqueda de la construcción de un personaje, Stanislavski (1999) señala que en este aspecto el actor debe “ser un constante investigador y observador de su entorno, buscando encontrar el lugar del personaje en la situación planteada. Para ello, es importante esa mirada de lo que le pudo suceder a ese personaje antes del momento que vive en la escena.” (p. 3).

En efecto, el personaje es considerado un individuo psicológico y de acción, una de las piezas que arman sentido a una historia, que complementándose con el entorno en donde se desenvuelve, otorga coherencia al relato.

Asimismo, al hablar de personajes en una historia, encontramos también la clasificación de estos: desde los protagonistas hasta los papeles de apoyo. Todo guion exitoso tiene personajes muy bien contruidos, el guionista debe sentirse en la piel del personaje para que el perfil de este sea impactante.

Pérez, P. (2010) sostiene que “para que una película emocione debe comunicarnos con los protagonistas, sentirnos parte de la acción, identificarnos con ellos, y eso sólo lo va a conseguir un personaje bien contruido, un personaje del que, como veremos, el guionista debe saberlo absolutamente todo los rasgos que lo configuran.” (p. 35).

Asimismo, Seger, L. (2000) menciona incoherencias y contradicciones en la creación de personajes. Por una parte, “el personaje debe ser coherente, es decir, los personajes, igual que las personas, tienen una personalidad interna que define quiénes son y nos anticipa cómo actuarán. Si los personajes se desvían de su esencia pueden resultar inverosímiles a carecer de sentido.” (p. 44).

Sin embargo, hasta un punto el personaje debe ser impredecible, ya que al crear un personaje demasiado coherente y lineal corremos el riesgo de crear un personaje serio, lineal y con poca gracia. Los personajes deberán otorgar realismo y dinamismo al guión.

Pero, para que el personaje sea exitoso, el actor también tiene que ser capaz de interpretar y captar la esencia del perfil del personaje. Con respecto a esto, Pavis (2000) menciona el papel importante que tiene el actor en todo este proceso y a la vez todo lo que puede hacer para lograr su objetivo:

El actor intenta identificarse con su papel: mil pequeñas astucias le sirven para persuadirse de que es ese personaje del que le habla el texto y al que debe encarnar a los ojos del mundo exterior. Finge creer que su personaje es una totalidad, un ser semejante a los de la realidad, cuando, de hecho,

no se compone más que de escasos indicios que él y el espectador debe completar y suplir de modo que produzcan una ilusión de persona (p. 76).

Efectivamente, el actor debe trabajar arduamente para lograr encarnar a su personaje, pero la manera correcta de hacerlo no es olvidándose de él por completo, si no que utilice sus experiencias y vivencias para sacar aquellos sentimientos que le servirán para el proceso de la concepción del personaje.

1.1 Perfil del personaje

Al hablar de una historia debemos hablar de un personaje, el personaje que tiene un objetivo y que debe realizar una serie de acciones que se desarrollan a lo largo película y que generan un desenlace bueno o malo.

Todo personaje tiene un propósito en la historia y nace de una idea que origina el perfil del personaje. El perfil es un pequeño texto que describe básicamente el objetivo que cumple el personaje y que no debe variar en toda la historia ya que no mantendría coherencia dentro de la película.

Sin embargo, existe una excepción. El guionista pretende dar realismo al personaje, su objetivo es que todo el perfil creado sea lo más real posible y a su vez logre captar esa esencia que atrape al espectador. Como todo ser humano, el personaje también puede cambiar de objetivo y tener reacciones que no sean coherentes a su perfil, ilógicas e inimaginables.

Seeger, L. (2000) afirma que:

Si solo se crea personajes coherentes, estos serán más bien planos. Pero si añade algunas paradojas, sus personajes serán más singulares. Y, si desea hacer que sus personajes sean más profundos, puede añadir otras cualidades. Puede ampliar emociones, sus actitudes y sus valores (p. 41).

Encontrar el complemento perfecto entre la coherencia y lo impredecible solo se logra haciendo una investigación profunda del personaje en donde una ficha técnica toma la importancia para el éxito de este.

La ficha de un personaje se separa a grandes rasgos en tres ítems: la situación actual, antecedentes y etapas de su vida.

La situación actual describe todos aquellos acontecimientos que quiere realizar en tiempo real, características físicas, dónde vive, qué grado de estudios tiene, sus gustos, preferencias, hobbies, trabajos, amigos, estado civil, si tiene hijos, clase social, características espirituales, emocionales, personalidad, actitudes, etcétera.

Los antecedentes son aquellos momentos que influyeron al personaje a ser lo que hoy es: dónde nació, su familia y la relación con ellos, sus parientes, y si hubo momentos que marcaron su vida, experiencias agradables y desagradables.

Y por último, aquellas etapas que son importantes que explican por qué el personaje tiene ciertas reacciones y actitudes: la niñez, adolescencia, juventud, madurez, etcétera.

En cuanto más detallado sea la ficha, aún más definido tendrás el personaje.

Con respecto a esto, Field, S. (1996) afirma que:

Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nerviosos de un guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guion; sin personaje, no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; y sin historia no hay guion. (p. 41).

1.2 Carácter del personaje

Individualizar el personaje es también una pieza clave para el éxito de este. No solo con los valores propios de éste (si es bueno o malo) sino con actitudes, comportamientos, reacciones, tics o imperfecciones, forma de vestirse, manera de hablar, y hasta la forma de mirar hace que un personaje sea particular, la importancia de que cada personaje tenga una biografía consolidada es el material argumentativo para justificar aquellas reacciones propias de su carácter.

Así lo afirma Zamarripa (2006):

Además de crear personajes multidimensionales por medio de la descripción física, la apropiación de valores, las actitudes y las emociones que expresa y las paradojas que lo conmueven, se le deben añadir detalles: comportamientos específicos, lenguaje particular, gestos o tics, ropa que lo diferencie de los demás, también la forma de mirar, de moverse, de bailar, así como las imperfecciones de esa persona. Todo esto serán sugerencias para el director y el actor cuando se llegue a la puesta en escena. Además de elaborar estos cinco documentos, son necesarios otros más extensos para adentrarnos en el conocimiento del personaje (p. 4).

Asimismo, El personaje redondo es complejo y variado, multidimensional, con gran variedad de rasgos, abundantes en número y en calidad, que le asimilan a un sujeto con psicología propia y personalidad individual. Sólo los personajes redondos pueden desempeñar papeles trágicos, suscitando en nosotros emociones que no sean humor o complacencia.

Con todo, el elemento principal de valoración del personaje como redondo sería su capacidad para sorprender de una manera convincente, de tal modo que si nunca sorprende, es plano, y si no convence, finge ser redondo pero es plano. (Pérez, s.f. p. 8).

El lenguaje en cine es visual, por lo tanto el personaje tiene que representar lo que dice, la película, el carácter y el ambiente y su caracterización son complementos que tienen que comunicarte algo real sobre el personaje.

1.3 El actor

Para que un personaje cobre vida, se necesita de un actor que pueda interpretar idóneamente todas las características que ya le hemos creado y atribuido al personaje.

El actor debe ser capaz de reencarnar el personaje ficticio y volverse uno mismo, el papel importantísimo del actor dentro del film es interpretar con todo su cuerpo (expresión corporal, mirada, tono de voz, apariencia, actitud, comportamiento,

hasta el modo de sentarse y de hablar) todas las características del personaje que le otorgaron.

Todos estos elementos antes mencionados son “Elementos claves, que pasan a tener una importancia relevante en la interpretación y la técnica en escena. Nuestro trabajo consiste en representar espíritus inmersos en las obras; ya sean del pasado o del presente, reales o imaginarios, los cuales siempre deberán tener un sentido de verdad al momento de ser llevados a escena. La atención se debe trabajar en grado preeminente para lograr profundidad psicológica, la concentración de la energía, el manejo de las perspectivas del escenario.” (Potes, L. s.f. p.34)

Para que el actor tenga un trabajo exitoso debe saber sacar lo mejor de él, es ahí donde la técnica actoral y los estudios, además de la experiencia y el talento, debe ir saliendo a flote todas aquellas herramientas que harán explotar su máxima capacidad de interpretación, desde su nivel de concentración, pasando por la empatía con su personaje y la memoria emotiva que hará que sus emociones puedan compenetrarse con su papel, hasta poder llegar a su subconsciente, es ahí que dejará de ser el actor y se convertirá en su personaje, hablará como él, sentirá como él, pensará como él, y verá con los ojos de su personaje.

2. Caracterización

Una vez que el actor logre captar la esencia del personaje y pueda desde su subconsciente sentirse como tal, otro elemento importante que engloba toda la creación y estructuración del personaje es la caracterización, además de que el actor encarne psicológicamente al personaje con movimientos, tono de voz, modo de hablar, también se debe transmitir de manera externa a los espectadores lo que no se dice del personaje.

La caracterización del personaje tiene una influencia considerable en el espectador, no solo porque otorga realismo hacia los espectadores, sino que da vida a la producción audiovisual y ayuda al actor a entrar aún más en el personaje.

La caracterización es un tipo de maquillaje que se utiliza en las producciones audiovisuales (cine y teatro especialmente) para poder otorgar a la audiencia una idea externa de lo que es y de cómo es el personaje, para poner en práctica esta labor es necesario que se analice previamente al personaje conjuntamente con el director de escena, el actor y el diseñador de vestuario.

Al igual que muchos otros componentes de la producción, el maquillaje ayuda muchísimo al espectador a comprender a primera impresión los rasgos del personaje. En una producción audiovisual, la caracterización externa de un personaje tiene que ver mucho con los aspectos que rodean al personaje: si es un ser callado y serio no se le puede vestir con colores fosforescentes y llamativos, si no que todo debe tener una coherencia con la personalidad del personaje. De la misma manera el maquillaje de este, no se trata de inventar o colocar cualquier maquillaje.

Con respecto a esto, Trastoy (2006) señala que “maquillarse como un joven, como una señora joven y hermosa o de edad mediana o bien como un viejo común, sin lograr la expresión de su mundo interior, no es construir un personaje, sino crear una pura y vacía exterioridad” (p. 116).

Para esto es importante estudiar, conocer y comprender muy bien al personaje, que podría hacer, que actitud tomaría y así llegar a un punto medio donde podamos transmitir todo eso a través de la caracterización externa y lograr la transformación que permitirá que la apariencia del actor se aleje y deje ver al personaje en su totalidad.

2.1. Maquillaje

El maquillaje es una técnica que se utiliza en la vida diaria de cualquier persona, ya sea una mujer que desee resaltar sus rasgos o esconder imperfecciones.

En el cine o teatro se tomó el maquillaje como una herramienta para resaltar rasgos de personajes que complementen su perfil interno.

José M. Angelini (2004) dice que para las representaciones teatrales “el maquillaje debe ser más intenso y se deben tener en cuenta las luces y las

distancias entre el público y el escenario. La distancia define la marcación del maquillaje y las luces harán que este trabajo se vea bien o mal.” (p.16).

En el caso de las producciones cinematográficas, el maquillaje se distingue mucho más del que nosotros día a día usamos, dado que la intensa iluminación hacen parecer que la piel ha perdido pigmentación y es ahí donde se aprovecha al máximo y se pretende cambiar los rasgos del actor. Según el personaje, el maquillaje cambia. Se puede alterar la edad (parecer viejo o joven), modificar el aspecto externo (rostro demacrado y triste o saludable) asimilarlos a un monstruo (prótesis) o crear cicatrices, quemaduras y heridas (látex).

El maquillaje escénico al igual que otros elementos forma un papel fundamental dentro de cualquier producción, puesto que, como ya lo habíamos dicho, le entrega realismo a la pieza cinematográfica.

Con respecto a lo señalado en el párrafo anterior, Echeverry, J (2015) afirma que:

Al igual que el vestuario, el maquillaje ayuda al espectador en la composición de la primera impresión de la caracterización. Los rasgos del personaje producen diferentes efectos en el público, quien recibe el maquillaje y el vestuario como un conjunto que forma al personaje. Hay que entender que el maquillaje en el teatro se convierte en uno de los principales elementos cuando hablamos de una caracterización física. (p. 16).

Así como cada una de las partes del cuerpo del actor tienen que representar a su personaje, el rostro también desempeña un rol importante, no solo de gestualizar, si no que este sea un lienzo para que los profesionales puedan plasmar al verdadero personaje.

Echeverry, J (2015) precisa que:

A la hora de la caracterización del personaje el cuerpo es una parte fundamental para la transformación del actor, el cuerpo debe ser apropiado a lo que es el personaje, es un elemento de caracterización externo que

debe ir ligado a la parte interna del personaje, es decir que el cuerpo se comporta de acuerdo a la psicología de cada personaje, en su forma de caminar, de mover sus manos, los gestos de su rostro, la postura sus hombros, se puede ver todo lo que el personaje es en su interior. (p.18).

En conclusión, varios autores han coincidido que la caracterización es el arte de convertir al actor en un personaje por medio de una transformación, partiendo del cambio más sutil y natural al maquillaje más dramático e impactante. De esta manera se recrea personajes ficticios y fantasiosos muy utilizados en películas de ciencia ficción y obras teatrales.

2.2 Vestuario

Otro de los elementos que engloba la caracterización es el vestuario, también representa al personaje de manera externa y ayuda a la audiencia a tomar conciencia y entender mucho más del personaje.

De acuerdo con varios autores como González, R (2011) que consideran que:

El vestuario como una parte de la caracterización, ya que por ejemplo se puede caracterizar a un hombre joven como un viejo pero si no está vestido como viejo y no se para como viejo, se va a dar una grieta en la comunicación actor-espectador porque el vestuario constituye, en general, la primera impresión del espectador y su primer contacto con el actor y su personaje. (p. 5).

Uno de los propósitos del vestuario es complementar la historia, un vestuario de acuerdo a la época o circunstancia en el que se cuentan los hechos. En el largometraje Perro Guardián, el personaje principal es un ser solitario cuyo vestuario es sobrio y oscuro, algo intimidante y rebelde, siempre lleva puesta una chaqueta de cuero negro. Al igual que el personaje secundario, una adolescente algo sumisa que no vive con sus padres, casi en todo el film lleva trajes cálidos y su uniforme de colegio.

Un artículo en línea de Palermo.edu define al vestuario como elemento imprescindible en la expresividad de un personaje.

Se entiende por vestuario al conjunto formado por prendas que usan los personajes en una película. Debe transmitir al espectador sin palabras como es el personaje, sus características psicológicas, si es depresivo, optimista, fuerte, frágil; su condición social, tiene dinero, le gusta aparentar; su forma de ser, es perfeccionista, descuidado, malhumorado, etc. Este no se escoge al azar, sino que pasa por una profunda selección, es pensado y diseñado para el personaje de la historia. (p. 51).

En otras palabras, el vestuario de un personaje tiene que representar el perfil de este, todo un conjunto de elementos que constituyan y exterioricen lo que no se dice del personaje.

Ada elemento del vestuario dan vida a la ficción, es importante que en cada escena no se olvide ningún elemento, ya que si el personaje en una escena tiene unos aretes y en la siguiente no los lleva, este error correspondería a un mala labor de producción.

Para evitar este tipo de errores, se recomienda hacer un desglose de vestuario y accesorios junto al guion, que permita tener claro, cada elemento de los personajes en un largometraje. Finalmente, el vestuario, junto con el maquillaje y la unidad de acción (actor) van construyendo el personaje.

2.3 Peluquería

El peinado también forma parte de la caracterización externa de un personaje, su papel dentro de las producciones cinematográficas es variada, ya que depende mucho en qué tipo de personaje está trabajando, el tiempo y época en que se desarrolla la historia.

El artículo publicado en de Palermo.edu defina a la peluquería como la aplicación de técnicas de peluquería que permiten “adaptar la fisonomía del intérprete a las características del personaje que estará interpretando. Se colocarán postizos, pelucas, prótesis, dependiendo de las exigencias de cada personaje del guion y la caracterización que se desee realizar.” (p. 56).

Toda técnica de peluquería que se utiliza en los personajes la determinará el perfil de este, sumándose las características físicas, su rol en la historia, condición social, época en la que se desarrolla la historia, sexo, protagonismo en el largometraje o condición cultural.

2.4. Accesorios

Los accesorios son una parte de la caracterización del personaje. Si los accesorios pertenecen al personaje entonces, estos están definiendo la personalidad de él.

Estos elementos decorativos o complementarios se usan para relacionarlos con los personajes y el transcurso de la historia. Pues, si vemos a un señor con un anillo en el dedo anular, deducimos que está casado. Así pues, es como complementan estos accesorios a los personajes transmitiendo al espectador cosas que no se cuentan de él pero que las deducimos a raíz de estos elementos.

3. Escenarios

Los escenarios o decorados son todos ambientes en donde se desarrolla cada escena de la historia, cada espacio y lugar en concreto en el que se desenvuelven las acciones del personaje y cuya realidad representa la realidad interna del guion, aquel espacio donde transcurre el tiempo fílmico.

Los decorados se definen como espacios que permiten el rodaje de determinadas secuencias pertenecientes a un filme, las cuales implicarán el desarrollo de una acción dramática. Por ello también resulta frecuente que se los denomine unidades escénicas. (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007, p. 239).

El profesional encargado de conseguir aquellos escenarios idóneos es el director artístico, quien apoyado del guion técnico, crea o busca los espacios que otorgarán realismo a la escena y por consiguiente al largometraje.

Por supuesto, toda producción audiovisual se graba en un ambiente preparado o creado para el rodaje, toda ambientación del decorado está basada en lo que se quiere transmitir en el guion.

Sobre esto, podemos indicar que ningún elemento del decorado que aparezca en pantalla está puesto por que sí. Todos los elementos que conforman la dirección de arte debe también tener coherencia con los escenarios o decorados ya que, no se trata de colocar objetos y diseñar una locación para que se vea frente a la cámara, sino de trascender con un mensaje para la audiencia y así pueda sentir y comprender el sentimiento de la época.

3.1. Tipos de decorado

Para la creación de decorados o espacios en donde se grabarán las escenas de la película, es necesario saber que existen tipos de decorados, que son los que se crean especialmente para la película y los que ya son parte de la infraestructura de la ciudad y que son adaptados para el largometraje.

3.1.1. Decorado natural y externa

Los decorados naturales y locaciones externas son los ambientes o espacios que son ocupados por la sociedad: parques, casas, algún distrito o ciudad en específico, playas, etcétera.

El director de arte, junto con el jefe de locaciones son los encargados de elegir el espacio perfecto para desarrollar la escena. A su vez, el decorado tiene que tener coherencia con el ambiente que se proyecta en el guion.

La elección del decorado no es solo trabajo y responsabilidad de la dirección de arte, sino también del departamento de fotografía, pues es este departamento quien se encargará de elegir con libertad los ángulos, planos y encuadres de la cámara.

Este tipo de decorados no son costosos, ni difíciles de acceder. De hecho, muchas producciones actualmente optan por este tipo de decorados, ya que, además de ahorrar presupuesto, otorga realismo a la escena, hace que el personaje se sienta dentro del guion y se compatibilice aún más con la historia.

El tipo de decorado puede influir muchísimo en la acción dentro de la escena.

3.1.2. Decorado artificial e interna

En películas donde los decorados naturales no representan lo que se quiere transmitir del guion, se recurre a la creación de decorados artificiales o ficticios dentro de un set. Como es el caso de la película Titanic, por ejemplo, la mayoría de las escenas han sido rodadas en decorados artificiales adaptados en un set.

Este tipo de decorados suelen ser más costosos y conllevan mucho más presupuesto que los naturales, además de que se debe trabajar para que estos queden lo más real posible, ya que, al ser un espacio ficticio creado, se corre el riesgo de que si no se elabora correctamente, el espectador no procese la escena como real y se rompa el contacto y la emoción con el que observa la escena. Por lo tanto, no lograría el objetivo de conectar e influir sentimental y emocionalmente con la audiencia.

Sin embargo, la elección de un decorado artificial o natural depende única y exclusivamente del guion, del presupuesto para la película y de la verosimilitud del relato o la historia.

3.2. Distribución de objetos

La distribución de objetos o de utilería cumple también un rol importante dentro del encuadre fílmico. La existencia de utilería en un encuadre dice mucho de su complemento de acción (personaje) así como la ausencia de estos objetos dice aún mucho más del personaje.

Todos estos elementos ayudan a entender y profundizar el perfil del psicológico y te dan a entender la situación actual del mismo.

El director de arte tiene la misión de proyectar al espectador la psicología del personaje a través de todos estos elementos para que así se complementen con la escena. De esta forma, se logra que la comunicación visual y verbal (diálogos del personaje) sea eficaz.

Porto, J y Gardey, A. (2016) mencionan que es importante señalar que “los guiones no suelen requerir un tipo específico de utilería, a pesar de mencionar y describir diversos elementos de las escenas. Esto abre las puertas a una gran

variedad según la persona a cargo de la dirección, ya que cada una puede aportar su propia visión de la historia.” (pp. 6).

Asimismo, para Porto y Gardey (2016) la utilería se divide en tres tipos:

- Utilería enfática: en este tipo de utilería se encuentra todos aquellos elementos indispensables para que se desarrolle la trama o una acción. Por ejemplo: El arma con que se va a matar a un personaje.
- Utilería de mano o de personaje: son todos aquellos elementos que el personaje deberá manipular durante la escena, un libro, un celular, etcétera.
- Utilería de escena: Todos los elementos que permanecen en el decorado durante toda la escena o la película. Representa el tipo de decorado y a quien pertenece. Por ejemplo: las ventanas, un balcón, chimenea, cuadros, posters, etcétera.

Concluyentemente, podemos decir que la utilización idónea de elementos de utilería para el personaje parte de la visión del director, quien toma la decisión partiendo del guion y del perfil de cada personaje.

3.3 La iluminación

La iluminación en un producto cinematográfico trata de expresar sensaciones del objeto iluminado, en este caso el personaje. La iluminación tiene como objetivo generar efectos deseados en el espectador. El contraste de la iluminación y oscuridad debe ser perfecto para que la escena cause el efecto que pretende conseguir, ya que favorece a la sensación de profundidad, y esta, a su vez, debe obedecer al guion y tener coherencia con la escena en donde se desarrollará ese juego de luces.

Alcañís et.al (2015) aconseja que:

Para escoger un tipo de iluminación u otro lo primero que hay que hacer es evaluar el objeto, ya que una iluminación inadecuada puede restar valor al objeto. Para hacer esta evaluación habrá que tener en cuenta aspectos

como: a qué parte del objeto se le quiere dar énfasis, si presenta algún problema técnico, si se pretende aislar el objeto de su entorno, o si la figura es etérea o delicada. (p.10)

Para Martínez y Sánchez (s.f.) “la luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. La iluminación crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos del personaje, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película.” (pp. 2)

De hecho, la iluminación en una escena puede ayudar a resaltar una acción, ya sea buena o mala dependiendo en qué forma se utilice.

Para estos autores existen muchas formas de iluminar una escena, siendo estas las más usadas en el cine.

3.3.1. Iluminación en clave alta

Se trata de iluminación que pretende mostrar todo en la escena, no hay puntos sin iluminación ni sombras. Es más utilizada en escenas de día, cuando la historia te está contando un hecho agradable y feliz.

Una publicación de Alcañíz. et al (2015) define:

La clave alta es aquella en la que no existen negros sino grises suaves y blancos [...] Las imágenes clave alta, son generalmente asociadas con la felicidad y el bienestar, por lo tanto una gran cantidad de fotografías de clave alta se puede encontrar en los retratos familiares profesionales, retratos de niños, así como una gran cantidad en la publicidad. (pp.2).

Una escena con la iluminación en clave alta crea la impresión de sentimientos y emociones positivas, de felicidad, tranquilidad y ternura. Este, sin duda es el trabajo realizado por el director de fotografía encargado de brindarte esas emociones que complementan el mensaje en cada escena.

3.3.2. Iluminación en clave baja

Este tipo de iluminación se utiliza sobre todo en escenas dramáticas, de peligro o de suspenso, ya que apoya a crear una atmosfera de sensaciones inciertas por el gran contenido de sombras y poca luz, sugiriendo un ambiente más misterioso.

Alcañíz. et al (2015) clasifica a la iluminación clave baja “cuando no existen tonos claros o en todo caso son blancos o grises muy claros que no tienen gran presencia en la escena. Las imágenes de clave baja se llenan de sombras y negros, y se utilizan para agregar tensión y suspenso dramático a la atmósfera.” (pp.3).

En efecto, este tipo de iluminación es mínima, suelen haber muchas zonas oscuras y sombras, dando la oportunidad de complementar aquellas escenas que necesitan tener algún impacto por un final inesperado. Muy usado en películas de terror, dramas y suspenso.

3.3.3. Iluminación frontal

Con este tipo de iluminación el contraste no es mucho y la profundidad es casi plana, no se aprecia los contornos, ni la textura. Es el tipo de iluminación que se utiliza con una fuente de luz colocada en 0° con respecto a la persona, al frente de ella ligeramente más arriba de sus ojos. Esta técnica es muy simple pues nada se queda sin iluminar pero no le otorga un nivel artístico como en los otros tipos de iluminación.

Con respecto a esto, Alcañíz. et al (2015) afirman que:

Una iluminación frontal muy intensa aplanan los rostros, elimina imperfecciones como arrugas, defectos de la piel, cualquier tipo de sombra, etc. Es adecuada para rostros envejecidos o con muchas imperfecciones, pero no es conveniente cuando un rostro tiene matices que se quieren ensalzar, ya que le resta personalidad. Además, este tipo de luz deslumbrará a la persona que mire directamente hacia ella y también restará realismo a la imagen ya que la persona deberá forzar sus gestos (entornar los ojos) para no ser deslumbrada. (p. 13).

Este tipo de iluminación viene de la parte frontal del personaje. Es la técnica más conocida y más usada.

3.3.4. Iluminación Natural

La iluminación natural es aquella técnica que solo utiliza como fuente de luz los rayos del sol. Casi siempre se utiliza esta luz cuando se graban escenas en un decorado exterior.

Alcañíz. et al (2015) precisa que “cuando el sol da completamente en un día claro lo que produce es un modelado duro y sombras fuertes. Cuando el sol es más débil debido a fenómenos atmosféricos el modela se suaviza. Cuando el sol desaparece ya que el cielo está cubierto las sombras desaparecen.” (p. 22).

Asimismo afirma que es muy importante tener en consideración el momento del día en el que se produce la filmación, ya que se puede producir modificaciones en cuánto al color y calidad de la imagen.

Algunos directores de cine prefieren rodar sus largometrajes con luz natural, ya que esta otorga realismo a la producción además de ser la más apropiada para filmaciones en ambientes amplios, sin embargo, la técnica puede resultar un poco más compleja, ya que los rayos del sol puede modificar los matices y colores de la cámara, es por eso que se debe utilizar algunos filtros que contrarresten estos reflejos.

3.3.5. Iluminación Cenital

Esta técnica de iluminación es la que proviene de arriba hacia abajo. Es decir, la fuente de luz se encuentra por encima del personaje y alumbra la parte superior de la cabeza, orejas, hombros y nariz.

Este tipo de iluminación se encuentra de forma recurrente en escenas de habitaciones cerradas, es similar a la luz de un foco en una habitación o de otras fuentes de luz similares.

Alcañíz. et al (2015) escriben que este tipo de iluminación “aplana la parte superior de la cabeza y resalta los hombros. La parte frontal de la cara no tiene

prácticamente iluminación. Es un tipo de iluminación poco adecuada y con poco valor pictórico.” (p. 40).

También este tipo de iluminación es utilizada en escenas de suspenso y de terror por la sensación de expectativa y de intriga que deja.

3.3.6. Iluminación contraluz

Este tipo de técnica de iluminación sitúa la fuente de luz a las espaldas del personaje u objeto, quedando la luz frente a la cámara, de ese modo se refleja solamente los bordes de la silueta del personaje y ocultando totalmente el rostro o mostrando al objeto plano sin volumen.

3.3.7. Iluminación lateral

Esta luz ilumina al personaje u objeto desde un lado, donde se resaltará aún más la textura de este, mostrando el otro lado totalmente oscuro y con sombras.

Alcañiz. et al (2015) la define como:

Un tipo de iluminación que consiste en trasladar el foco de luz a alguno de los laterales de la persona, formando un ángulo de 90° con el punto de vista de la cámara. Se ve resaltado principalmente el contorno de la nariz y da una visión partida del rostro ya que una parte quedará muy iluminada y la otra en sombra. (p. 16).

Se resalta principalmente el perfil del rostro: nariz, boca, mentón y frente. Solo se percibe la mitad del rostro por lo que este tipo de iluminación se utiliza en escenas donde la emoción que se quiere transmitir es extraña e inquietante. Logra su objetivo pues, al no conocer el rostro completo de la persona que tienes en pantalla, complementa perfecto la sensación agobiante que deseas transmitir.

3.3.8. Iluminación de relleno

La iluminación de relleno no es otra que aquella que producen los decorados y viene de diferentes direcciones. Por ejemplo la luz de los focos encendidos, las lámparas o la chimenea de una sala, la luz del televisor, del celular, etcétera.

Juega un papel importante en el ambiente escénico y de los decorados, ya que entrega realismo a la escena pues se genera desde una acción.

Este tipo de luz, no necesariamente ilumina al personaje, si no que están ahí como complemento de la escena.

3.3.9. Iluminación contrapicada

Es aquella luz que viene desde la parte inferior del rostro, ilumina la de abajo hacia arriba resaltando facciones como las cuencas de los ojos, parte de la nariz, pómulos, pestañas, mentón y frente.

También otorgan una sensación extraña e inquietante en quien observa, pues son utilizadas en las películas de terror por su apariencia similar a la de un fantasma.

3.4. El Color

El color dentro de los escenarios ayuda a complementar la escena dependiendo de lo que se quiere transmitir. Cada color en los decorados y en la caracterización varía dependiendo la época, perfil del personaje, lugar en donde ocurren los hechos y por supuesto, el guion.

Los usos del color en el cine dependen muchísimo de lo que quiera expresar al espectador.

Martínez y Sánchez (s.f) precisan que “el color proporciona mayor adecuación a la realidad, ya que el mundo es en colores, y una más amplia libertad para el juego de carácter creativo”. (pp.1)

El color no solo un elemento decorativo, si no que su labor es hacer el buen uso de la expresividad del largometraje, de esta forma complementar las escenas e influir por medio del color al espectador.

3.4.1. Color simbólico

El color simbólico se utiliza en su mayoría en determinados planos donde se pretende resaltar ciertos efectos. Sabemos que cada color representa una sensación. Como el blanco la paz y el verde la esperanza.

No se centra en el significado psicológico que causa sino más bien en que aquellos significados que ya son comprendidos por la sociedad. Es por este motivo, que muchas marcas en el mercado utilizan ciertos colores para su logotipo, pues como su significado simbólico y codificación cultural son captados fácilmente a primera vista. Por ejemplo: una habitación pintada de rosa, sin que haya algún objeto que te de entender de quien pertenece aquella habitación, usted ya deduce de que la dueña una mujer simplemente por el color de sus paredes.

3.4.2. Color psicológico

Como ya se mencionó anteriormente, hay colores que producen sensaciones y emociones por la codificación cultural que estas ya tienen. Cada uno de ellos tiene un efecto anímico distinto al otro. Pero ¿Cómo actúan los colores en el sentimiento y en la razón?

Para Heller, E (2008) “ningún color carece de significado, el efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir por la conexión de significados en la cual percibimos el color”. (p. 15).

Y así pues, es como cada color permite una sensación distinta a la otra. El rojo procede del rosa pero no significan lo mismo. El rojo puede resultar seductor y hasta amenazante, el rosa, en cambio, es más tierno y dulce.

Sin embargo, al hablar de sensaciones agradables y desagradables podemos hablar también de la sensación que producen los colores cálidos y fríos.

3.4.4.1. Colores fríos

Los colores fríos, por su naturaleza tiendan a estar relacionados con sentimientos deprimentes, al ser colores opacos y sin vida, se relacionan con momentos de tristeza y soledad, así como en estaciones del año como el otoño o invierno.

Lasso, S. (2016) sugiere que “Los colores fríos, también llamados colores pasivos por sus efectos, son aquellos con una sensación térmica subjetiva de baja temperatura”. (pp.2).

Asimismo Lasso, también explica que:

El origen de la relación entre los colores fríos y sentimientos desagradables viene de “una larga tradición metafórica que se remonta por lo menos a la Edad Media, asocia lo frío y húmedo con lo inerte, la calma, la soledad y la tristeza. [...] y sobre todo a partir del siglo XVIII, en la pintura y otras artes se ha ido reforzando el vínculo entre el uso de los colores fríos para representar las bajas temperaturas, el mal tiempo y la oscuridad. (pp.13).

3.4.4.2. Colores cálidos

Los colores cálidos, en cambio, tienen una naturaleza más alegre, los colores cálidos son relacionados con sentimientos de alegría y felicidad, así como épocas del año como el verano y la primavera.

Como indica Santa Maria, L. (2014) “Los colores cálidos suelen ser considerados vivos y energéticos. Avanzan en el espacio y hacen que los alrededores se vean más grandes, más abiertos o incitadores. Los colores cálidos son estimulantes y, como el nombre implica, conectan emocionalmente con calidez”. (pp.6).

A causa de esa asociación entre sensaciones y colores es que los colores cálidos son utilizados para enviar mensajes de felicidad, amistad y energía positiva. Este tipo de colores son utilizados en escenas conmovedoras, tanto así que logran contagiar esa alegría al espectador.

4. Guion audiovisual

El guion parte de una idea o conjunto de ideas que crea el autor que consta de un plan que lo guía paso a paso en todo el proceso de escritura. Con respecto a esto, Field, S. (1996) señala que “escribir un guion es un proceso, un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza continuamente; es un oficio que de vez en cuando se eleva hasta la categoría de arte. El autor pasa por una serie de etapas concretas al dar cuerpo y dramatizar una idea; el proceso creativo es el mismo para todos los tipos de escritura; sólo cambia la forma. Cuando se sienta para escribir un guion, está dando comienzo a un proceso que dará por terminado

meses o quizás años más tarde con unas ciento veinte páginas llenas de palabras, diálogos y descripciones; es lo que llamamos un guion". (p. 15).

Para que un guion sea bueno debe tener argumento y estructura, tiene siempre una dirección hacia dónde quiere ir, que va a suceder y cómo va a terminar. Syd Field (1996) afirma que:

La estructura es el elemento más importante del guion. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guion. La buena estructura en un guion tiene que estar tan integrada en la historia, tan estrechamente relacionada con ella que no sea posible verla. Todas las buenas películas tienen una base estructural fuerte y sólida. (p. 21).

En efecto, un guion se constituye de acontecimientos, personajes, acciones, tramas y desenlaces que en unidad conforman la estructura de ésta, todos esos instrumentos que permite formar y moldear un guion.

4. 1. Diálogos

El dialogo es un elemento del guion, aquellas líneas que los personajes se dicen entre ellos, intercambiando información o simplemente se comunican sentimientos, deseos y pensamientos.

El blog Comunidad Zoom (2008) afirma que: "Un diálogo verosímil es rara vez un diálogo calcado de la realidad. La verosimilitud del diálogo proviene de un doble éxito: uno de naturaleza pragmática y otro de naturaleza semiótica". (pp.2).

En efecto, la clave del éxito de un dialogo creíble se encuentra en la combinación perfecta entre la naturaleza pragmática, que es el dialogo que se utiliza en la vida cotidiana. Es decir, el modo de expresarse de un ser humano diariamente, con la naturalidad en la expresión y en lo que se desea comunicar.

El otro elemento es la naturaleza semiótica: cuando el dialogo se convierte en un icono que representa a alguien. En otras palabras, el personaje imita las características del hablar cotidiano. Por ejemplo: un joven hablando jergas en su barrio o un político usando tecnicismos en un mensaje a la nación.

Comunidad Zoom (2008) también concluye que:

Las situaciones en que dos personas puedan estar hablando entre sí son infinitas, pero cada una de estas situaciones está marcada por el carácter y la posición de cada personaje y al mismo tiempo por sus relaciones en el momento en que se inicia el diálogo. Además, cada frase es un mensaje que envía el que habla al que le escucha. Éste queda afectado por esas palabras, y su respuesta va a surgir como una consecuencia de aquéllas. Al mismo tiempo, esta respuesta irá a afectar al que habló antes. Así, recíprocamente, se estimulan uno al otro. (pp. 3).

Un elemento importante del cine es el diálogo, la palabra origina y es acompañada de una acción. Existe mucha importancia en lo que se dice dentro de un proyecto cinematográfico, ya que se expresa verbalmente lo que el personaje necesita transmitir al espectador. No tanto lo que dicen, sino lo que hacen con lo que se dice.

El diálogo cinematográfico tiene el objetivo principal de reforzar la acción, brinda información de todo aquello que no se logra mostrar con la acción y que debe ser resaltado.

4.1.1. Diálogo natural

Es aquel diálogo que se expresa de acuerdo al carácter del personaje, su modo de hablar y lo que tiene que decir debe ser coherente con el perfil psicológico de él.

“El diálogo ha de responder al modo de ser del personaje, por lo que debemos adecuar el lenguaje a la categoría social, a la edad, al sexo, etc., del hablante, para que estos hablen en consonancia con su carácter”. (Comunidad Zoom, 2008, pp. 6).

Por tanto, el diálogo natural tiene mucho que ver con lo que se quiere decir y con lo que se dice. Cada personaje tiene un modo natural de hablar.

4.1.2. Diálogo significativo

Otro aspecto del diálogo cinematográfico es lograr que todo lo que se dice signifique y comunique la intención que tiene el personaje.

Comunidad Zoom (2008) nos explica que:

Al construir el diálogo, han de seleccionarse las frases que resultan significativas, aquéllas reveladoras del carácter del hablante o de la situación en que se encuentra, desechándose todo lo que no sea psicológicamente revelador. Más que proporcionar información sobre el personaje, revela la esencia del mismo. También transmite conflicto, actitudes e intenciones. (pp.7).

Además el dialogo en el cine, no solo se representa a través de la palabra sino de la expresión.

4.1.3. Diálogo dinámico

En este caso, el diálogo dinámico es aquel que evita tener diálogos aburridos y sin propósitos, este tipo de diálogos que son difíciles de entender y por lo tanto, no son codificados fácilmente por la audiencia.

Este error crea una sensación de vacío en la historia, pues al no ser entendida puede crear un conflicto en la conexión de la historia y el espectador.

En el diálogo dinámico deben evitarse las frases rotundas y acabadas, los diálogos sentenciosos, solemnes y morales. Es imprescindible huir de lo artificioso, sin caer en lo inexpresivo; lograr una naturalidad sin vulgaridad; elegancia sin amaneramiento. (Comunidad Zoom, 2008, pp. 9)

4.1.4. Subtexto

El subtexto es aquel diálogo que no se menciona, es decir la intención de transmitir una idea sin decirlo, las palabras entre líneas con intención clara o de manera inconsciente.

El subtexto es lo que el personaje dice entre líneas de manera consiente o no; o bien, todos los instintos y propósitos subyacentes del personaje sean

o no obvios para él. Lo que hay debajo del texto, o sea, las emociones, sentimientos, ideas o concepciones vitales que laten bajo las líneas de cada diálogo, lo que cada personaje piensa y siente realmente en su fuero interno pero que no se explicita en el diálogo. (Comunidad Zoom, 2008, pp.11).

4. 2. Planos

Los planos son otro elemento del lenguaje cinematográfico, representa el encuadre de todo lo que se quiera comunicar y mostrar dependiendo de qué tipo de plano se utilice y el guion técnico.

Thompson, R. (2003) señala que:

Un plano es el elemento básico de cualquier película o programa de televisión. De la misma manera que una obra dramática se divide en escenas y actos, o una pieza orquestal se compone de compases y movimientos, una película o un programa de televisión se compone con secuencias y planos. Se considera al plano como la unidad más pequeña existente en el proceso de rodaje. (p. 27).

Cada plano es un elemento de expresión en el lenguaje cinematográfico, y es utilizado para causar cierta emoción y sentimiento y estos sean transferidos al espectador y de esta forma complementa el relato audiovisual.

Para Thompson, R. (2003) hay ocho planos importantes que conforman el lenguaje cinematográfico. Para el autor sus definiciones son:

- Gran Plano general

El plano general es aquel plano descriptivo, es utilizado para describir y mostrar todo aquello dentro del encuadre. En tipo de plano la audiencia podrá ver todo lo que existe alrededor del personaje: los decorados, dónde se encuentra, quiénes lo acompañan, utilería, etcétera. En el lenguaje cinematográfico es utilizado como una introducción a la escena o relato. Se ve a los personajes o paisajes con bastante espacio a su alrededor, y es el plano más utilizado para comenzar cualquier producción audiovisual.

- Plano figura o entero

Este tipo de planos suele durar mucho más que otros, ya que al presentarse más elementos dentro del encuadre que el espectador tiene que procesar, se debe prolongar la duración de este.

Este tipo de plano ocupa todo el cuerpo del personaje en el encuadre.

- Plano corto

Este tipo de plano solo encuadra el cuerpo del personaje, ya no muestra los elementos alrededor de este si no que toma más importancia en el personaje, ya que lo abarca de pies a cabeza.

Se utiliza en escenas en donde el elemento de acción (actor) se desplaza de un lado a otro.

- Plano americano

Este plano se encuentra al medio del plano corto y el medio. Era utilizada mucho en las películas americanas que relatan historias del viejo oeste.

Se adoptó este tipo de plano a raíz de las películas americanas de vaqueros en donde el plano corto y el plano medio no lograban mostrar las pistolas que tenían los actores a la altura de la cadera.

Este plano encuadra al personaje desde la altura de las rodillas hasta la parte superior de la cabeza.

- Plano medio

Este tipo de plano encuadra el personaje desde la altura de la cintura hasta la parte superior de la cabeza. Se utiliza cuando en la escena hay una conversación entre un personaje y otro. Además de ayudar a observar los gestos de los actores y sus expresiones.

- Primer plano

Este tipo de plano es más cercano al rostro del personaje, puede encuadrar desde la altura de los hombros hasta la parte superior de la cabeza.

Este plano suele ser muy expresivo y fuerte, puesto que muestra los sentimientos del personaje, por lo que se recomienda no prolongar demasiado este tipo de planos. Es perfecto para utilizarlos en aquellas escenas dramáticas en donde la expresión del personaje debe tomar especial relevancia.

- Primerísimo primer plano

Este plano se suele utilizar en muy pocas escenas, el encuadre es aún más cercado que el primer plano, desde la altura del mentón hasta la parte superior de la cabeza.

Este recurso se utiliza cuando se requiere que el espectador centre su atención en algún elemento en específico.

- Plano detalle

Este plano concreta la atención en un solo elemento, no existe ningún distractor dentro del encuadro. Es el plano más cerrado de todos que describe un elemento en particular.

Este plano demuestra características en concreto, como nariz, labios, flores, manos, ojos, etcétera.

4.3. Ángulos de la cámara

Los ángulos también son parte del lenguaje audiovisual, brindan una perspectiva diferente y complementa lo que se quiere transmitir al espectador. Este depende de la posición que tenga la cámara situada encima de un trípode o por si solo, con respecto al personaje u objeto.

Marcel, M. (2002) nos dice que:

Cada ángulo debe ser oportuno y coherente a lo que se desea comunicar dentro de cada escena de un film ya que cuando no están justificados directamente por una situación vinculada con la acción, los ángulos de

toma excepcionales pueden adquirir un significado psicológico peculiar.
(p.47).

Marcel, M. (2002) enumera los siguientes ángulos según las siguientes definiciones:

- Ángulo normal

Este ángulo es el más común de todos, se logra con posicionando la cámara a la misma altura que el personaje, frente a él y sin ninguna inclinación. Es la más simple y neutro. Solo describe situaciones.

- Ángulo picado

En este tipo de ángulo, el personaje permanece en la parte inferior mientras la cámara lo enfoca desde arriba hacia abajo. Este ángulo da la ilusión y perspectiva de inferioridad o de pequeñez.

La intención de quienes aplican este tipo de ángulos es transmitir sensación de inocencia, debilidad y fragilidad, incluso puede demostrar que el personaje es inofensivo o tratar de ridiculizarlo.

- Ángulo contrapicado

El ángulo contrapicado tiene la intención de agrandar o magnificar a los personajes, se utilizan cuando se pretende dar superioridad a un personaje.

En este tipo de ángulos se posiciona la cámara ligeramente debajo de él, dando una perspectiva de abajo hacia arriba destacando su altura.

- Ángulo cenital

El ángulo cenital es aquel que posiciona la cámara de manera vertical por encima de la cabeza del personaje. Como si se tratase de la vista de un helicóptero.

Generalmente es utilizado para brindar estética a la escena.

- Ángulo aberrante

El ángulo aberrante se logra cuando la cámara esta inclinada al contrario el personaje. Este tipo de ángulo produce una sensación de inestabilidad y son muy recurrentes en escenas de terror y suspenso, ya que aumenta la tensión y genera la percepción de falta de equilibrio.

- Ángulo subjetivo

En este tipo de ángulo se coloca la cámara en la perspectiva en la que mira el personaje. Es decir, se quiere encuadrar lo que este ve.

Muestra lo que ve el sujeto, como si la cámara fuese sus ojos. Se utiliza en escenas importantes en donde se quiere reforzar el mensaje dentro de una escena.

4.4. Sonido

El sonido también representa un elemento importante dentro del lenguaje cinematográfico, como ya lo habíamos mencionado anteriormente, complementa la historia y otorga sentimientos que son percibidos por el espectador.

Existe una gran diferencia entre el sonido y la imagen. La visión selecciona lo que mira. En cambio, los oídos no pueden seleccionar los sonidos. Además, el sonido es más inmediato que la vista y, al ser más abstracto, genera una representación visual en la mente que encaja mucho mejor con las expectativas del individuo que la que produce la imagen. (Thompson, s.f., p.37).

El importante valor que le otorga el sonido al proyecto audiovisual es expresivo e informativo, los sonidos, ya sean ambientales o musicales beneficia mucho a la comprensión y asimilación de la escena y enriquece el relato cinematográfico.

4.4.1 Ruido Ambiental

El ruido ambiental se puede definir como el ruido que genera el mismo espacio o decorado. Por ejemplo: el ruido del mar en una escena en la playa o el ruido de los zapatos al caminar dentro de la casa.

Payri, B. (s.f.) define al sonido ambiental como “los sonidos relativamente continuos que en general no tienen una fuente clara como una atmósfera de

ciudad al fondo, el sonido difuso del mar, el sonido general de un bosque, el viento, una atmósfera de noche con grillos, etc.” (pp. 2).

Es importante la presencia de estos sonidos durante el film, además del realismo que aporta a la cinta reforzará la idea sobre una acción que se está realizando.

El sonido ambiental es un tipo de sonido que no se debe dejar de lado, contextualiza al espectador reforzando la idea de una acción determinada.

Por ejemplo, en una escena de comedor donde la familia esta cenando, se deben escuchar el sonido de los platos como ruido ambiental. Esto, como ya lo mencionamos, entregará mayor realismo a la escena observada.

4.4.2. Música de fondo

La música de fondo es aquella pista musical que acompaña escenas y proporciona sentimientos que complementan la intención de estas. En dramas suelen ser con un ritmo calmado y triste y en películas de comedia, por el contrario, son música con ritmo acelerado.

Olaya, O. (2009) señala que:

La música, como herramienta cinematográfica, tiene características propias que la diferencian de la música en general. Sus funciones están determinadas por la relación visual y/o dramática que se establece al insertarse dentro de una película. (p.11).

Por su función comunicativa, la música se elabora especialmente para el proyecto audiovisual, donde se busca entregar información precisa al espectador. Por lo general, suele ser música de fácil reconocimiento para él, y que se pueda asociar con un lugar, acción o personaje. Por ejemplo: si en escena esta la imagen de un barrio y la música de fondo es salsa, inmediatamente nuestro cerebro lo relacionará con el distrito del Callao.

Todos los elementos y componentes antes mencionados, constituyen la realización de un proyecto audiovisual, desde el lenguaje cinematográfico, los

códigos y elementos estéticos dentro de cada escena y comunicación visual con la audiencia.

1.3 Formulación del problema de investigación

Problema general:

¿Cómo se muestra la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián Lima, 2017 - II?

Problemas específicos:

A) ¿Cómo se muestra el perfil de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?

B) ¿Cómo se muestra la caracterización de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?

C) ¿Cómo se muestran los escenarios de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?

D) ¿Cómo se muestran el guion audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?

1.4. Justificación del estudio

Todo dentro de una película comunica, tiene un significado y una razón en particular, pues cada objeto te dice y transmite algo.

La presente investigación parte de esa idea, analizar si todo dentro de las escenas cumple una acción en específico cuyo objetivo es reforzar el mundo que se ha creado para la película, donde todo lo que aparece en el encuadre habla visualmente sobre el personaje, su entorno y la situación. Toda esta información, el espectador la procesa y de manera inconsciente la entiende de inmediato. De esta manera, el análisis cualitativo de esta investigación demostrará lo importante que es la dirección de arte, ese proceso que logra que la película funcione y pueda ser entendida por el espectador. Por ese motivo, esta investigación busca resaltar aquella etapa que no solo es importante si no indispensable ya que es en ese momento en donde se construye el corazón, soporte visual y el éxito de una película.

Esta investigación contribuye al conocimiento sobre los procesos creativos y técnicos dentro de un producto audiovisual por lo que es relevante y necesario para cualquier estudiante de comunicaciones. Amplía conocimientos acerca de los procesos que se llevan a cabo para la realización de una película y a su vez aporta a la cultura audiovisual nacional pues los textos sobre dirección de arte publicados en el Perú son muy escasos.

Esta investigación contribuirá como valor añadido una nueva perspectiva de análisis de un producto audiovisual, servirá como beneficio a futuras investigaciones audiovisuales pues reforzará el pensamiento de que todo en una película comunica y refleja una idea permitiendo influenciar al espectador dentro de la historia ayudando al entendimiento de esta.

Asimismo, esta investigación ayudará a estudiantes universitarios de Ciencias de la Comunicación o público en general que se sienta atraído a saber un poco más acerca de los procesos para la elaboración de un film.

Finalmente, la presente investigación aporta a la generación de conocimiento teórico sobre lo que es dirección de arte a partir del análisis de una película nacional, pues la bibliografía en castellano es escasa.

1.5 Objetivos y supuestos de trabajo

Objetivo general:

Determinar las características de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.

Objetivos específicos:

- A) Describir el perfil de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.
- B) Describir la caracterización de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.
- C) Describir los escenarios de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.
- D) Describir el guion audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.

Supuesto general:

La dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián tiene una función importante en la comunicación visual de un proyecto cinematográfico, pues el responsable no solo de la coherencia estética, sino de los códigos visuales a través de los elementos de la dirección de arte como la caracterización, el vestuario, los decorados y la utilería que se emplearán en el encuadre, que se utilizarán para comunicar un mensaje específico a la audiencia.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

Este siguiente punto de la investigación es para explicar de manera simplificada la metodología de la investigación, en donde el enfoque, el tipo, el nivel de esta investigación y el diseño metodológico de manera puntual y concisa.

La presente investigación se desarrolló dentro del enfoque cualitativo, ya que pretende analizar la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián y la función que cumple dentro de la película desde el punto de vista de la autora, asimismo, su propósito es mostrar todo aquello que no se cuenta de los personajes, permitiendo entender la personalidad de estos. Para esto analizaremos también la relación en el perfil psicológico de los personajes, caracterización de ellos, los escenarios en los que se encuentran y el guion audiovisual como complemento de la película para esta investigación, todo ello apoyado en fichas de observaciones desde lo específico, dato a dato a lo general.

Como señala Hernández, Fernández y Baptista (2010):

El enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Es decir, pretende darles significado a hechos subjetivos sin necesidad de intervención numérica, para resolver realidades de forma contextual al mismo fenómeno. (p. 49)

Entonces, la presente investigación analizará la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián mediante procesos inductivos, demostrando que en el transcurso de esta investigación la dirección de arte de cada personaje en el largometraje Perro Guardián contextualiza e influye sentimentalmente al espectador con respecto a la narrativa.

Asimismo, Sampieri (2006) considera que:

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. (p. 65).

De manera que, el enfoque cualitativo es el más recomendable para este tipo de análisis, ya que se da como resultado la interpretación de la autora sobre el análisis de las secuencias de la película Perro Guardián.

En cuanto al diseño de la investigación es el interpretativo estudio de caso, pues este diseño metodológico ayuda al estudio cada proceso o etapa de forma individual para la aplicación de este en la investigación.

Martínez (2006) explica el estudio de caso como “apropiado para temas o apartados considerados nuevos, ya que se distingue un fenómeno contemporáneo en un contexto real, en donde el fenómeno o problema no son evidentes, y se demuestra utilizando diversas fuentes de datos, ya sea como único caso o como múltiples de la misma rama.” (p.174).

Asimismo, Stake (2000) señala que:

Mientras un objeto de estudio sea más concreto y único, y constituya un sistema propio, con mayor razón podemos denominarlo estudio de caso, pues se analiza profundamente una unidad para responder al planteamiento del problema pudiendo utilizar diferentes herramientas como: documentos, archivos, entrevistas, observación, artefactos, grupos de enfoque, cuestionarios y otros. (p. 139).

Podemos decir entonces que, esta forma es la más apropiada para estudiar y analizar rigurosamente cada dimensión e indicador de forma individual partiendo de lo particular a lo general.

La investigación es de tipo aplicado, pues no se busca generar nuevas teorías sino más bien reforzar esta investigación con estudios ya existentes que puedan ayudar al aporte de esta investigación.

Zoila Vargas (2009), conceptualiza la investigación aplicada como:

La utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos en provecho de los grupos que participan en esos procesos y en la sociedad en general, además del bagaje de nuevos conocimientos que enriquecen la disciplina [cuyo propósito es el] uso inmediato del conocimiento existente. (p. 159)

El nivel de investigación es hermenéutico, porque la investigación se desarrollará y apoyará mediante estudios anteriores generando así aún más información sobre el tema con el objetivo de que la presente sirva para una futura investigación. De modo que, se definiría a la hermenéutica como el proceso que genera el conocimiento de una investigación anterior que fue generando una cadena de conocimientos sobre un tema a discusión.

Asimismo, la investigación se centrará en el análisis interpretativo de la investigadora, quien desplazará cada dimensión a indagar para el entendimiento de quien esté interesado en el tema.

Con respecto a esto, Cárcamo, H. (2005) nos dice en este sentido que: “La hermenéutica, o más bien, quien la utilice deberá procurar comprender los textos a partir del ejercicio interpretativo intencional y contextual”. (p. 207).

2.2. Métodos de muestreo

2.2.1. Escenario de estudio

El escenario de estudio de esta investigación es la dirección de arte de los personajes del largometraje “Perro guardián”. Esta obra fue premiada en el concurso de proyectos de obras de largometraje de ficción a nivel nacional en el año 2012.

Esta película de género suspenso utiliza el arte para transmitir y plasmar la personalidad de su personaje principal, “perro” quien al ser un tipo misterioso, se necesita recrear una atmósfera que complemente y refuerce el perfil psicológico de este.

2.2.2. Caracterización de Sujetos

Sujetos	Características
PERRO GUARDIÁN	<p>Película peruana de suspenso estrenada el 4 de setiembre del 2014.</p> <p>Está dirigida por Bacha Caravedo y Chinón Higashionna y la dirección artística está a cargo de Anaí Olivares.</p> <p>La historia empieza cuando un sicario ex militar es ordenado a matar a los líderes de una iglesia cristiana, cuando se introduce en el mundo de ellos y empieza involucrarse con sus víctimas, sus ideas comienzan a tornarse aún más misteriosas.</p> <p>Perro guardián tuvo una acogida de 140 mil espectadores en su estreno que supera el promedio de espectadores que usualmente acumulan este tipo de género cinematográfico.</p>

2.2.3. Plan de análisis o trayectoria metodológica

La presente investigación se desarrolló durante los meses de agosto, septiembre, octubre, noviembre y diciembre del año 2017 y los primeros 6 meses del año 2018, teniendo como principal objetivo determinar las características de la dirección de arte audiovisual del largometraje nacional Perro Guardián, siendo que, la función importante de esta encontrar la coherencia estética de la película y emplear códigos visuales dentro de cada escena para lograr una comunicación visual con la audiencia; por lo que, busca resaltar aquella etapa indispensable en donde se construye el soporte visual y realista de una película.

Teniendo el objetivo claro, se aplicaron las técnicas e instrumentos necesarios para considerar los elementos mostrados en cada escena, y a partir de esta describir e interpretarlas. Una vez, obteniendo resultados, podemos comparar con las investigaciones previas y obtener un debate acerca de ideas similares discrepantes que, podremos finalmente considerar como conclusiones y recomendaciones.

2.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El instrumento utilizado fue la ficha de observación, apoyó como herramienta de estudio para esta investigación de manera específica cada indicador, partiendo de lo específico a lo general. La ficha fue evaluada por 3 expertos en audiovisuales, quienes aportaron con sus conocimientos a la elaboración de esta (ver anexo).

- **Experto 1:** Cotler Ávalos, Andrés
- **Experto 2:** Durán Grance, Marisela
- **Experto 3:** Villa León, Héctor Eduardo

2.3. Rigor científico

La presente investigación con diseño interpretativo de estudio de caso, tiene como instrumento de recolección de datos la ficha de observación, que fue validada por tres expertos en materia audiovisual. Estos expertos pudieron discutir y aportar con sus conocimientos a la mejora de la ficha de observación haciendo que sea la más indicada para la aplicación de este análisis.

COEFICIENTE DE VALIDACIÓN					
CUALITATIVO					
Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	1	1	1	3	100%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%
ITEM 9	0	0	0	0	0%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					91%

2.2.4. Análisis cualitativo de los datos

La presente investigación cualitativa de nivel hermenéutico, realizó el estudio del análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián, analizó cada uno de los elementos que presenta la dirección de arte en el largometraje nacional.

El objetivo de esta investigación fue determinar las características de la dirección de arte de los personajes del largometraje antes mencionado; para esto, se desarrolló una ficha de observación, que consideró elementos cinematográficos del marco teórico, a su vez, fue apoyado por instrumentos de otras investigaciones audiovisuales antecesoras, dicha ficha creada que fue analizada y aprobada por 3 expertos en materia audiovisual.

Siguiendo la investigación, se interpretó los resultados basados en el instrumento previamente aprobado, que facilitó la labor investigadora de manera específica de cada escena, posteriormente, se comparó los resultados con otras investigaciones y lo que permitió llegar al capítulo de la discusión, cuyos temas que coincidieron y discreparon con autores de investigaciones antecesoras, finalmente, se redactaron las conclusiones y recomendaciones de esta investigación.

III. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

El presente capítulo analizaremos las escenas en las que los personajes principales aparecen. Fueron 5 escenas escogidas por su importancia, ya que todas ellas influyen en el desarrollo de la historia, tanto por el giro dramático como en el argumentativo. Es decir, todas ellas muestran a los personajes en escenas importantes de la película, momentos claves que le otorgan sentido y coherencia a la narración. Por tanto, hemos elegido a estas como material a analizar, por su relevancia en la trama y porque muestran la realidad del personaje en su entorno.

De ese modo, analizaremos en orden narrativo y con minuciosidad cada detalle de la escena, encontrando a través de la interpretación el sentido y la función de cada uno de los objetos y detalles dentro de ella, profundizando así en el análisis de la película, el significado y su razón de ser.

Comenzaremos con las escenas en orden cronológico, es decir, en orden de cómo se relata el largometraje. Posteriormente, se explicará brevemente en qué consiste cada escena a desarrollarse, también podrán leer la ficha de observación que se utilizó como instrumento de ayuda para ella y las anotaciones que se hicieron por cada escena, este instrumento sirve como apoyo para el análisis, ya que permite anotar cada detalle que se va observando en el transcurso de la escena y finalmente, la descripción, análisis e interpretación de los resultados.

También, se incluirán unos gráficos o fotogramas captados de las escenas elegidas, estas ayudarán a visualizar mejor cada detalle considerado en la descripción e interpretación de resultados, esto para poder comprender de mejor manera cada ítem analizado en la escena.

6.1. Escena #1: - “Introducción a Perro”

En esta escena, se observa al personaje principal, “Perro”, interpretado por Carlos Alcántara, quien dentro de su oscura habitación quema una fotografía de un hombre que minutos antes había asesinado.

Esta escena transcurre al promediar los tres minutos al comienzo del largometraje, su duración es de aproximadamente dos minutos y aparece como a manera de introducción para el personaje principal, a quien podemos apreciar en toda la escena con un hombre solitario, en un cuarto oscuro y sin lujos, como si estuviese escondido y quisiera pasar desapercibidamente, en un ambiente tenebroso y sucio.

Descripción, análisis e interpretación de resultados - Escena #1: - “Perro y su soledad”

Profundizando en la dirección artística de esta escena, podemos confirmar que es una introducción que nos muestra el mundo que rodea a “Perro”, el personaje principal de este largometraje, quien desde un inicio mostró un perfil frío, solitario y misterioso.

Aquí pues, es donde el arte de reforzar ese perfil se vuelve en reto para Anaí Olivares, directora de arte de “Perro Guardián”, quién tiene que desprender al comediante Carlos Alcántara de su papel ya conocido y encaminarlo hacia el asesino temerario que ahora caracteriza.

La escena inicia con “Perro” sentado en el escritorio de su oscura y sucia habitación, acompañado de una botella de alcohol y un cigarrillo, observando la fotografía de su víctima recién ejecutada, él pensativo, procede a quemar la fotografía con su cigarro dejando que el fuego consuma por completo el papel.



Esto se puede interpretar como un signo, “quemar” algo puede significar deshacerse de algo que ya pasó, en este caso, el protagonista da a entender que su trabajo está terminado o consumado.

Luego, se dirige hacia una mesita pequeña que tiene al costado de su cama y saca una libreta, apunta algo y la siguiente toma muestra la habitación en su totalidad, donde solo se aprecia las paredes descascaradas de una habitación fría y solitaria, un inodoro y lavadero viejos, una ventana grande con persianas rotas y su chaqueta negra de cuero colgada en una de las paredes viejas y mal pintadas. Analicemos, la habitación y su cama insinúa al público que vive solo, pues al ser una cama pequeña no hay espacio para un acompañante, además del descuido y de la suciedad de las paredes y objetos encontrados dentro del encuadre, refuerzan su soledad.

Por otro lado, en la habitación se puede observar que sus pertenencias están ordenadas, a pesar de que vive solo, no vemos desorden, esto podría interpretarse como un personaje organizado y minucioso.



Entonces, cómo se muestra el personaje en la escena y la construcción de ella. Cuando la cámara se posiciona en un plano medio, podemos apreciar que tiene una barba tupida, como si tratara de ocultar la mitad de su cara, esto a manera de simbolizar su misteriosa personalidad y su papel como asesino cubriéndose la identidad, también tiene un tatuaje en el brazo derecho, pero, ¿qué explicación psicológica se esconde detrás de un tatuaje?, primero, el tatuaje en una persona simboliza el dolor de una marca permanente que se quiere llevar consigo de por vida, aunque también puede expresarse como identificación o rechazo hacia algo. En el caso del personaje, refuerza la idea que se tiene de él como un sicario, pues podemos decir que un tatuaje implica la pertenencia o revancha de una persona a un círculo determinado (sociedad), en dónde hay valores, ideas, estilos de vida y normas identificadas entre sí.

Por otro lado, el tatuaje puede representar fuerza y virilidad, así como en el lugar en donde está posicionado (brazo) puede representar la resistencia y fuerza, generalmente en este lugar se tatúan los hombres por el significado que este tiene.

En cuanto al actor, transmite en todo momento una mirada penetrante y fuerte, parte esencial de la construcción de su personaje, cuya característica principal propia de un asesino intimidante, es ser frío y manipulador y debe transmitir miedo.

Se muestra también el lugar en donde vive, una fría habitación con muy poca

iluminación, paredes descascaradas, sucias y sin decoraciones alegres, fiel retrato del mundo de un monstruo. Se conoce que los colores tiene una influencia emotiva en el cerebro de las personas, en el caso de “Perro” no existe un color que indique alegría o algún estado de ánimo en su alrededor, las paredes sucias, descascaradas y sin retratos ni cuadros logran transmitir sensaciones de vacío e incertidumbre, inestabilidad e incluso terror.

Dentro de su habitación cuenta con cosas “necesarias”, no tiene comodidades, lo que nos indica que no pasa todo el tiempo en esa habitación, tampoco cosas de entretenimiento como un televisor ni una cama amplia, todo esto nos da señales de que vive solo en un ambiente cerrado y oscuro, en ningún momento se menciona eso en la escena, pero la audiencia lo intuye, pues se transmite que el propósito del personaje es pasar desapercibido, tener privacidad y conservar su misteriosa personalidad para que no lo identifiquen.

La ausencia de mucha utilería, cumple su función de cerrar la idea acerca de lo que se pretende explicar de la personalidad del personaje, mantiene la coherencia de la historia y lo que este representa. Todo aquello se relata audiovisualmente con una música de fondo, que deja escuchar claramente el ruido ambiental que te comunica y refuerza la intención de la acción hecha por el personaje principal en esta escena. Deja un halo de misterio en cuanto a la historia de vida del personaje, ¿quién es?, ¿cómo es?, la intención es válida, pues lo logra.

En la mesa se alcanza ver la pistola, arma amiga y utilería indispensable para un sicario.

De esta manera, el receptor logra interpretar y entender lo que se dice y no se dice del personaje. Por lo tanto, todo lo mencionado anteriormente refuerza la idea que se tiene del personaje de “Perro”, pues al ser un sicario, debe tener ese perfil que se exterioriza en su vestimenta, caracterización y ambiente en el que vive.

6.2. Escena #2: - “Perro y su soledad”

En esta escena se profundiza la vida y el entorno personal del personaje principal, “Perro”, se descubre que tiene un hogar, esposa y familia, quienes por motivos del peligroso trabajo que tiene no puede verlos seguido. Podremos entender algunos misterios, hobbies e incluso su pasado con ex militar. La escena culmina con un solitario “Perro” escuchando las grabaciones de sus hijos.

Descripción, análisis e interpretación de resultados - Escena #2: - “Perro y su soledad”

En esta escena se logra profundizar un poco más sobre el entorno del personaje. La escena empieza con “Perro” echado en su cama, viendo la filtración de agua del techo de su habitación que está a punto de caerle en la frente. Pensativo y casi sin quitarle la mirada de encima a la gota, alza su mano y logra atraparla antes de que le caiga en la frente, mientras se escucha en voz en off la grabación de una mujer que le habla sobre sus hijos y cuánto extrañan a su padre, todo esto mientras se escucha de fondo un leve acompañamiento sonoro que transmite desconcierto.

Todo el conjunto de elementos mostrados en ese encuadre logra comunicar la soledad de “Perro” y refuérzala idea que se va formando en la mente del espectador. Perro es un ser frío, vacío y misterioso.

En el siguiente encuadre de la escena se puede apreciar en la mesa de noche un sudoku, este juego se caracteriza por mantener la agilidad mental, herramienta que se puede interpretar como la intención de contar de que el personaje es un ser inteligente, ágil y calculador en sus movimientos.

Las paredes descascaradas se pueden apreciar con mayor nitidez y a detalle, a comparación de otras escenas, lo que da a entender que su intención fue mostrar un poco más del mundo en que “Perro” habita, acompañado de una música de fondo angustiante y tenebrosa, dejando en claro la idea y los sentimientos que se desean transmitir.



En la siguiente toma se puede apreciar distinguir con mayor detenimiento los objetos encontrados encima de su mesa de noche, unos cigarrillos, la grabadora, sus anteojos y un vaso de vidrio, mientras se escucha de fondo la voz de su hijo que le habla.

Aunque todo lo que se transmite en esa escena es oral, pues la grabación te dice cuenta más allá de la vida y entorno personal del personaje lo que hace la utilería en esta escena e reforzar la idea que se cuenta, es importante para redondear el mensaje que se pretende comunicar y poder entender el vacío que él tiene en su vida al no poder estar cerca de sus hijos, pues ser sicario no es un trabajo como otros.

En cuanto a él, como personaje, mantiene el misterio en su mirada y complementa la acción con esa sensación de penumbra en su habitación y la seriedad de su vestimenta negra, hace pensar que ya se conoce más de él y de su vida, pero aún se guarda cierta intriga alrededor de él. Esto funciona muy bien con la iluminación lateral del rostro, que deja descubierto parte de su frente, nariz y ojos, ya que este tipo de iluminación sugiere misterio, repotenciando así la idea de lo que se pretende mostrar del personaje.

Cuando la cámara va acercándose poco a poco deja notar la expresividad en su mirada que se va convirtiendo en una más calmada y pensativa, esto complementado con la música de fondo y la grabación de la voz de su hijo, da

cierta sensación de soledad. De nuevo volvemos a la idea de transmitir soledad y misterio, dos características esenciales del perfil de este personaje, podemos decir entonces que hay una redundancia de elementos y significados en torno a él que envuelven la idea principal de transmitir y reflejar lo que el personaje es.

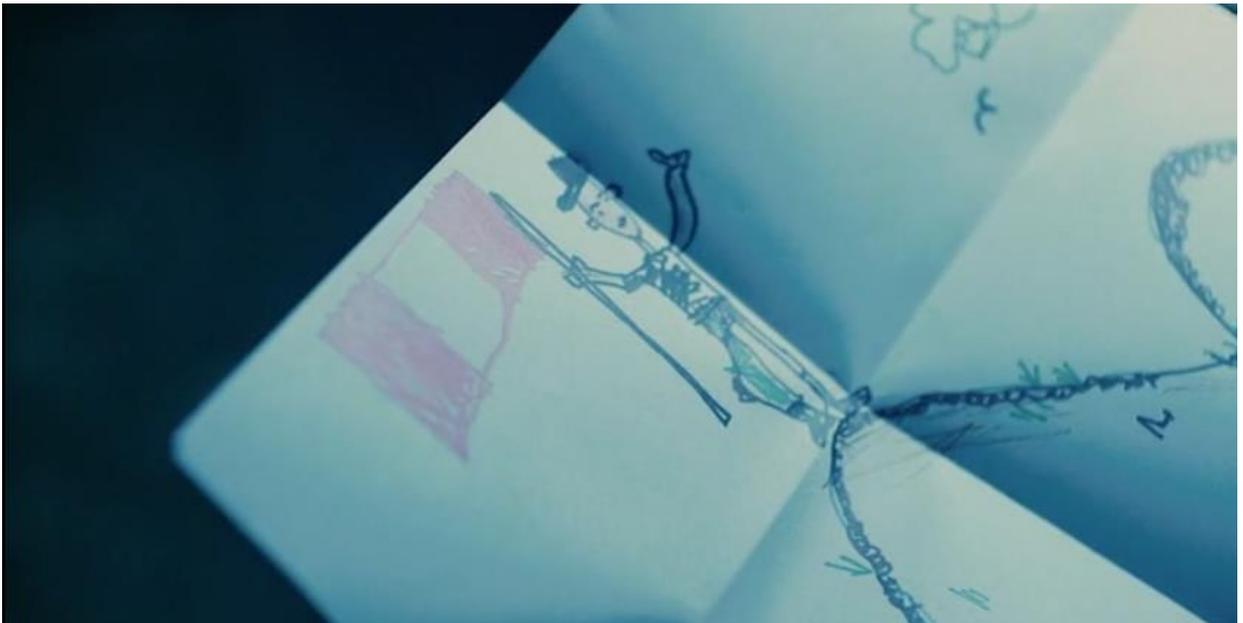


La poca iluminación reflejada en la habitación también se une a complementar la idea de lo que se desea transmitir, y aunque no se diga de manera expresa, la audiencia intuye y percibe de esa forma el estado de ánimo del personaje, viviendo su vida solitaria y sin compañía de sus seres queridos.

En el transcurso de la escena, “Perro” fuma un cigarro y agarra una biblia que su pareja le mandó junto a un sudoku. Fumar es un hábito muy común para muchas personas en la sociedad, pero, ¿qué significa o qué sensación da hacerlo? Muchos psicólogos coinciden en que el hábito de fumar responde a una sensación estrés y necesidad de desahogo, eso es lo que hace el personaje, y el público lo asimila de esa forma pues se oye en la grabación que sus hijos lo extrañan mucho y están creciendo y él no es parte de ese momento familiar.

En otro encuadre de la misma escena y con un plano detalle nos podemos dar cuenta de un dibujo que el personaje sostiene entre sus manos, y que por lo que

podemos entender lo realizó su hijo, aquí el dibujo muestra un militar en la cima de una especie de montaña con una bandera del Perú al costado. Aquí nos cuentan otro detalle más del personaje, porque, aunque la historia no lo cuenta verbalmente, este dibujo nos da a entender que en algún momento de su vida “Perro” fue militar y que su hijo lo recuerda así. Entonces, podemos deducir que, en esta ocasión la utilería jugó un papel importante en esta escena, pues otorgó y contó episodios de la vida pasada del personaje sin mencionarlo, solo dando a entender al espectador ciertos elementos para que este lo interprete.



La corta escena de no más de tres minutos de duración culmina con el personaje leyendo la biblia, esto a manera de buscar la paz y compañía que tanto necesita, se nota en su mirada algo de tristeza, escuchar la voz de sus hijos y de su esposa fue muy duro para él, pero como asesino, debe mantenerse firme y terminar el trabajo que le encomendaron.

6.3. Escena #3: - “Perro conoce al Padrino”

En esta escena se relata el momento en el que Perro conoce al Padrino, su próxima víctima, quien se muestra de manera amigable con él en toda la escena. El padrino le da la bienvenida a su restaurante y le ofrece un ceviche en nombre de Jesús y le pide rezar antes de consumir los alimentos, Perro lo mira fijamente, pues no cree en su amabilidad.

Descripción, análisis e interpretación de resultados - Escena #3: - “Perro conoce al Padrino”

La escena comienza con un plano medio, presentado a Perro con su típica vestimenta oscura, observado el lugar de un lado al otro, en un restaurante de bajos recursos, humilde y con decoración vieja, con asteras, techo de paja y paredes semi pintadas de un blanco humo, que le dan cierto tono de suciedad al lugar, como si no estuviese bien cuidado y limpio.

Por la parte izquierda aparece “El Padrino”, con dos platos de ceviche y chita frita, ofreciéndole ese menú a un misterioso Pedro, que llegó al lugar para conocer a su víctima, luego de que sus superiores ordenaran matarlo.

En el plano, que sigue siendo medio, se puede observar a lo lejos una repisa con macetas grandes y pequeñas, algunas mesas de maderas viejas y las paredes sin pintura, un local sin duda aparentemente descuidado y nada acogedor.

En cuanto al “Padrino”, se muestra un personaje amigable, pasivo y creyente en Jesús, quien le cuenta a “Perro” que está próximo a ser nombrado pastor de su iglesia y que ofrecerá el sermón. En cuanto a su caracterización, “El Padrino” lleva puesto una camisa con detalles impresos de flores pero en tonos fríos y sobrios: azul oscuro, amarillo casi pálido y un verde oscuro; esto nos hace intuir que su verdadera personalidad no va de acuerdo a los colores de su vestimenta, nos adelanta cierto misterio de la verdadera personalidad del personaje, pues, no hay mucha coherencia entre el perfil de este y la gama de colores que se utiliza para representarlo. Esto puede ser apropiado, pues como ya lo habíamos

mencionado, todo lo que está en escena trata de comunicar algo al espectador, ya sea dando un mensaje de lo que va a suceder, reforzando la idea de lo que está sucediendo o soltando pistas de la verdadera intención del personaje.



Por otro lado, en cuanto a los accesorios que lleva el personaje, podemos ver un anillo dorado en la mano derecha, reloj en la muñeca izquierda y una cadena en el cuello, los tres de color dorado hicieran parte de un juego de oro. Como sabemos, este color significa lujo, dinero y felicidad, sentimientos contrastantes con el que nos trasmite el ambiente. Esto hace pensar que lo que nos está mostrando el personaje no es su real personalidad, sino que, inconscientemente nos muestran que él posee más dinero y lujos del que nos muestra en su humilde y sucio restaurante.

Luego de contarle a Perro que está próximo a convertirse pastor de su iglesia y de bendecir los alimentos que tienen en la mesa, “El Padrino” le comenta a “Perro” el anhelo de que su ahijada cante en el culto una canción compuesta por él, a lo que Perro mira a la joven y le sonrío levemente. La joven se acerca a la mesa y le pide permiso a su padrino para terminar de estudiar en la casa de su amiga, cuando “El Padrino” se dirige a ella, se nota cierta rudeza al hablarle y con timidez la joven le agradece el permiso besándolo en la frente.

Esto puede significar dependencia y subordinación por parte de la joven, pero en

su mirada se nota el rechazo que siente por su apoderado.



Un beso en la frente es común en un amor fraternal y familiar, significa respeto e indica superioridad, pero el desagrado en su mirada nos transmite que lo hace por agradecimiento y no porque en realidad así lo sienta. Por lo tanto, podemos interpretar que la joven tiene respeto por su “Padrino” más no cariño o amor, los gestos de desagrado en una acción de afecto indican que la persona no está a gusto con la persona y esta es una pista más de la verdadera personalidad de “El Padrino” que dista mucho de lo que pretende aparentar, un personaje amigable, comprensivo y cariñoso.

Entonces, podemos concluir que la decoración del ambiente y el perfil del personaje entran en contradicción a propósito, pues se pretende transmitir al espectador que algo en él no es creíble y te prepara inconscientemente para intuir que el personaje oculta una verdadera personalidad, en donde deja a la interpretación algunas señales para que la audiencia pueda procesar y asimilar la información y generar una idea de lo que pueda pasar con el personaje más adelante.

6.4. Escena #4: - “El pastor se confiesa”

Perro llega a la iglesia del Pastor, encuentra al Padrino discutiendo con él. Luego de observar a Perro en la puerta, El padrino sale furioso del lugar. Perro le comenta al Pastor que le ha llegado un mensaje ordenando que lo mate, por lo que le pregunta cuál es su verdadera identidad. El padrino, lo sienta y le cuenta sus secretos.

Descripción, análisis e interpretación de resultados - Escena #4: - “El pastor se confiesa”

La escena empieza con Perro entrando a la iglesia luego de que recibiera una nota anónima con dinero ofreciéndole matar al pastor. Se utiliza un plano americano, en donde el personaje es mostrado de espaldas frente a la tribuna de la iglesia.

Comenzando por la decoración del lugar en esta primera toma, la presentación de este decorado muestra en su mayoría en tonos fríos- temática en la que se desenvuelve casi toda la película- y no lleva más decorados que una paloma de la paz grande en medio, característico en los templos y poca iluminación. Esta presentación de la escena acompañada con una música de fondo que le otorga misterio y temor al espectador de lo que vaya a ocurrir, luego de interpretar el mensaje en el que se le designa asesinar a su víctima.



Luego de que Perro escuche en el despacho de la iglesia una fuerte discusión entre el pastor y el padrino, y este último saliera enojado del lugar, se aprecia en el fondo algunos objetos como escritorio, ventilador, estante con libros, alguna lámpara, reloj, cuadros de mesa y algunos documentos en su escritorio.

Todos los objetos mostrados en este plano, hacen pensar que ese lugar es importante para el personaje, pues es su área de trabajo y donde pasa gran cantidad de tiempo, eso lo indica la comodidad de la silla, los muchos libros a su espalda y la lámpara en su escritorio, todo esto crea la intuición de que es un hombre culto y sabio, pero la manera en que discute con el otro personaje demuestra que también tiene carácter y voz de mando.

Algo que se mantiene en toda la escena es su baja iluminación tornada amarillento. Esto, según la psicología del color puede asociarse al enojo, la envidia o los celos. Y es exactamente lo que se desea transmitir luego de la discusión entre los personajes religiosos. En algunas culturas, el color amarillo es considerado el color de los traidores y en la mayoría se asocia con advertencia o peligro. Esto tiene mucho sentido, pues la discusión entre los personajes inicia ante la negativa del pastor de nombrar al padrino como su sucesor en la iglesia que él preside, el enojo de ambos se puede apreciar en la manera brusca en que mueven sus manos y gesticulan cada palabra. El espectador, gracias al color

puede intuir que algo va a suceder, el ambiente no es cómodo, genera intranquilidad y la audiencia lo interpreta así.

Siguiendo con la escena, “El Padrino” sale enojado de la oficina dejando al Pastor y a Perro solos, este último le enseña el encargo que tiene de matarlo a lo que el primero le responde con una pregunta: “¿A eso viniste?”. Perro le contesta inmediatamente: “¿Quién eres?”, y es ahí donde empieza a tener sentido el ambiente misterioso construido para la escena, el espectador puede darse cuenta de que en realidad había algo escondido y que sus sospechas no estaban equivocadas. Todo eso gracias a la sensación de misterio e inestabilidad creada para la producción de esa escena, que logra el impacto que se necesita para sorprender a la audiencia.

Desde el inicio de la escena previene y avisa que algo va a suceder, dando pistas y sensaciones que luego empiezan a tomar sentido y forma.

A manera de confesión, “El Pastor” le relata su pasado como militar y la manera en la que se enfrentó al terrorismo a cargo de muchos grupos militares en la sierra del Perú, también le contó cómo lo conoce sin que él se diera cuenta de su identidad. Allí es donde la historia pone a prueba la interpretación de la audiencia, pues en escenas pasadas se muestra un dibujo de “Perro” en la cima de una montaña vestido como militar, que entre líneas te hace saber el por qué el personaje tiene como alias “Perro”, ya que de esta forma es como llamaban los terroristas a los policías y militares.

Por otro lado, el diálogo explica el por qué “El Pastor” decidió dejar la lucha militar para volverse “hombre de bien” y refuerza la idea transmitida con anterioridad, sobre el misterioso al empezar la escena.

Segundos después, “Perro” deja la pistola que llevaba consigo en el escritorio, “El Pastor” lo ve y lo toma “recuerdo cuando tenía una de estas en mis manos” dijo mientras acariciaba el arma, seguido de eso le entregó una libreta – utilería enfática imprescindible para la realización de la siguiente secuencia- que guardaba en su gaveta, esta tenía todos los nombres de los hombres que estaban a su mando, entre ellos el nombre de él, sin embargo, “Perro” jamás lo conoció. El misterio vuelve a rondar la escena cuando “Perro” revisa las anotaciones dentro del cuaderno y el sonido de fondo de la música aumenta transmitiendo intensidad

al momento.



Podemos entonces decir que, cada elemento enfático o decoración dentro de la escena logra darle sentido a la historia, desde un cuaderno que desenvuelve la secuencia final de la narración audiovisual o una silla y un escritorio que le otorga realismo a una oficina recreada en el interior de un ambiente.

Es importante indicar que, la iluminación utilizada y trabajada conjuntamente con la dirección de arte, complementa estratégicamente el sentido de esta escena, pues cuando aún no se sabía la identidad del personaje, la mitad de la cara estaba iluminada y la otra mitad con sombras, pero cuando se reveló su identidad, las sombras ya no dejaron ocultar el rostro, pero seguían allí, cumpliendo su función de seguir con el sentimiento de misterio en la escena.

6.5. Escena #5: - “La muerte del padrino”

Esta escena inicia con el padrino, personaje que pertenece a un culto evangélico, próximamente iba a ser nombrado pastor pero no pudo lograrlo, enojado decidió formar su propio culto en el patio de su negocio de menú.

Mientras esperaba que sus invitados llegarán el practicaba su sermón, pero no obtuvo respuesta de sus compañeros hasta que vio entrar a “Perro”. El padrino

invitó a pasar al sicario, pero antes que él pudiese decir su sermón, “Perro” le disparó al altura del estómago, pues había traicionado y matado a su jefe militar para quién trabajaba, le exigió que le pidiese perdón a Dios por sus errores y lo mató con un segundo balazo.

La escena culmina con el padrino muerto en el piso y él abandonando el lugar.

Descripción, análisis e interpretación de resultados - Escena #5: - “La muerte del Padrino”

Esta escena de casi 4 minutos de duración narra el asesinato de El padrino, un personaje perteneciente a una iglesia evangélica, pero cuyo pasado terrorista lo condena a morir en manos de “Perro” por orden de sus jefes militares.

La escena inicia con el Padrino dando su sermón en el patio de su restaurante, en donde improvisó una especie de iglesia para que los fieles vengan a escuchar sus charlas luego de que se separara de su antiguo grupo religioso por no permitirle, después de tanto tiempo y dinero, ser pastor.

Sin embargo, a pesar de la decoración y la invitación a sus ex compañeros de culto el lugar estaba vacío, este mensaje visual estuvo acompañado de un plano general en donde se muestran las bancas y sillas vacías y él hablándole a su soledad.



En la siguiente toma podemos apreciar con más detenimiento la utilería puesta en el encuadre: decoración rústica del ambiente que reflejan perfectamente la improvisación con la que fue hecho el lugar de culto, esto a manera de transmitir la desesperación del personaje por crear su propia iglesia a la que ninguno de sus compañeros fue.

Acto seguido, aparece en escena “Perro” quién lo observa con una mirada profunda, El padrino, lo observa sorprendido pues no espero su llegada y lo invita a escuchar su sermón. El sicario le responde mala manera que no vino para eso y le da un disparo a la altura del abdomen, un disparo a esta altura del cuerpo denota cierto asco y desprecio de parte del victimario hacia la víctima, pues al ser un sicario con experiencia pudo matarlo de un solo disparo, pero no, quería verlo sufrir.



La escena se vuelve un poco más dramática, siendo reforzado con una música de fondo de suspenso, cuando “Perro” se acerca a su víctima y con una voz desafiante le ordena que le pida perdón a Dios por haber sido un pecador y terrorista mientras que el padrino sigue arrastrándose por el piso derramándolo de sangre. Luego de que “Perro” consiguiera que el padrino le pidiese perdón a Dios por ser terrorista el decide matarlo con un certero disparo.

La escena culmina cuando “Perro” sale del lugar llevándose a una niña y matando a un mendigo que vino a ver qué estaba pasando.

Entonces bien, analizando el entorno del padrino, se pudo plasmar y representar perfectamente la desesperación de limpiar su pasado creando su propio improvisado templo para seguir aprovechándose de los demás, ya que la verdadera intención de que lo declararan pastor era recibir dinero y seguir viviendo a costa de otros. Se puede observar que lleva puesto una cadena, reloj y anillo de oro, lo que nos da a entender de que no era un personaje sencillo, sino más bien que le gustaba aprovecharse de la inocencia y creencias de otras personas para lucrar y vivir a gusto.

El diálogo utilizado en la escena va acorde al contexto en el que se desarrolla la trama, incluyendo groserías que le da credibilidad a la acción de ambos

personajes que participan en esta escena, uno siendo más violento e intimidante que el otro.

Analizando a “Perro”, como ya lo hemos mencionado es un personaje oculto, que no te da mayor expresividad que una mirada, no habla mucho, y toda comunicación que se puede interpretar es visual y complementada con su caracterización y vestimenta. “Perro” siempre tiene la misma vestimenta, pantalón, polo y casaca negra. Todos sabemos que el color negro es significado de elegancia y poder, pero en exceso puede lograr dar sensación de intimidación, eso es lo que se pretendía hacer con “Perro” y se logró.

Con respecto al decorado de la escena, en la parte de atrás se logra apreciar la frase: “Justificados por la fe, estamos en paz con Dios”, esto se puede interpretar como una exculpación de sus hechos amparados en Dios, reforzando la idea que se pretende comunicar: el padrino no es un ser creyente, si no que se aprovecha de la fe para sacar dinero y “limpiar” su alma de los errores de su pasado.

La escena avanza y cuando “Perro” le dispara a el padrino, este cae al suelo y el ángulo pasa de ser normal a picado, este tipo de ángulo muestra a la audiencia que el personaje está desprotegido, dominado e inferior, mientras que en ángulo en el que se presenta a “Perro” pasa de normal a contrapicado, otorgándole a él toda la superioridad e importancia.

La escena culmina con el rostro de “Perro” algo ensangrentado y apuntando a su víctima, en un plano medio y ángulo contrapicado, siguiendo con el objetivo de mostrarlo como un personaje psíquicamente fuerte y dominante.

IV. DISCUSIÓN

La presente investigación titulada “Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II”, presentó como principal objetivo analizar la dirección artística del largometraje nacional antes mencionado, en donde a manera de interpretación se pretende contemplar la importancia de este proceso en las producciones audiovisuales y hallar la coherencia entre la escena planteada en el guion y el decorado artístico.

La función primordial es entregar al espectador un primer vistazo de la escena y reforzar la acción que se va a transmitir en ella, para que la audiencia procese toda la información y así lograr influir emocionalmente en él. Mediante el análisis cualitativo de esta investigación aplicada con enfoque cualitativo hermenéutico, se utilizó una ficha de observación para el desglose de las escenas, que permitió a la investigadora analizar profundamente cada punto dentro de la escena de detalle a un punto general.

Luego del análisis de las escenas, se obtuvo como resultado que la integración de los componentes de la dirección de arte como la construcción de escenarios, decorados, utilería, vestimenta, vestuario dependiendo del perfil del personaje y su papel en el guion, ayudan a tomar sentido de la verdadera importancia en el film, reafirmando su contribución coherente y emotiva en el proceso de asimilación e interpretación de las escenas formando en la mente de la audiencia una realidad de lo que está observando, tal como lo plantea la teoría formalista de Musterberg, H (1916), todos los elementos del cine ayudan a construir en la mente del espectador una realidad, haciendo que este forme una idea de la acción que observa y perciba a través de ella emociones y sentimientos, de esta forma se logra con eficacia la comunicación visual.

Por otro lado, Arnheim, R. (1979), cuyo planteamiento indica que lo importante en una producción audiovisual es el cómo se transmita el mundo creado en el guion a la realidad expuesta ante el espectador, haciendo que funcione de manera

coherente para un objetivo en común, entonces esta investigación coincide con el pensamiento de que la dirección de arte se utiliza como identidad y persuasión visual para el espectador, fusionando elementos psicológicos como el significado del color y códigos visuales como la utilería para entrar en la razón del receptor, haciendo que asimile sentimientos, emociones e interpreta la historia como su realidad.

De acuerdo con lo expuesto por Zurro, B. (2015), González, R. (2015), Avendaño, P & Hernández, M. (2010), esta investigación afirma la importancia de la dirección de arte en el proceso fílmico de cualquier material audiovisual, pues cumple una de las funciones importantes de la comunicación entre la audiencia y la película. La idea de que cada componente u elemento dentro de la escena (utilería, vestimenta, maquillaje, decorado o escenografía) cumple su intención de comunicar y posee una razón de ser dentro del encuadre es ratificada, ya que la comunicación no verbal que emplea estos objetos al espectador y refuerza la idea transmitida de manera inconsciente. Es decir, si una escena en prisión, el ambiente, decoración, vestuario, maquillaje y utilería debe otorgar coherencia estética y visual a la escena, si todo este “equipo” no trabaja en conjunto, se corre el riesgo de tener un quiebre en la comunicación actor- espectador.

Es importante resaltar que, para las autoras Hernández, P & Palma, Z. (2015), el maquillaje y la caracterización es el elemento más importante dentro de la dirección artística, ellas suponen que el actor no caracterizado no tendría impacto alguno en el espectador y que cualquier comunicación se rompería inmediatamente, pues debe tener un soporte visual que mantenga la coherencia de lo que se está proyectando en el largometraje. En efecto, la afirmación es verdadera, pero la razón planteada al inicio de esta investigación es que el conjunto de todos los elementos forman parte de la intención de comunicar y refuerzan la emotividad de cada escena. Es decir, no solo el maquillaje y la caracterización es importante, si no que cada elemento que este dentro del encuadre puede transmitir y lograr aún más impacto emotivo en el espectador, no es suficiente que el actor caracterizado realice una acción, sino que todo lo que

está a su alrededor complemente la acción a realizarse (decorado, utilería, ambientación, vestuario). Para finalizar la idea, es preciso decir que la dirección de arte en una puesta en escena se va a lucir, entender (audiencia) y utilizar (actor y personaje) siempre y cuando estén presentes el resto de los elementos que forman este sistema de signos de representación.

Otro punto importante es que Zurro, B (2015) señala que el equilibrio y armonía visual es importante para toda composición visual, debería tener coherencia para encontrar una relación de comunicación más directa con el espectador. Efectivamente, esta investigación afirma la idea propuesta anteriormente, pues como se demostró, la coherencia visual (dirección de arte), oral (guion) e interpretativa permiten hallar un sentido a lo que expresa al espectador, de esta forma se logra la comunicación directa con él haciendo que interprete la escena y genere las emociones y sensaciones previstas.

González, R (2015) también señala que las funciones de la Dirección de Arte van atadas a dos aspectos fundamentales: el diseño y la comunicación estratégica.

Mediante esta investigación, pudimos comprobar que efectivamente este resultado es verídico, pues la fusión de estas dos funciones establece un importante objetivo para lograr la comunicación con la audiencia. Muchos directores artísticos no han logrado la expectativa que la audiencia pensaba por no saber emplear la comunicación visual como estratégica, no lograron entrar a la mente del espectador ni hacer que ellos se introduzcan en el relato, por lo tanto, hubo una ruptura en la transmisión de información.

Es de vital importancia resaltar la función que directamente los creadores del mensaje desarrollan en la dirección de arte, tanto los objetos, como la creación de los ambientes, los colores o distintos códigos visuales que se emplean dentro de las escenas que puede mostrar todo un discurso social.

Avendaño, P & Hernández, M. (2010) resuelven que una buena caracterización es aquella que logra conjuntamente con el peinado y el vestuario ayudar al actor a encontrar su asimilación con el perfil del personaje, una buena construcción de

este, tanto externo (caracterización) como interno (interpretación), le da realismo a la historia y por tanto conectará de inmediato con la audiencia.

Por otro lado, Avendaño, P & Hernández, M. (2010) indica que el mundo creado a partir del guion en el ámbito de la producción audiovisual es una fuente de información que obtiene el espectador en primera impresión, de manera inconsciente del personaje y la situación en la que se encuentra. En este sentido, esta información concuerda con lo indicado anteriormente, ya que toda información presente en el encuadre tiene el propósito de comunicar de forma visual lo que está por suceder o reforzar la idea principal de la escena, con la intención de que el espectador pueda captar –por medio de códigos presentes en el encuadre- la intención y acción del personaje.

En el proceso de esta investigación se encontraron limitaciones que impedían que el tema sea mejor analizado, una de ellas en relación con la escasa información sobre la dirección de arte en un marco nacional, investigaciones realizadas en el país con respecto a este tema y libros enfocados en la dirección artística en largometrajes peruanos. Encontramos pocas investigaciones en castellano que hablasen del tema pues su mayoría en otro idioma (inglés), algunos medios informativos no aportaron a esta investigación por no ser ciento por ciento confiables.

Finalmente, luego de superar estas dificultades y seguir adelante con esta investigación, se sugiere a los próximos investigadores analizar los procesos con minuciosidad, cada detalle es importante y tiene una razón de ser. Es importante seguir evaluando películas nacionales y así contribuir a la cadena de conocimientos e investigaciones en el ámbito nacional.

VI. CONCLUSIONES

- Luego del análisis detallado de esta investigación se concluye que, las características y elementos de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián no solo cumple una función importante por su rol estético, sino que refuerza también el aspecto emotivo de la película, el cual se desea transmitir al espectador mediante la coherencia dramática (guion), interpretativa (actor), visual (dirección artística) y musical (música de fondo). Es decir que, cada característica de la dirección de arte en su conjunto logra comunicar visualmente a través de los elementos mencionados en el encuadre, captando la atención del público y entregándoles información de lo que aún no se cuenta en la historia, pero que de algún modo la audiencia lo intuye.
- En cuanto al perfil de los personajes del largometraje Perro Guardián, podemos decir que, fueron contruidos de manera tal que, cada personaje en su escena comprende similitud entre el diálogo que interpreta y la naturalidad en su expresión. En otras palabras, actor es coherente con el perfil, y el perfil es coherente con los otros elementos dentro de la escena. Por ejemplo, en el caso de Perro, personaje misterioso, callado, inteligente y de sangre fría es representado de manera visual en la escena como un tipo solitario, viviendo en una habitación oscura sin decoración, vestido con ropa negra y con tatuajes que simbolizan su rebeldía y rudeza.
- Luego de describir cómo se muestra la caracterización de los personajes del largometraje Perro Guardián, podemos concluir que la caracterización de los personajes encierra el concepto del personaje y lo que se quiere transmitir de él, utiliza el maquillaje para hacer realidad el personaje trabajado en el guion y el vestuario ayuda a completarlo. La mala caracterización puede desconectar al espectador y hacerle perder la información está recibiendo, sacándolo de la historia y perdiendo la conexión que se espera transmitir.

- A través del análisis minucioso de los escenarios de los personajes, la ambientación de estos, la utilería y accesorios utilizados tanto en la escena como en los personajes, podemos concluir que estos se emplean como refuerzo de la idea compartida hacia el espectador. Es decir, transmiten todo aquello que no se dice de él, cumplen un rol informativo que invita a la audiencia a interpretar todo aquello que no se dice acerca del personaje. Por ejemplo, en la escena “El Pastor se confiesa”, podemos observar atrás de él un estante con libros, podemos intuir que el personaje es culto y no necesariamente del mismo nivel intelectual que otros personajes. Asimismo, el anillo de oro en la mano del “Padrino” nos dice que no es un personaje de bajos recursos como aparenta.
- En cuanto al guion audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, podemos concluir que, los planos utilizados en el guion audiovisual de cada personaje complementan la trama de la historia, cada ángulo empleado (picado y contrapicado) en una escena dramática es importante para dar señales de quién es el débil y quién es el fuerte. Por otro lado, al tratarse de un género dramático, en todo el largometraje se emplearon todos azulados, con muchas sombras y contraste, esto a manera de repotenciar la idea de misterio, a su vez, apoyó la sensación emotiva que se deseaba comunicar resaltando aquellos rincones del encuadre en donde se había trabajado la dirección artística.
- Por último, concluimos que la dirección de arte no solo interviene en la producción del film, sino que también se ve implicada en la preproducción, definiendo el sentido estético que se le quiere dar a cada elemento: el personaje, la escenografía, cada tipo de diseño de vestuario o del maquillaje va a estar hecho así por una razón, la intención de comunicar; y siempre teniendo en cuenta el trabajo en conjunto con el resto del equipo.

VI. RECOMENDACIONES

- Como ya lo hemos mencionado anteriormente, la información sobre la dirección de arte en el ámbito nacional es muy escasa, por tanto, se recomienda e incentiva a los próximos investigadores aportar contenido y conocimiento sobre este tema a través del análisis de otras producciones peruanas, de este modo, con el análisis elevaremos la calidad audiovisual de las futuras producciones.
- Se recomienda seguir investigando temas referentes a la cultura audiovisual, y poner en duda los conocimientos expuestos en esta investigación, ya que de este modo enriquecemos la cultura audiovisual de nuestro país. Esto con la intención de seguir aportando como referencia a los futuros profesionales interesados en este campo audiovisual.
- Partiendo de todo lo analizado y estudiado en esta investigación, se recomienda a los directores artísticos siempre tener en cuenta las funciones de su labor como estratégica comunicativa visual, en donde la relación entre el proyecto cinematográfico y la audiencia no debe romperse nunca. Siempre se debe tener en cuenta lo que se pretende comunicar, sin recargar el encuadre con muchos códigos visuales, pues se corre el riesgo de crear el efecto contrario de lo que se quería, distrayendo al espectador y cortando esa transmisión de información.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ✓ Avedaño, P y Hernández, M. (2010). Dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia. (tesis de grado) Recuperado de [related:https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5601/tesis644.pdf](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5601/tesis644.pdf)
- ✓ Alcañíz, I. et.al (2015). La iluminación en el cine como recurso expresivo. Recuperado de http://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/Materiales/2015/T227/la_iluminacion_en_el_cine.pdf
- ✓ Cárcamo, H. (2005). Hermenéutica y Análisis Cualitativo. *Cinta moebio*, 23, 204-216.
- ✓ Comunidad Zoom. (octubre 2008). El dialogo. [Mensaje de un blog]. Recuperado de <http://elguiondecine.blogspot.pe/2008/10/el-dilogo.html>
- ✓ Echeverry, J. (2015). El Maquillaje Como Una Herramienta Fundamental Para La Caracterización Externa Del Personaje. Recuperado de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/4363/1/EcheverryL%C3%B3pezJuli%C3%A1nAndr%C3%A9s2015.pdf>
- ✓ Field, S. (1996). *El Manual Del Guionista: Ejercicios e Instrucciones Para Escribir Un Buen Guion Paso A Paso*. Madrid: Plot Ediciones.
- ✓ González, R. (2015). La caracterización en el teatro. Universidad de Palermo. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/10784_41507.pdf
- ✓ Heller, E. (2008). Psicología del color: cómo actúan los colores en los sentimientos y en la razón. Barcelona: Gustavo Gili. Recuperado de <http://www.sncpharma.com/assets/lib/kcfinder/upload/files/libros%20snc/Psicologia%20del%20Color.pdf>
- ✓ Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). "Metodología de la Investigación". (6a Ed.). México: McGRAW-HILL
- ✓ Hernández, P. y Palma, Z. (2015). Pigmentados: Multimedia sobre la

- dirección de arte para creación de personajes. (tesis de licenciatura)
 Recuperado de
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAT0665.pdf>
- ✓ Lasso, S. (23 de abril de 2016). Colores fríos | Cuáles son, significado y características. Recuperado de <https://www.aboutspanol.com/colores-frios-cuales-son-significado-y-caracteristicas-180092>.
 - ✓ Martínez, E y Sánchez (s.f.). El color y la luz en el cine. [Mensaje en un Blog]. Recuperado de <https://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>
 - ✓ Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y gestión*, 20, 165-193
 - ✓ Marcel, M (2002). Lenguaje de cine. Barcelona: Gediza editorial.
 - ✓ Olaya, O. (2009). Música Para Cine Composición Y Producción De La Música Original Para El Cortometraje Animado “El Mercader De Sueños. (tesis de grado). Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/artes/tesis67.pdf>
 - ✓ Palermo.edu. (s.f.). Dirección de arte. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/633.pdf
 - ✓ Pérez, P. (s.f.) Construcción del personaje. Recuperado de http://alcazaba.unex.es/asg/500359/GUION_CONSTRUCCION_DEL_PERSONAJE_JPATRICIOPEREZ.pdf
 - ✓ Potes, L. (s.f). Manual de trabajo para actores. Recuperado de file:///C:/Users/cris/Downloads/Copia_de_MANUAL_DE_TRBAJO_PARA_ACTO-LIBRO.pdf
 - ✓ Porto, J y Gardey, A. (2016). Definición de utilería. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://definicion.de/utileria/>
 - ✓ Rodes, J. (16 de agosto del 2013). Lévi Strauss y su estructuralismo. [Mensaje de un blog]. Recuperado de <http://sitiocero.net/2013/08/levi-strauss-y-su-estructuralismo/>
 - ✓ Serger, L. (2000). Cómo convertir un buen guion en un excelente guion. (4.

^a ed.). Madrid: Ediciones Rialp S.A.

- ✓ Seger, L. (1990). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Editorial Paidós.
- ✓ Stanislavski, C. (1999). *La construcción del personaje*. New York: Alianza
- ✓ Stanislavsky, K (2003). *Preparación del actor*. Buenos Aires: Psique.
Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/78971480/Preparacion-del-Actor-Konstantin-Stanislavsky>
- ✓ Field, S. (1995): *El libro del guión*. Madrid: Plot.
- ✓ Trastoy, B. (2006). *Lenguajes Escénicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- ✓ Tompson, R (2003). *El lenguaje de Cine*. Recuperado de:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/10110_29109.pdf
- ✓ Vargas, Z. (2009). *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. *Revista educación*, 33(1), 155-165.
- ✓ Zurro, B. (2015). *DIRECCIÓN DE ARTE: La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. (tesis de maestría).
Recuperado de
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>
- ✓ Zamarripa, A (2006). *Linda Serger: La psicología en la práctica del guionista*. *Revista Unam*. Recuperado de
http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf

Yo, Mario Buenaventura Castillo Hilario, docente de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y Escuela Profesional de Comunicación de la Universidad César Vallejo Lima Norte (precisar filial o sede), revisor(a) de la tesis titulada:

Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardian, Lima 2017-11"

del (a) estudiante *Ruiz Gonzalez Karla Antonella*

constato que la investigación tiene un índice de similitud de *19*...% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 07 de diciembre de 2018.



Mario

Firma

Mg. Mario Buenaventura Castillo Hilario

DNI: 20063201

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------



FACTIDAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

"Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje
Perro Guardián, Lima, 2017. - II"

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

AUTOR

Ruiz Cervantes, Karla Antonella

ASESOR

Rocio Brigidita Rubio Carachi

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

LIMA - PERÚ

2018



19%

Resumen de coincidencias

Se está analizando fuentes similares
Ver fuentes en inglés (beta)

Coincidencias	Porcentaje
1 fdo.gamboa.edu	4% >
2 doctrye.es	2% >
3 Etnografía a Universidad	2% >
4 equinodermos.blogspot	1% >
5 catálogos.rpa.edu.pe	1% >
6 repository.admission.edu	1% >
7 nunez.upr.es	1% >
8 repository.acredup.pe	1% >
9 Etnografía a Universidad	<1% >
10 opdf.tips	<1% >
11 qibawp.rccoblog.blogspot	<1% >
12 www.revista.unlamir.pe	<1% >
13 fdo.gamboa.edu.pe	<1% >



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Karla Antonella Ruiz Gonzales
Título del ejercicio: DESARROLLO DE PROYECTO 201...
Título de la entrega: Análisis de la dirección de arte de l...
Nombre del archivo: n-de-arte-de-los-personajes-del-l...
Tamaño del archivo: 2.09M
Total páginas: 129
Total de palabras: 29.059
Total de caracteres: 146.893
Fecha de entrega: 23-jul.-2018 10:32p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 977251817





Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: RUIZ GONZALES KARLA ANTONELLA
D.N.I. : 72683470
Domicilio : Mz P lote 17 ancieta alta – El Agustino
Teléfono : Fijo : Móvil : 941445478
E-mail : karg_1996@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Ciencias de la Comunicación
Escuela : Ciencias de la Comunicación
Carrera : Ciencias de la Comunicación
Título : Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :
Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:
Ruiz Gonzales Karla Antonella

Título de la tesis:

"Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II"

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

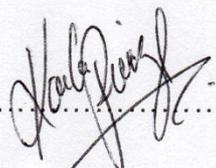
A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma : 

Fecha: 7/06/2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela de Ciencias de la Comunicación

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Ruiz Gonzales Karla Antonella

INFORME TÍTULADO:

Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

SUSTENTADO EN FECHA: 09/07/2018

NOTA O MENCIÓN: 14



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN

ANEXO

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Cotler Avalos Andrés

Título y/o Grado: Licenciado

Ph. D () Doctor () Magister (X) Licenciado () Otros. Especifique:

Universidad que labora: UTP

Fecha: _____

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

"Análisis de la dirección de arte audiovisual de los personajes del largometraje **Perro Guardián**, Lima- 2017"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	✓		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	✓		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	✓		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	✓		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	✓		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	✓		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	✓		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	✓		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		✓	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	✓		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	✓		
TOTAL				

SUGERENCIAS: tiene fe entre otros a lo respaldado del concepto visual de la película - el director de arte y el fotógrafo (e incluso con el propio director)

NOMBRE Y APELLIDOS:

Andrés Cotler Avalos

A. Cotler
FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Durán Cerance Marisela

Título y/o Grado: Leda. Comunicación Social

Ph. D () Doctor () Magister () Licenciado () Otros. Especifique:

Universidad que labora: Ola y Montaña SAC

Fecha: 02/05/2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

“Análisis de la dirección de arte audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima- 2017”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		11		

SUGERENCIAS:-----

NOMBRE Y APELLIDOS: Marisela Durán Cerance

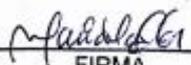

FIRMA

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto Villa León Héctor Eduardo

Título y/o Grado Licenciado en Comunicación Social

Ph. D () Doctor () Magister () Licenciado Otros. Especifique:

Universidad que labora Revista Chomel News Perú

Fecha: 25/04/2018

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

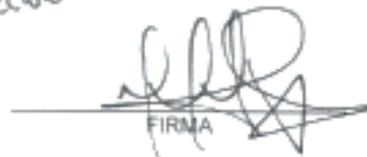
"Análisis de la dirección de arte audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima- 2017"

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
	TOTAL			

SUGERENCIAS: _____

NOMBRE Y APELLIDOS Héctor E. Villa León


 FIRMA

ANEXO

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCENA # 1

Película: “Perro guardián”

Personajes: Rubén, “El Perro”

Nombre propuesto de escena: Introducción a Perro

Duración de escena: 1’ 57”

N° de dimensiones	SI	NO	DESCRIPCIÓN
I. DIRECCIÓN DE ARTE			
1. El personaje			
1.1 Perfil del personaje			
El personaje presenta rasgos distintivos	X		Tiene barba, cabello corto, mirada profunda e intimidante y un tatuaje en el brazo derecho cerca al hombro.
El personaje tiene hábitos, hobbies o empleo	X		Fuma y bebe alcohol,
El personaje presenta un estilo marcado	X		Siempre presenta vestimenta negro y bividí blanco
El personaje tiene grado académico		X	
El personaje tiene familia		X	
El personaje presenta tics		X	
El personaje tiene un lenguaje particular	X		La mirada intensa y ojos saltones.
1.2. Carácter del personaje			
El personaje muestra malas actitudes		X	
El personaje muestra malas reacciones		X	
El personaje es solitario	X		Vive solo
El personaje es extrovertido		X	Al contrario, se muestra solitario
El personaje es empático		X	
El personaje muestra capacidad de relación		X	
El personaje presenta algún		X	

talento			
El personaje muestra mal comportamiento.		X	
1.3. El actor			
El actor muestra expresión corporal	X		
El actor muestra capacidad de interpretación	X		Mantiene una expresividad constante en el rostro.
El actor muestra realismo	X		Se aprecian movimientos naturales.
El actor se complementó con el personaje.	X		
2. Caracterización			
2.1. Maquillaje			
El personaje presenta maquillaje		X	
El personaje presenta prótesis		X	Presenta una barba negra y canosa.
El personaje muestra maquillaje ficticio		X	
2.2. Vestuario			
El vestuario representa la edad al personaje	X		Puede tener cerca de 40 años.
El vestuario representa al perfil del personaje	X		Casaca de cuero, pantalón negro, bividi blanco, correa y reloj en la mano izquierda.
El vestuario representa la época de la historia		X	No necesariamente, ya que la vestimenta no es distintiva de una época específica.
El vestuario complementa la personalidad del personaje	X		Vestimenta oscura y de cuero, señales de un personaje misterioso, rudo y oculto.
2.3. Peluquería			
El peinado del personaje representa su edad	X		La calvicie representa una edad de entre 40 a 45 años.
El peinado representa el perfil del personaje	X		
El peinado representa la		-	

época de la historia			
El peinado complementa la personalidad del personaje	X		
2.4. Accesorios			
El personaje tiene accesorios	X		Tiene un reloj y una pistola
Los accesorios representan la edad del personaje	X		
Los accesorios representan el perfil del personaje.	X		Es un asesino, el arma es necesaria para armar su personaje. Una libreta y sus anteojos.
Los accesorios complementan la personalidad del personaje	X		
3. Escenarios			
3.1. Decorado			
Decorado natural y externo		X	La escena transcurre en una habitación rentada, en donde se puede apreciar lo básico, un baño sin puerta, paredes descascaradas y sucias, poca luz y ambiente cerrado que da un aspecto de privacidad y de escondite.
La elección del decorado es el adecuado	X		Representa la personalidad oscura y misteriosa de él.
El decorado complementa la escena	X		
El decorado tiene coherencia con la acción	X		Se presenta la habitación como una introducción del lugar en donde habita y duerme, se puede apreciar penumbra y soledad.
El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
Decorado artificial e interno	X		
La elección del decorado es el correcto	X		
El decorado complementa la escena	X		
El decorado tiene coherencia con la acción	X		
El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
El decorado tiene realismo	X		
3.2. Distribución de objetos			

Existe utilería en la escena	X		
La utilería complementa la escena	X		
La utilería comunica algo de manera visual	X		Se pueden apreciar cosas básicas, como un inodoro y lavadero viejo y descuidado, ventana con persianas cochinas y rotas, una lámpara que ilumina su pequeña cama que es de media plaza, lo que da a entender que duerme solo, un escritorio al otro lado de la habitación donde tiene una botella de alcohol y un cenicero.
La utilería complementa la personalidad del personaje	X		
La utilería proyecta lo que no se dice del personaje	X		No te dice que duerme solo pero se interpreta eso por la falta de fotografías familiares, limpieza, oscuridad, cama pequeña. Además, no pasa todo el día allí, pues no se ve cocina, muebles, ni televisor.
Existe utilería enfática en la escena	X		El encendedor con el que quema la fotografía de su víctima y con el que prende el cigarrillo, y la pistola que tiene en el escritorio con la que asesinó minutos antes.
La utilería enfática tiene realismo	X		
La utilería de escena (decorado) es la correcta	X		Cumple su función de transmitir, vacío y soledad, así como el misterio del personaje.
3.3. La iluminación			
Aplica iluminación en clave alta			
Aplica iluminación en clave baja	X		Se le ilumina la cara y parte del cuerpo
Aplica iluminación frontal	X		La iluminación de una pequeña fuente de luz en la parte superior de su escritorio.
Aplica iluminación Natural		-	
Aplica iluminación Cenital		-	
Aplica iluminación contraluz		-	
Aplica iluminación lateral		-	
Aplica iluminación de relleno		-	
Aplica iluminación contrapicado		-	
3.4. El Color			
Utiliza el color simbólico	X		
Utiliza el color psicológico	X		En el personaje perro se utiliza mucho el color negro, simboliza el color de la noche, la oscuridad y misterio.

Utiliza colores fríos	X		En su mayoría colores oscuros y azulados.
Los colores fríos cumplen la función que se desea transmitir	X		
Utiliza colores cálidos		X	
Los colores cálidos cumplen la función que se desea transmitir		-	
4. Guion			
4.1. Diálogo			
Utiliza diálogo natural		-	
Utiliza diálogo significativo		-	
Utiliza diálogo dinámico		-	
Utiliza subtexto	X		La escena no tiene diálogo pero aparece el personaje quemando una fotografía de su víctima, esto a manera de simbolizar que el trabajo encomendado ya está consumado.
4.2. Planos			
Presenta plano general	X		Muestra la habitación entera.
Presenta plano entero		-	
Presenta plano americano			
Presenta plano medio	X		Muestra al personaje de frente, donde se le aprecia quemando la fotografía y luego de lado, en donde se nota el tatuaje que tiene en el brazo derecho.
Presenta primer plano		-	
Presenta primerísimo primer plano		-	
Presenta plano detalle	X		La fotografía quemándose
4.3. Ángulos de cámara			
Emplea ángulo normal	X		
Emplea ángulo picado	X		Te muestra la habitación entera y sus detalles dentro de ella.
Emplea ángulo contrapicado		-	
Emplea ángulo cenital		-	
Emplea ángulo aberrante		-	
Emplea ángulo subjetivo		-	
Emplea ángulo nadir		-	
4.4. Sonido			
Utiliza ruido ambiental	X		El ruido del papel consumiéndose, del lapicero cuando escribe,
El ruido ambiental refuerza	X		

la acción			
El ruido ambiental transmite sensación de realismo	X		
Utiliza música de fondo	X		Sonido de intriga y misterio, mismos que son característicos y muy utilizados en películas de terror.
La música refuerza la acción	X		
La música transmite sensaciones	X		
La música complementa la escena	X		
La música cumple su función comunicativa	X		

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCENA #2

Película: “Perro guardián”

Personajes: Rubén, “El Perro”

Nombre propuesto de escena: Perro y su soledad

Duración de escena: 2' 48”

N° de dimensiones e indicadores	SI	NO	DESCRIPCIÓN
I. DIRECCIÓN DE ARTE			
1. El personaje			
1.2 Perfil del personaje			
El personaje presenta rasgos distintivos	X		Tiene barba, cabello corto, mirada profunda e intimidante y un tatuaje en el brazo derecho cerca al hombro.
El personaje tiene hábitos, hobbies o empleo	X		Fuma y bebe alcohol.
El personaje presenta un estilo marcado	X		Siempre presenta vestimenta negro y un polo negro
El personaje tiene grado académico		X	
El personaje tiene familia	X		Se da a entender que sí tiene hijos y esposa.
El personaje presenta tics		X	
El personaje tiene un lenguaje particular	X		La mirada intensa y ojos saltones.
1.2. Carácter del personaje			
El personaje muestra malas actitudes		X	
El personaje muestra malas reacciones		X	
El personaje es solitario	X		Vive solo
El personaje es extrovertido		X	Al contrario, se muestra solitario
El personaje es empático		X	
El personaje muestra		X	

capacidad de relación			
El personaje presenta algún talento		X	
El personaje muestra mal comportamiento.		X	
1.3. El actor			
El actor muestra expresión corporal	X		
El actor muestra capacidad de interpretación	X		Mantiene una expresividad constante en el rostro.
El actor muestra realismo	X		Se aprecian movimientos naturales.
El actor se complementó con el personaje.	X		
2. Caracterización			
2.1. Maquillaje			
El personaje presenta maquillaje	X		Presenta una barba negra y canosa.
El personaje presenta prótesis		X	
El personaje muestra maquillaje ficticio		X	
2.2. Vestuario			
El vestuario representa la edad al personaje	X		Puede tener cerca de 40 años.
El vestuario representa al perfil del personaje	X		Polo negro y reloj en la mano izquierda.
El vestuario representa la época de la historia		X	No necesariamente, ya que la vestimenta no es distintiva de una época específica.
El vestuario complementa la personalidad del personaje	X		Vestimenta oscura y de cuero, señales de un personaje misterioso, rudo y oculto.
2.3. Peluquería			

El peinado del personaje representa su edad	X		La calvicie representa una edad de entre 40 a 45 años.
El peinado representa el perfil del personaje	X		
El peinado representa la época de la historia		-	
El peinado complementa la personalidad del personaje	X		
2.4. Accesorios			
El personaje tiene accesorios	X		Tiene puesto su reloj y anteojos
Los accesorios representan la edad del personaje	X		
Los accesorios representan el perfil del personaje.	X		
Los accesorios complementan la personalidad del personaje	X		
3. Escenarios			
3.1. Decorado			
Decorado natural y externo		X	La escena transcurre en su habitación, en donde se puede apreciar parte de su cuarto, una fuga de agua en el techo a la altura de su cabecera, paredes descascaradas y sucias, poca luz y ambiente cerrado.
La elección del decorado es el adecuado	X		Representa la personalidad oscura y misteriosa de él.
El decorado complementa la escena	X		
El decorado tiene coherencia con la acción	X		Se profundiza un poco más en la historia del personaje, se pueden observar dibujos hechos por sus hijos, además de una biblia.
El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
Decorado artificial e interno	X		

La elección del decorado es el correcto	X		
El decorado complementa la escena	X		
El decorado tiene coherencia con la acción	X		
El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
El decorado tiene realismo	X		
3.2. Distribución de objetos			
Existe utilería en la escena	X		Hojas de dibujos de sus hijos un libro de sudoku, su cenicero, un despertador y su grabadora.
La utilería complementa la escena	X		
La utilería comunica algo de manera visual	X		Se observa que es un personaje tranquilo y pausado, además de que es creyente en Dios, pues acepta la biblia sin hacer gestos o muecas de rechazo.
La utilería complementa la personalidad del personaje	X		
La utilería proyecta lo que no se dice del personaje	X		La utilería acompaña lo que se dice la grabación.
Existe utilería enfática en la escena	X		
La utilería enfática tiene realismo	X		Los dibujos están hechos por un pequeño, al igual que el gotero en el techo.
La utilería de escena (decorado) es la correcta	X		Cumple su función de transmitir, vacío y soledad, así como el misterio del personaje.
3.3. La iluminación			
Aplica iluminación en clave alta			
Aplica iluminación en clave baja	X		Se le ilumina la cara y parte del cuerpo hasta el hombro.
Aplica iluminación frontal		-	
Aplica iluminación Natural		-	
Aplica iluminación Cenital		-	
Aplica iluminación contraluz		-	

Aplica iluminación lateral	X		Algunas tomas la iluminación se aprecia de manera lateral, pues su fuente luz es su lámpara que tiene al costado de su cama.
Aplica iluminación de relleno		-	
Aplica iluminación contrapicada		-	
3.4. El Color			
Utiliza el color simbólico	X		
Utiliza el color psicológico	X		En el personaje perro se utiliza mucho el color negro, simboliza el color de la noche, la oscuridad y misterio. Asimismo, su fuente de luz tiene una apariencia azulada, lo que transmite serenidad y calma.
Utiliza colores fríos	X		En su mayoría colores oscuros y azulados.
Los colores fríos cumplen la función que se desea transmitir	X		
Utiliza colores cálidos		X	
Los colores cálidos cumplen la función que se desea transmitir		-	
4. Guion			
4.1. Diálogo			
Utiliza diálogo natural	X		La mujer que le grabó el audio, utiliza palabras simples, de fácil entendimiento y que se comprenden fácilmente.
Utiliza diálogo significativo		X	
Utiliza diálogo dinámico		X	
Utiliza subtexto		X	
4.2. Planos			
Presenta plano general			
Presenta plano entero			
Presenta plano americano			
Presenta plano medio		X	Termina con este plano
Presenta primer plano		X	Al comienzo de la escena, luego se va alejándose hasta convertirse en un plano medio y regresa para mostrar su expresión cuando habla su hijo.
Presenta primerísimo primer plano			
Presenta plano detalle			
4.1. Ángulos de cámara			

Emplea ángulo normal	X		Presenta ángulo normal y frontal cuando está echado en su cama. Después al levantarse, sigue en el normal pero desde un lado.
Emplea ángulo picado		-	
Emplea ángulo contrapicado		-	
Emplea ángulo cenital		-	
Emplea ángulo aberrante		-	
Emplea ángulo subjetivo		-	
Emplea ángulo nadir		-	
4.2. Sonido			
Utiliza ruido ambiental		-	
El ruido ambiental refuerza la acción		-	
El ruido ambiental transmite sensación de realismo	X		
Utiliza música de fondo	X		Sonido de intriga y misterio, utiliza también la grabación de una mujer y de sus hijos.
La música refuerza la acción	X		
La música transmite sensaciones	X		
La música complementa la escena	X		
La música cumple su función comunicativa	X		

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCENA #3

Película: “Perro guardián”

Personaje: Rubén “El Perro” y “El padrino”

Nombre propuesto de escena: “Perro conoce al Padrino”

Duración de escena: 1’ 28”

N° de dimensiones e indicadores	SI	NO	DESCRIPCIÓN
I. DIRECCIÓN DE ARTE			
1. El personaje			
1.1 Perfil del personaje			
1.2.1. El personaje presenta rasgos distintivos	X		El padrino luce un bigote blanco, cejas pobladas de color negro y una cabellera media calva en la parte superior de su cabeza. Viste una camisa alegre con muchos detalles pero los tonos son fríos, anillo de oro.
1.2.2. El personaje tiene hábitos, hobbies o empleo		X	No precisa
1.2.3. El personaje presenta un estilo marcado		X	Siempre usa camisas.
1.2.4. El personaje tiene grado académico		X	
1.1.7. El personaje tiene familia	X		Su ahijada, quien se aprecia que le tiene respeto más no cariño.
1.1.8. El personaje presenta tics		X	
1.1.9. El personaje tiene un lenguaje particular	X		Nombra mucho a Jesús y a la iglesia. Es un personaje muy creyente.
2. Carácter del personaje			
1. El personaje muestra malas actitudes		X	
2. El personaje muestra malas reacciones		X	
1.2.5. El personaje es	X		El ambiente se nota vacío.

solitario			
4. El personaje es extrovertido		X	
5. El personaje es empático	X		Se muestra amigable con Perro.
6. El personaje muestra capacidad de relación	X		
8. El personaje muestra mal comportamiento.		X	
3. El actor			
1. El actor muestra expresión corporal	X		
2. El actor muestra capacidad de interpretación	X		Mantiene una actitud comprensiva y pasiva.
3. El actor muestra realismo	X		Se aprecian movimientos naturales.
1.3.4. El actor se complementó con el personaje.	X		
3. Caracterización			
1. Maquillaje			
1. El personaje presenta maquillaje	X		Presenta un bigote canoso.
2. El personaje presenta prótesis		X	
3. El personaje muestra maquillaje ficticio		X	
2. Vestuario			
1. El vestuario representa la edad al personaje	X		Puede tener cerca de 55 años.
2. El vestuario representa al perfil del personaje	X		Lleva vestimenta con detalles pero en tonos fríos a pesar de tener personalidad amigable.
3. El vestuario representa la época de la historia		X	No necesariamente, ya que la vestimenta no es distintiva de una época específica.
4. El vestuario complementa la personalidad del personaje	X		

3. Peluquería		
1. El peinado del personaje representa su edad	X	La calvicie representa una edad de entre 50 a 55 años.
2.3.2. El peinado representa el perfil del personaje	X	
3. El peinado representa la época de la historia	-	
4. El peinado complementa la personalidad del personaje	X	
4. Accesorios		
2.4.1. El personaje tiene accesorios	X	Tiene puesto un reloj, cadena y anillo dorado que aparenta ser de oro, lo que nos quiere decir que no es un personaje humilde, sino que tiene cierto poder económico.
2.4.2. Los accesorios representan la edad del personaje	X	
3. Los accesorios representan el perfil del personaje.	X	
4. Los accesorios complementan la personalidad del personaje	X	
4. Escenarios		
3.1. Decorado		
3.1.1. Decorado natural y externo	X	La escena transcurre en un ambiente cerrado, en lo que parece ser un local sencillo en donde se vende menú marino. Con sillas humildes y poca decoración, algunos cuadros en la pared, paredes apenas pintadas que no coinciden con el look del personaje quien es dueño del local.
3.1.1.1. La elección del decorado es el adecuado	X	Representa la humildad de un restaurante de barrio económico.

3.1.1.2. El decorado complementa la escena	X		
3.1.1.3. El decorado tiene coherencia con la acción	X		Se profundiza un poco más en la historia del personaje, se pueden observar dibujos hechos por sus hijos, además de una biblia.
3.1.1.4. El decorado complementa la personalidad del personaje		X	Deja una sensación de autoridad que se contradice con los accesorios que posee el personaje.
3.1.2. Decorado artificial e interno	X		
3.1.2.1. La elección del decorado es el correcto	X		A partir del diálogo, se puede intuir que la decoración del ambiente es propósito, pues muestra la verdadera personalidad del personaje, que no le importa nada más que él y el dinero. El decorado adelanta la verdadera personalidad del personaje, aparenta ser humilde y gentil, pero es todo lo contrario.
3.1.2.2. El decorado complementa la escena	X		
3.1.2.3. El decorado tiene coherencia con la acción	X		
3.1.2.4. El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
3.1.2.5. El decorado tiene realismo	X		
3.2. Distribución de objetos			
3.2.1. Existe utilería en la escena	X		Cuadros, mesas con sillas de comedor, platos, cubiertos y una pecera, típica en los restaurantes marinos, congeladora, floreros, cuadros cristianos, macetas.
3.2.2. La utilería complementa la escena	X		
3.2.3. La utilería comunica algo de manera visual	X		Lugar humilde, cómodo y pequeño.
3.2.4. La utilería complementa la personalidad del personaje		X	Da pistas de su verdadera personalidad.

3.2.5. La utilería proyecta lo que no se dice del personaje	X		
3.2.6. Existe utilería enfática en la escena		X	No hay ninguna utilería que sea imprescindible para que se desarrolle la escena, todas son complementarias.
3.2.7. La utilería enfática tiene realismo			
3.2.8. La utilería de escena (decorado) es la correcta	X		Cumple su función de transmitir que es un restaurante humilde y de barrio, sin lujos y pequeño.
3.3. La iluminación			
3.3.1. Aplica iluminación en clave alta			
3.3.2. Aplica iluminación en clave baja			
3.3.3. Aplica iluminación frontal		-	
3.3.4. Aplica iluminación Natural	X		La iluminación es natural, de día.
3.3.5. Aplica iluminación Cenital		-	
3.3.6. Aplica iluminación contraluz		-	
3.3.7. Aplica iluminación lateral	X		Luz que entra por la puerta abierta del restaurante
3.3.8. Aplica iluminación de relleno		-	
3.3.9. Aplica iluminación contrapicada		-	
3.4. El Color			
3.4.2. Utiliza el color simbólico	X		
3.4.4. Utiliza el color psicológico	X		
3.4.4.1. Utiliza colores fríos	X		En su mayoría colores oscuros y azulados. Incluso la camisa del Padrino, tiene diseño pero su tono es frío.
3.4.4.1.1. Los colores fríos cumplen la función que se desea transmitir		X	Existe una señal que te hace dudar de la verdadera personalidad de El padrino, pues se muestra amigable pero su vestimenta y sus colores no te dan confianza, pues utiliza colores fríos.
3.4.4.2. Utiliza colores cálidos		X	
3.4.4.2.1. Los colores cálidos cumplen la función que se desea transmitir		-	
5. Guion			
4.1. Diálogo			
4.1.1. Utiliza diálogo natural	X		Utiliza palabras de fácil

			entendimiento. Nombra mucho a la iglesia y es creyente.
4.1.2. Utiliza diálogo significativo			
4.1.3. Utiliza diálogo dinámico		X	Él solo habla en la conversación, Perro se mantiene callado.
4.1.4. Utiliza subtexto			
4. 2. Planos			
4.2.1. Presenta plano general	X		En ciertas tomas donde se muestra que están solos en el local.
4.2.2. Presenta plano entero			
4.2.4. Presenta plano americano			
4.2.5. Presenta plano medio		X	La mayoría de las tomas son con este plano.
4.2.6. Presenta primer plano			
4.2.7. Presenta primerísimo primer plano			
4.2.8. Presenta plano detalle			
3. Ángulos de cámara			
4.3.1. Emplea ángulo normal	X		Presenta ángulo normal y frontal.
4.3.2. Emplea ángulo picado		-	
4.3.3. Emplea ángulo contrapicado		-	
4.3.4. Emplea ángulo cenital		-	
4.3.5. Emplea ángulo aberrante		-	
4.3.6. Emplea ángulo subjetivo		-	
4.3.7. Emplea ángulo nadir		-	
4. Sonido			
4.4.1. Utiliza ruido ambiental		-	
4.4.1.2. El ruido ambiental refuerza la acción		-	
4.4.1.3.El ruido ambiental transmite sensación de realismo	X		Se escucha el sonido de unas aves y el motor de los carros pasando por la calle.
4.4.2. Utiliza música de fondo		X	
4.4.2.1. La música refuerza la acción			
4.4.2.2. La música transmite sensaciones			
4.4.2.3. La música complementa la escena			
4.4.2.4. La música cumple su función comunicativa			

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCENA #4

Película: “Perro guardián”

Personaje: Rubén “El Perro” y “El Pastor”

Nombre propuesto de escena: “El pastor se confiesa”

Duración de escena: 3’ 45”

N° de dimensiones e indicadores	SI	NO	DESCRIPCIÓN
I. DIRECCIÓN DE ARTE			
1. El personaje			
1.1 Perfil del personaje			
1.2.6. El personaje presenta rasgos distintivos	X		El pastor tiene una voz profunda y grave, es imponente pero a la vez calmado. Mirada firme y directa a los ojos sin titubeos, parece no intimidarse con Perro.
1.2.7. El personaje tiene hábitos, hobbies o empleo	X		Es el pastor de la iglesia
1.2.8. El personaje presenta un estilo marcado		X	Viste formal.
1.2.9. El personaje tiene grado académico		X	
1.1.7. El personaje tiene familia	X		Aparece solo en la iglesia.
1.1.8. El personaje presenta tics		X	
1.1.9. El personaje tiene un lenguaje particular	X		Voz tono de voz profundo.
3. Carácter del personaje			
2. El personaje muestra malas actitudes		X	
3. El personaje muestra malas reacciones		X	
1.2.10. El personaje es solitario	X		El ambiente se nota vacío.
5. El personaje es extrovertido		X	
6. El personaje es empático	X		Se muestra amable con Perro, no se intimida.

7.	El personaje muestra capacidad de relación	X		
9.	El personaje muestra mal comportamiento.		X	
4. El actor				
2.	El actor muestra expresión corporal	X		Habla mucho con las manos, y mantiene la mirada fija a los ojos de Perro.
3.	El actor muestra capacidad de interpretación	X		Mantiene una actitud pasiva.
4.	El actor muestra realismo	X		Se aprecian movimientos naturales.
1.3.4.	El actor se complementó con el personaje.	X		
4. Caracterización				
2. Maquillaje				
2.	El personaje presenta maquillaje		X	
3.	El personaje presenta prótesis		X	
4.	El personaje muestra maquillaje ficticio		X	
3. Vestuario				
2.	El vestuario representa la edad al personaje	X		Puede tener cerca de 55 años.
3.	El vestuario representa al perfil del personaje	X		Lleva vestimenta seria y formal.
4.	El vestuario representa la época de la historia	X		Los pastores de iglesias suelen vestirse como él.
5.	El vestuario complementa la personalidad del personaje	X		
4. Peluquería				
2.	El peinado del personaje representa su edad	X		Peinado formal, cabello prolijo y limpio.

2.3.2. El peinado representa el perfil del personaje	X		
4. El peinado representa la época de la historia		-	
5. El peinado complementa la personalidad del personaje	X		
5. Accesorios			
2.4.1. El personaje tiene accesorios	X		Tiene puesto solo un reloj en la mano izquierda y lleva unos anteojos antiguos grandes.
2.4.2. Los accesorios representan la edad del personaje	X		Pocos accesorios que decoran al personaje, dando a entender que es serio y sencillo.
4. Los accesorios representan el perfil del personaje.	X		
5. Los accesorios complementan la personalidad del personaje	X		
5. Escenarios			
3.1. Decorado			
3.1.1. Decorado natural y externo		X	
3.1.1.1. La elección del decorado es el adecuado	X		Representa la soledad de la iglesia, pero por sus colores fríos da la sensación de que no es un lugar de confianza.
3.1.1.2. El decorado complementa la escena	X		
3.1.1.3. El decorado tiene coherencia con la acción	X		Muestra soledad, un personaje que también oculta secretos y que protege su intimidad.
3.1.1.4. El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
3.1.2. Decorado artificial e interno	X		La escena transcurre en un ambiente cerrado, en una iglesia con poca iluminación, ambiente frío de decorado de manera simple, sin recargar de objetos, solo lo necesario.
3.1.2.1. La elección del decorado es el correcto	X		El decorado es poco, con colores fríos y casi sin

			muchos objetos, solo lo necesario para intuir que también es oculta un secreto y un pasado al igual que Perro.
3.1.2.2. El decorado complementa la escena	X		
3.1.2.3. El decorado tiene coherencia con la acción	X		
3.1.2.4. El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
3.1.2.5. El decorado tiene realismo	X		
3.2. Distribución de objetos			
3.2.1. Existe utilería en la escena	X		Escritorio con lámpara, algunos símbolos religiosos, libretas, lapiceras, perchero, una pistola y cuadro.
3.2.2. La utilería complementa la escena	X		
3.2.3. La utilería comunica algo de manera visual	X		Lugar humilde y pequeño, con poca decoración.
3.2.4. La utilería complementa la personalidad del personaje		X	Da pistas acerca de su verdadera identidad.
3.2.5. La utilería proyecta lo que no se dice del personaje	X		
3.2.6. Existe utilería enfática en la escena		X	No hay ninguna utilería que sea imprescindible para que se desarrolle la escena, todas son complementarias.
3.2.7. La utilería enfática tiene realismo			
3.2.8. La utilería de escena (decorado) es la correcta	X		Cumple su función de transmitir que es un restaurante humilde y de barrio, sin lujos y pequeño.
3.3. La iluminación			
3.3.1. Aplica iluminación en clave alta			
3.3.2. Aplica iluminación en clave baja			
3.3.4. Aplica iluminación frontal		-	
3.3.4. Aplica iluminación natural		-	
3.3.5. Aplica iluminación Cenital		-	
3.3.6. Aplica iluminación contraluz		-	
3.3.7. Aplica iluminación lateral	X		Luz que ilumina cierta parte del rostro, que le otorga misterio al personaje.

3.3.8. Aplica iluminación de relleno	X		Luz artificial muy amarillenta en tonos fríos.
3.3.9. Aplica iluminación contrapicado		-	
3.4. El Color			
3.4.2. Utiliza el color simbólico	X		
3.4.4. Utiliza el color psicológico	X		
3.4.4.1. Utiliza colores fríos	X		En su mayoría colores oscuros y amarillentos.
3.4.4.1.1. Los colores fríos cumplen la función que se desea transmitir	X		Te transmiten misterio, algo oculta y cierta inestabilidad, te mantiene prevenido y atento a la escena, pues el arma en el escritorio indica también que algo malo está por ocurrir.
3.4.4.2. Utiliza colores cálidos		X	
3.4.4.2.1. Los colores cálidos cumplen la función que se desea transmitir		-	
6. Guion			
4.1. Diálogo			
4.1.1. Utiliza diálogo natural	X		Utiliza palabras de fácil entendimiento. Sin embargo, utiliza términos de militares en las épocas del terrorismo.
4.1.2. Utiliza diálogo significativo			
4.1.3. Utiliza diálogo dinámico		X	Él solo habla en la conversación, Perro se mantiene callado y solo pronuncia una frase.
4.1.4. Utiliza subtexto			
4. 2. Planos			
4.2.1. Presenta plano general	X		En ciertas tomas al inicio de la escena cuando entra a la iglesia.
4.2.2. Presenta plano entero			
4.2.4. Presenta plano americano			
4.2.5. Presenta plano medio	X		La mayoría de las tomas son con este plano y en la conversación
4.2.6. Presenta primer plano	X		En la conversación cuando relata su secreto.
4.2.7. Presenta primerísimo primer plano			
4.2.8. Presenta plano detalle	X		Cuando le entrega la libreta que tenía con los nombres de los terroristas

			cuando era militar.
4. Ángulos de cámara			
4.3.1. Emplea ángulo normal	X		Presenta ángulo normal y frontal.
4.3.2. Emplea ángulo picado		-	
4.3.3. Emplea ángulo contrapicado		-	
4.3.4. Emplea ángulo cenital		-	
4.3.5. Emplea ángulo aberrante		-	
4.3.6. Emplea ángulo subjetivo		-	
4.3.7. Emplea ángulo nadir		-	
5. Sonido			
4.4.1. Utiliza ruido ambiental		-	
4.4.1.2. El ruido ambiental refuerza la acción		-	
4.4.1.3. El ruido ambiental transmite sensación de realismo	X		El sonido de los mismos objetos empleados en la escena.
4.4.2. Utiliza música de fondo		X	
4.4.2.1. La música refuerza la acción			
4.4.2.2. La música transmite sensaciones			
4.4.2.3. La música complementa la escena			
4.4.2.4. La música cumple su función comunicativa			

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCENA #5

Película: “Perro guardián”

Personajes: Rubén, “El Perro” y El Padrino

Nombre propuesto de escena: La muerte del padrino

Duración de escena: 1’ 49”

N° de dimensiones e indicadores	SI	NO	DESCRIPCIÓN
I. DIRECCIÓN DE ARTE			
1. El personaje			
6.3 Perfil del personaje			
El personaje presenta rasgos distintivos	X		Perro tiene barba, cabello corto, mirada profunda e intimidante. El padrino tiene barba y es calvo
El personaje tiene hábitos, hobbies o empleo	X		
El personaje presenta un estilo marcado	X		Perro siempre presenta vestimenta negra y un polo negro. El padrino viste camisa y pantalón de vestir
El personaje tiene grado académico		X	
El personaje tiene familia	X		Perro sí, el padrino solo una ahijada del culto en donde pertenece
El personaje presenta tics		X	
El personaje tiene un lenguaje particular	X		El padrino habla como predicador de la palabra
1.2. Carácter del personaje			
El personaje muestra malas actitudes		X	
El personaje muestra malas reacciones	X		Perro va a asesinar al Padrino
El personaje es solitario		-	
El personaje es extrovertido		-	
El personaje es		-	

empático			
El personaje muestra capacidad de relación		-	
El personaje presenta algún talento			
El personaje muestra mal comportamiento.	X		
1.3. El actor			
El actor muestra expresión corporal	X		Ambos representan bien su personaje, hablan con propiedad y realismo.
El actor muestra capacidad de interpretación	X		Perro mantiene una expresividad constante en el rostro.
El actor muestra realismo	X		Se aprecian movimientos naturales.
El actor se complementó con el personaje.	X		
2. Caracterización			
6.5. Maquillaje			
El personaje presenta maquillaje	X		Perro y el padrino presentan una barba negra y canosa.
El personaje presenta prótesis		X	
El personaje muestra maquillaje ficticio		X	
6.6. Vestuario			
El vestuario representa la edad al personaje	X		Ambos pueden tener cerca de 40 años.
El vestuario representa al perfil del personaje	X		Perro presenta vestimenta negra todo el tiempo y el padrino viste camisa y pantalón de vestir
El vestuario representa la época de la historia		X	No necesariamente, ya que la vestimenta no es distintiva de una época específica.
El vestuario complementa la personalidad del	X		

personaje			
6.7. Peluquería			
El peinado del personaje representa su edad	X		
El peinado representa el perfil del personaje	X		
El peinado representa la época de la historia		-	
El peinado complementa la personalidad del personaje	X		
6.8. Accesorios			
El personaje tiene accesorios		X	
Los accesorios representan la edad del personaje		-	
Los accesorios representan el perfil del personaje.		-	
Los accesorios complementan la personalidad del personaje		-	
7. Escenarios			
3.1. Decorado			
Decorado natural y externo			
La elección del decorado es el adecuado	X		Se aprecia realismo. Un patio improvisado como templo de oración
El decorado complementa la escena	X		
El decorado tiene coherencia con la acción	X		Se trata de mostrar la desesperación por a que el padrino quiere crear su propia iglesia.
El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
Decorado artificial e interno		-	

La elección del decorado es el correcto	X		
El decorado complementa la escena	X		
El decorado tiene coherencia con la acción	X		
El decorado complementa la personalidad del personaje	X		
El decorado tiene realismo	X		
3.2. Distribución de objetos			
Existe utilería en la escena	X		Se aprecia al padrino con una biblia en sus manos. Además, la decoración es de una especie de iglesia improvisada que es un patio adornado como culto. Tiene bancas, sillas, parlantes instrumentos musicales.
La utilería complementa la escena	X		
La utilería comunica algo de manera visual	X		El desespero del padrino por crear su propia iglesia y tener fieles.
La utilería complementa la personalidad del personaje	X		
La utilería proyecta lo que no se dice del personaje	X		La utilería acompaña la soledad y desprecio con la que vive el padrino.
Existe utilería enfática en la escena	X		El arma con la que se matará al padrino
La utilería enfática tiene realismo	X		
La utilería de escena (decorado) es la correcta	X		Cumple su función de transmitir, vacío y soledad
3.3. La iluminación			
Aplica iluminación en clave alta		-	
Aplica iluminación en clave baja		-	
Aplica iluminación frontal		-	
Aplica iluminación Natural	X		Se puede apreciar que es de día, pero utilizan colores fríos para denotar ese suspenso propio de la escena
Aplica iluminación Cenital		-	
Aplica iluminación		-	

contraluz			
Aplica iluminación lateral		-	
Aplica iluminación de relleno		-	
Aplica iluminación contrapicada		-	
3.4. El Color			
Utiliza el color simbólico		-	
Utiliza el color psicológico	X		
Utiliza colores fríos	X		En su mayoría colores oscuros y azulados.
Los colores fríos cumplen la función que se desea transmitir	X		
Utiliza colores cálidos		X	
Los colores cálidos cumplen la función que se desea transmitir		-	
8. Guion			
4.1. Diálogo			
Utiliza diálogo natural	X		Se utiliza el diálogo natural y coloquial, propio de gente de clase social media baja
Utiliza diálogo significativo		X	
Utiliza diálogo dinámico		X	
Utiliza subtexto		X	
4.2. Planos			
Presenta plano general	X		Comienza con este plano
Presenta plano entero			
Presenta plano americano	X		Se utiliza este plano también
Presenta plano medio			
Presenta primer plano			
Presenta primerísimo primer plano			
Presenta plano detalle			
8.3. Ángulos de cámara			
Emplea ángulo normal	X		Presenta ángulo normal y frontal.
Emplea ángulo picado		-	
Emplea ángulo contrapicado		-	
Emplea ángulo cenital		-	
Emplea ángulo		-	

aberrante			
Emplea ángulo subjetivo		-	
Emplea ángulo nadir		-	
8.4. Sonido			
Utiliza ruido ambiental		-	
El ruido ambiental refuerza la acción		-	
El ruido ambiental transmite sensación de realismo	X		
Utiliza música de fondo	X		Sonido de intriga y misterio.
La música refuerza la acción	X		
La música transmite sensaciones	X		
La música complementa la escena	X		
La música cumple su función comunicativa	X		

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Nombre de Investigación: "Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II"

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	SUPUESTO DE INVESTIGACION	VARIABLE DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA DE INVESTIGACION
<p>1. Problema General:</p> <p>¿Cómo se muestra la dirección de arte audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?</p>	<p>1. Objetivo General</p> <p>Determinar las características de la dirección de arte audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 – II.</p>	<p>1. Supuesto General:</p> <p>La dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardián tiene una función importante en la comunicación visual de un proyecto cinematográfico, pues el responsable no solo de la coherencia estética, sino de los códigos visuales a través de los elementos de la dirección de arte como la caracterización, el vestuario, los decorados y la utillería que se</p>	<p>Variable:</p> <p>I. Dirección de arte</p>	<p>1. Perfil del personaje</p> <p>2. Caracterización</p> <p>3. Escenarios</p>	<p>1.1 Entorno personal del personaje 1.2 Carácter del personaje 1.3. El actor</p> <p>2.1. Maquillaje 2.2 Vestuario 2.3 Peluquería 2.4. Accesorios</p> <p>3.1. Decorado 3.1.1. Decorado natural y externo 3.1.2. Decorado artificial e interno</p> <p>3.2. Distribución de objetos</p> <p>3.3.La iluminación 3.3.1. Iluminación en clave alta 3.3.2. Iluminación en clave baja 3.3.3. Iluminación</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>El tipo de investigación adecuado es la Aplicada.</p> <p>Enfoque de Investigación:</p> <p>El enfoque de investigación es Cualitativo cuyo nivel es Hermenéutico</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Se aplica el diseño basado en el Estudio de caso.</p>

<p>2. Problemas Específicos:</p> <p>2.1. ¿Cómo se muestra el perfil de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?</p>	<p>2. Objetivos Específicos:</p> <p>2.1. Describir el perfil de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II</p>	<p>emplearán en el encuadre, que se utilizarán para comunicar un mensaje específico a la audiencia.</p>		<p>4. Guion audiovisual</p>	<p>frontal</p> <p>3.3.4. Iluminación Natural</p> <p>3.3.5. Iluminación Central</p> <p>3.3.6. Iluminación contraluz</p> <p>3.3.7. Iluminación lateral</p> <p>3.3.8. Iluminación de relleno</p> <p>3.3.9. Iluminación contrapicada</p>	
<p>2.2. ¿Cómo se muestra la caracterización de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?</p>	<p>2.2. Describir la caracterización de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.</p>					
<p>2.3. ¿Cómo se muestran los escenarios de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?</p>	<p>2.3. Describir los escenarios de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.</p>			<p>4.1. Diálogos</p> <p>4.1.1. Diálogo natural</p> <p>4.1.2. Diálogo significativo</p> <p>4.1.3. Diálogo dinámico</p> <p>4.1.4. Subtexto</p>		
<p>2.4. ¿Cómo se muestra el guion audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II?</p>	<p>2.4. Describir el guion audiovisual de los personajes del largometraje Perro Guardián, Lima, 2017 - II.</p>			<p>4.2. Planos</p> <p>4.2.1. Plano general</p> <p>4.2.2. Plano entero</p> <p>4.2.3. Plano americano</p> <p>4.2.4. Plano medio</p> <p>4.2.5. Primer plano</p> <p>4.2.6. Primerísimo primer plano</p> <p>4.2.7. Plano detalle</p>		

