

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



La Dirección De Arte En El Cine Contemporáneo

La Evolución De La Dirección De Arte En El Desarrollo De La Acción
Dramática: El Caso De *Edward Manos De Tijeras, Mujeres Al Borde De Un
Ataque De Nervios Y Oldboy*

Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual que presenta la
Bachiller:

ANGELA ELIZABETH LÓPEZ LAVADO

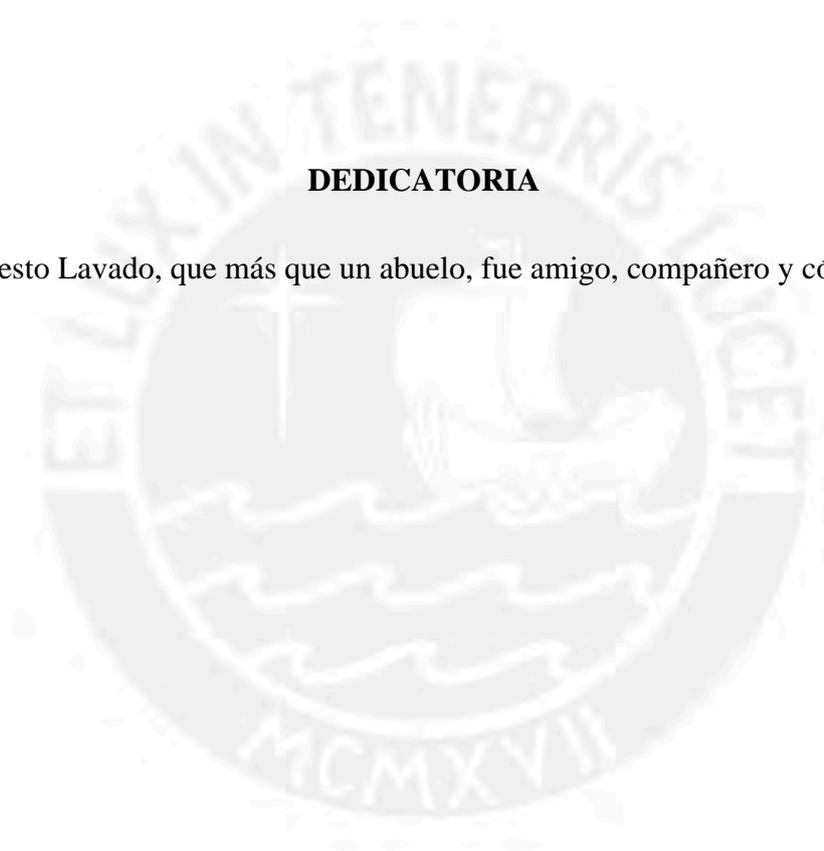
ASESOR:

Gabriel Calderón Chuquitaype

Lima, 3 de Junio, 2015

DEDICATORIA

A Ernesto Lavado, que más que un abuelo, fue amigo, compañero y cómplice.

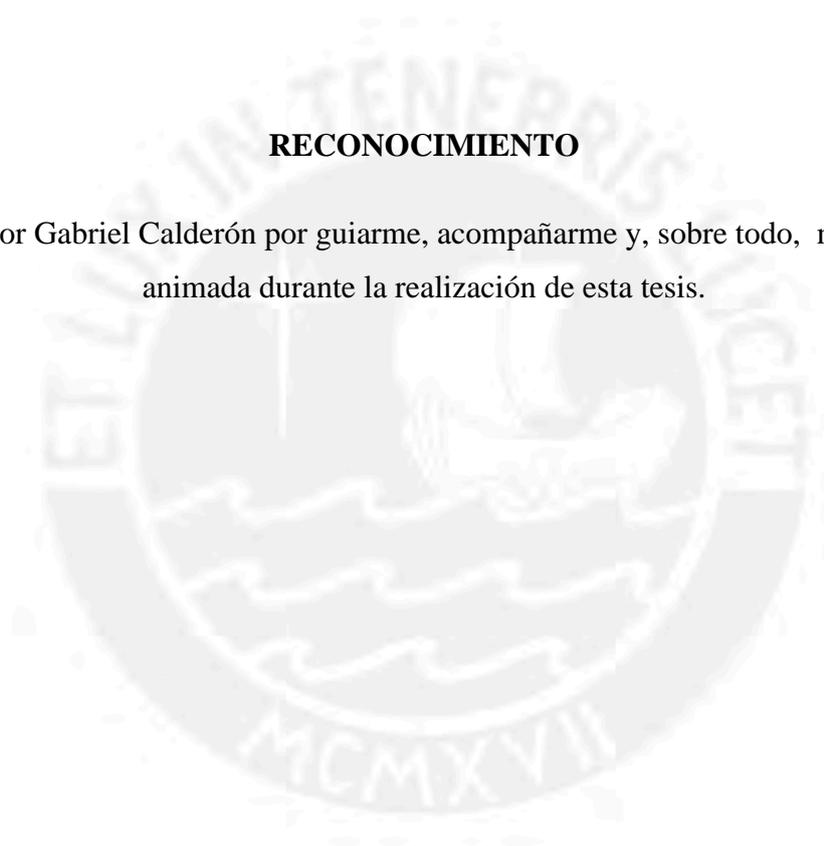


AGRADECIMIENTO

A mis padres Rubén y Glicería, quienes me acompañaron durante mi carrera y lo siguen haciendo en mi vida profesional, a mis hermanos Gabriela y Alexis, a mis amigos y colegas de la facultad, y a mi compañero de vida Renzo.

RECONOCIMIENTO

A mi asesor Gabriel Calderón por guiarme, acompañarme y, sobre todo, mantenerme animada durante la realización de esta tesis.



Índice

Introducción.....	i
1. Capítulo I: Planteamiento del problema.....	1
<i>1.1. Objeto de estudio.....</i>	<i>2</i>
<i>1.2. Justificación del estudio.....</i>	<i>7</i>
<i>1.3. Objetivos.....</i>	<i>8</i>
<i>1.4. Hipótesis.....</i>	<i>8</i>
2. Capítulo II: Marco conceptual y Búsqueda bibliográfica.....	10
<i>2.1. La imagen.....</i>	<i>11</i>
2.1.1. Sobre la imagen.....	11
2.1.2. Composición de la imagen.....	11
2.1.3. Elementos de la composición visual.....	12
<i>2.2. El cine y la dirección de arte</i>	<i>18</i>
2.2.1. La imagen en el cine.....	18
2.2.2. De Lumière a Méliès: El nacimiento del primer director de arte	19
<i>2.3. La dirección de arte.....</i>	<i>20</i>
2.3.1. Diseño de producción y dirección de arte.....	20
2.3.2. Sujetos de la dirección de arte.....	22
2.3.2.1. Escenografía y utilería.....	22
2.3.2.2. Caracterización de personajes.....	22

2.4. Disciplinas que influyen en la dirección de arte de las películas <i>Edward, manos de tijeras</i> , <i>Mujeres al borde de un ataque de nervios</i> y <i>Oldboy</i>	24
2.4.1. Movimientos artísticos influyentes.....	24
2.4.1.1. <i>El expresionismo alemán</i>	24
2.4.1.2. <i>El pop art</i>	25
2.4.1.3. <i>El kitsch</i>	26
2.4.2. Estilos arquitectónicos influyentes.....	27
2.4.2.1. <i>Gótica</i>	28
2.4.2.2. <i>Los suburbios estadounidenses y el estilo ranch</i>	28
2.4.2.3. <i>Minimalismo</i>	28
2.4.3. Tendencias influyentes en la moda.....	28
2.4.3.1. <i>Moda de la década 60</i>	29
2.4.3.2. <i>Moda de la década 80</i>	30
2.4.3.3. <i>Moda de la década 2000</i>	31
2.4.4. Maquillaje.....	32
2.4.4.1. <i>De refuerzo</i>	32
2.4.4.2. <i>Social</i>	32
2.4.4.3. <i>Fantástico</i>	32
2.4.4.4. <i>Efectos especiales</i>	32
2.5. <i>Estética cinematográfica</i>	33

2.5.1. Sobre la estética en el arte.....	33
2.5.2. Sobre la estética en el cine.....	34
2.6. <i>Lenguaje cinematográfico</i>	35
2.6.1. El espacio cinematográfico.....	36
2.6.2. Profundidad de campo.....	36
2.6.3. Lentes.....	36
2.6.4. Toma, plano, cuadro, encuadre.....	37
2.6.5. Ángulo, nivel distancia del encuadre.....	37
2.6.6. Movimientos de cámara.....	38
2.7. <i>Guión cinematográfico</i>	39
2.7.1. La estructura dramática.....	39
2.7.2. La curva dramática.....	42
2.8. <i>¿Cine comercial o cine de autor?</i>	43
2.9. <i>Cine contemporáneo: contextualización del cine de Tim Burton, Pedro Almodóvar y Chan Wook Park</i>	44
2.9.1. El cine de Tim Burton.....	45
2.9.2. El cine de Pedro Almodóvar.....	46
2.9.3. El cine de Chan Wook Park.....	47
3. Capítulo III: Diseño Metodológico	48
3.1. <i>Tipo de investigación</i>	49
3.2. <i>Metodología de investigación</i>	49

3.3. Técnicas de investigación.....	49
3.3.1. Análisis de contenido.....	49
3.3.2. Unidades de Análisis y unidades de observación.....	50
3.3.3. Variables.....	54
3.3.4. Herramientas Metodológicas.....	55
4. Capítulo IV: Descripción de las características visuales y su evolución en la dirección de arte de las películas, Edward, manos de tijeras, Mujeres a borde de una ataque de nervios, y Oldboy.....	56
4.1. <i>Edward, manos de tijeras</i>	57
4.1.1. Escenografía.....	57
4.1.2. Caracterización de personajes.....	73
4.2. <i>Mujeres al borde de un ataque de nervios</i>	90
4.2.1. Escenografía.....	90
4.2.2. Caracterización de personajes.....	97
4.3. <i>Oldboy</i>	111
4.3.1. Escenografía.....	90
4.3.2. Caracterización de personajes.....	121
5. Capítulo V: Conclusiones.....	130
5.1. <i>Propuesta estética de la Dirección de Arte de la película Edward, Manos de Tijeras.</i>	131
5.2. <i>Propuesta estética de la Dirección de Arte de la película Mujeres Al Borde De Un Ataque de Nervios</i>	134
5.3. <i>Propuesta estética de la Dirección de Arte de la película Oldboy</i>	138

5.4. <i>La evolución de la Dirección de Arte con respecto a la acción dramática en las películas Edward, Manos de tijeras, Mujeres Al Borde De Un Ataque De Nervios y Oldboy.</i>	142
5.5. <i>Diferencias y semejanzas durante la evolución de la Dirección de Arte con respecto a la acción dramática en las películas Edward, Manos de tijeras, Mujeres Al Borde De Un Ataque De Nervios y Oldboy.</i>	150
5.6. <i>La curva dramática y la evolución de la dirección de arte</i>	151
5.7. <i>La posmodernidad dentro de tres tradiciones cinematográficas distintas</i>	153
5.8. <i>La contribución de la Dirección de Arte en el desarrollo de la acción dramática</i>	154
6. Capítulo VI: Recomendaciones	156
6.1. <i>Recomendaciones a partir del estudio de las películas Edward, manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy</i>	157
7. Bibliografía	160
8. Anexos	168

INTRODUCCIÓN

La presente tesis tiene como objetivo encontrar la relación de la dirección de arte con el desarrollo de la acción dramática en tres películas que siguen tres tradiciones estéticas y cinematográficas diferentes. En primer lugar, se hará una revisión de la película Edward, Manos de Tijeras, de Tim Burton, director estadounidense reconocido por un estilo oscuro pero infantil al mismo tiempo. Luego, se revisará Mujeres al borde de un ataque de Nervios, película de Pedro Almodóvar, el representante contemporáneo de mayor importancia de España, reconocido por su trabajo con problemáticas femeninas y marginales. Y por último se revisará Oldboy, de Chan Wook Park, director surcoreano cuya obra representó a su país en Cannes y ganó el Gran premio del Jurado en el año 2004.

Es importante tener presente la diferencia entre la dirección de arte y las demás áreas de trabajo que contribuyen con la estética visual. La dirección de arte es el área que propone el estilo visual de la película y trabaja con los elementos que componen el encuadre como objetos de utilería, escenografía, vestuario, peinado y maquillaje. La dirección de foto propone la estética desde el punto de vista de la cantidad y la calidad de la luz, además de la óptica con la que se registrarán las escenas. La dirección de actores, por su cuenta, se ocupa del desenvolvimiento de las acciones por los personajes. Por último, la dirección general propone la atmósfera general de la película y utiliza a las demás áreas como piezas de rompecabezas, incluyendo al área de sonido, y edición. La dirección general se ocupa de que cada área trabaje sus propuestas dentro de un mismo concepto, y que todas ellas estén sincronizadas.

La dirección de arte es lo primero que entra en contacto con el espectador. Es la forma en que la historia es contada sin que el espectador deba pedir una explicación de lo que ve. La manera cómo se compone un encuadre dice mucho acerca de la acción dramática, de manera general, contextualiza y describe la historia. Esta manera de componer varía dependiendo de quien lo haga. Como todo ser humano, cada realizador, director o director de arte ha tenido distintas experiencias en su vida, con lo cual ha generado un estilo estético y una tendencia hacia determinados recursos artísticos.

Partiendo desde este punto, examinar tres películas de directores que no comparten experiencias, por cuestiones de localización, educación, familia, cultura, etc., ha de nutrir esta tesis, pues si la dirección de arte, efectivamente, es uno de los ejes principales de realización cinematográfica, debe tener relación con la acción dramática sea cual sea el estilo o la tendencia que el realizador tenga.

Para iniciar la investigación, el capítulo primero plantea el siguiente problema: ¿De qué manera la dirección de arte afecta a la acción dramática en las tres películas? Para responder esta interrogante se hizo la pregunta: ¿Cómo es la dirección de arte en cada una de las películas? De esta manera, se podría un estilo para cada director, y finalmente describir cómo cada estilo narra visualmente la acción dramática.

En el capítulo segundo, se inicia la construcción de un marco teórico con conceptos que pudieran nutrir a la investigación y contextualizar la problemática. Se tomaron en cuenta conceptos acerca de la imagen y su composición, el cine y la dirección de arte, el lenguaje visual dentro del cine, el cine comercial y cine independiente, la postmodernidad y, finalmente, la coyuntura en la que se desarrolló cada director.

En el capítulo tercero se define la manera en la que se estudiaron las películas. Determinamos la aplicación de un estudio descriptivo a través del análisis de contenido. Para esto se realizaron matrices, cuadros de doble entrada, en el cual se estudiaban las variables de forma tanto de la escenografía como de los personajes en relación a desarrollo de la acción dramática de cada película.

En el capítulo cuarto se expone la información resultado de la aplicación de las matrices. En este capítulo se vació la información acerca de la descripción de la dirección de arte y evolución de la dirección en relación a la acción dramática en cada película.

En el capítulo 5 se presentan las conclusiones del estudio a través de un análisis a partir de la información de las matrices y los conceptos del marco teórico. En primer lugar, se contesta a la pregunta de la estética de cada una de las películas, teniendo como resultado, tres estéticas distintas. A continuación se concluye si existe alguna diferencia o semejanza en cuanto a la evolución de la dirección de arte durante las películas, en los

tres casos. En seguida, se grafica visualmente la evolución de la dirección de arte en cada una de las películas. A continuación, se describe la presencia de la posmodernidad en las películas estudiadas, y por último, se concluye la manera en la que la dirección de arte contribuye en la acción dramática de cada caso.

En el capítulo séptimo se exponen algunas recomendaciones generadas a partir de la presente tesis. Recomendaciones para estudios posteriores, y reflexiones que podrían beneficiar a los realizadores audiovisuales.

Por último, se colocaron las fuentes bibliográficas utilizadas para el presente estudio en el capítulo octavo.

La presente tesis busca generar reflexiones en los realizadores audiovisuales, con interés en particular en la dirección de arte, para producir finalmente proyectos que cuiden de esta área de la realización.



**1. CAPITULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Objeto de Estudio

Dentro del proceso de creación cinematográfica existen áreas imprescindibles como la de producción, dirección, dirección de fotografía, dirección de arte, dirección de sonido, y edición. La dirección de arte, en particular, se ocupa del manejo de los componentes visuales, es decir, de todo lo que finalmente se ve en una obra audiovisual. Según Barnwell (2009) esto significa que la dirección de arte debe desarrollar un concepto artístico que se mantenga a lo largo de la película. Este concepto, sería el *principio unificador de identidad* de la obra y tiene como finalidad generar un estilo visual capaz fortalecer la historia y los personajes.

Para conocer cómo los elementos de la dirección de arte se comportan y cómo es que producen sensaciones en el espectador se necesita abordar el lenguaje cinematográfico en general, y, por su puesto, revisar bibliografía acerca de temas relacionadas directamente con la dirección artística como la escenografía y el vestuario.

Es importante, además, revisar bibliografía acerca de la estética en las composiciones audiovisuales, ya que ésta representa aquello que conecta al espectador con la obra durante el tiempo que dure su visionado. Aunque, como menciona Sorlin (2010) la concepción de lo bonito, o lo bello es inaccesible a nosotros, sin embargo, sí podemos recurrir a aproximaciones de lo que en la historia del cine se ha visto como composiciones armoniosas.

En el cine cada una de las historias evoluciona de diferentes maneras pero todas se basan en una misma estructura dramática. Existe un planteamiento del problema, un nudo y un desenlace. Este modelo aristotélico posee elementos básicos a los cuales se les han agregado otros más específicos a lo largo de los años. En este análisis se tomará en cuenta la estructura dramática que propone Syd Field (2009) a partir del modelo aristotélico nombrado: La narración se basa en 3 actos, pero que a su vez contienen 5 elementos en total, el planteamiento, el primer punto de giro¹, la confrontación, el segundo punto de giro, y la resolución.

Existe una manera de evaluar gráficamente la evolución de la historia y los personajes y es a través de la curva dramática. Esta se constituye de las variaciones de la intensidad

¹ También denominado Plot point.

dramática de una obra visual representadas a través de una línea o un diagrama (Laurousse 2002).

Siguiendo la propuesta narrativa de Syd Field, propuesta en la que se basa el guión audiovisual, se podría suponer que si se somete a estudio tres películas pertenecientes a tradiciones cinematográficas diferentes, como en el caso del cine europeo, el norteamericano y el oriental, podríamos encontrarnos con esta curva y por ende, la propuesta artística de cada una de ellas se desarrollaría dejando ver al espectador la evolución de esa curva de manera gráfica.

Para determinar qué películas pueden ejemplificar estas tres tradiciones diferentes se deben seleccionar aquellas, en las que el trabajo de la dirección de arte sea único y representativo, películas que puedan dar cuenta del estilo estético de sus directores.

Hollywood es la industria cinematográfica más grande del mundo. Estados Unidos es el país con mayores representantes del cine, por tanto, escoger de entre ellos, es una tarea muy complicada. Sin embargo, un director contemporáneo cuyo estilo visual ha venido siendo plasmado en cada una de sus películas, donde la dirección de arte es uno de los elementos más resaltantes de sus producciones, es Tim Burton.

Burton ha demostrado interés por personajes excéntricos, muchos creados en su imaginación. Sus estudios en artes, su necesidad por consumir películas de terror y su paso por los estudios de Disney forjaron en él un estilo que puede lindar entre lo onírico, lo gótico y lo expresionista. Sin duda, las películas de Burton fluctúan entre los límites establecidos por una industria cinematográfica de las grandes productoras y los del cine de autor.

En los 90s Burton ya había tenido éxitos comerciales: Pee Wee, Beetlejuice y Batman. De estos tres, Beetlejuice fue un proyecto íntegramente del director. Pero quizás el proyecto más personal que ha llevado a cabo como director y artista es Edward, Manos de Tijera. Este largometraje nominado a 17 premios, incluyendo un Oscar a mejor maquillaje, según la IMDb, International Movie Database, cuenta la historia de Edward, un joven creado por un anciano y que, tras la muerte de éste, es expuesto al mundo real. En este nuevo mundo, Edward es el bicho raro de los suburbios y encara el repudio de muchas personas.

Fuera de Estados Unidos, en dirección al cine europeo, se encuentra un representante, que igual que Burton, ha desarrollado su estética visual y no la ha abandonado desde sus primeras obras: El cine de Pedro Almodóvar es un cine que, a pesar de tener en sus inicios más detractores que seguidores, ha logrado convertirse en el director español más importante a nivel internacional.

El éxito de Almodóvar se traduce en la acogida de sus películas, que en 1988 sobrepasaron las fronteras y se convirtieron en películas de gran taquilla, receptoras de buenas críticas, y galardonadas alrededor del mundo. Almodóvar es el director español que ha recaudado mayor taquilla y que ha recibido más premios Oscar. No es secreto que Almodóvar es un admirador de las artes plásticas, el diseño industrial y la moda, se considera que su obra ha sido influenciada por el arte Kitsch y Pop europeo, lo que ha desembocado en una filmografía icónica de la región y del mundo.

Si bien *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios* no ha sido la película más taquillera de Almodóvar, fue superada por *Volver*, y *Todo Sobre mi Madre*, ha sido la película con mayor número de espectadores. Según *Elblogdelcineespañol.com*, sólo en España fue vista por 3,3 millones, cifra que aún no ha sido superada por otra de sus películas. Según Antonio Holguín (1994) esta cinta también significó para Almodóvar una respuesta a sus detractores, quienes consideraban a la obra de Almodóvar como un cine “mal hecho”, y a la vez cierta complacencia a sus seguidores, pues fue ganadora de los varios premios Goya, entre ellos el de Mejor Película. Tal fue la repercusión dentro y fuera de España que la cinta logró colocarse en las carteleras de Estados Unidos, siendo inmediatamente reconocida por la Academia en Hollywood, y posteriormente nominada al Oscar en 1989.

Con la evolución y la aparición de hitos en la historia del cine tanto norteamericano y europeo, no se puede dejar de lado el asiático. Dentro de los directores más conocidos de dicho continente están Wong Kar Wai, Akira Kurosawa y Takeshi Kitano. Dentro del cine coreano un sobresaliente director es Ki Duk Kim, director de *Primavera, verano, otoño, invierno, y primavera otra vez*, una película ícono de la producción surcoreana que trabaja lindos paisajes y una historia que podría comprender el ciclo de vida de todo ser humano. Desde otro punto de vista, una película que ha roto los

parámetros del típico cine surcoreano, y asiático en general, es *Oldboy*, de Chan Wook Park, un thriller de acción basado en un comic del mismo nombre.

Chan Wook Park es uno de los directores surcoreanos contemporáneos con mayor reconocimiento fuera de Asia, un director con gran influencia del cine de Tarantino que ha logrado un estilo diferente dentro del puñado de realizadores surcoreanos. La película que mejor representa el trabajo de Park es *Oldboy*. Esta película parte de una trilogía que lleva como temática principal la venganza. Un hombre es encerrado durante quince años y al escapar decide buscar a quién lo encerró para poder finalmente vengarse.

Oldboy y la trilogía en general, *Simpatía por Mr. Vengeance* y *Lady Vengeance*, es una manifestación del interés que tiene el director en la composición visual íntegra de la obra.

Aunque dos de sus películas anteriores *Joint Security Area* y *Simpatía por Mr. Venganza*, ya habían encantado a la crítica, *Oldboy* le abrió aún más las puertas a Park, y a pesar de haber sido nominado y de haber ganado premios con su filmografía, esta película fue la ganadora del Gran Prix en festival de Cannes del 2004, siendo la primera vez que una película surcoreana obtiene dicho premio.

Edward manos de tijeras, *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios*, y *Oldboy* cuentan tres historias diferentes y son narradas visualmente a partir de las experiencias culturales de cada uno de sus directores. Como vemos el autodidacta Almodóvar, el artista gráfico Burton y el compositor de cuadros Park han logrado ser reconocido internacionalmente saliendo de los parámetros establecidos por la sociedad en la que viven y sobre todo, de los parámetros que ha regido la industria cinematográfica.

La dirección de arte en estas películas, cada una con su propio estilo, ha calado y generado buenos comentarios en la crítica. Desde el estilo gótico expresionista de Tim Burton en *Edward Manos de Tijeras*, pasando por el Pop de Almodóvar en *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios* y la crudeza de Park en *Oldboy* merecen ser estudiados para conocer el comportamiento que cada elemento visual tiene y su relación con la evolución de la acción dramática.

Para conocer un poco más de cada estilo se ha de contextualizar la obra de los directores dentro de la cinematografía contemporánea.

Mención aparte es la influencia de las corrientes artísticas que han influenciado a cada director. Recurrir a temas de arte, como se ha calificado a cada uno de los estilos generará mayores pistas para conocer el comportamiento de la dirección de arte en cada película.

La presente tesis pretende resolver de qué manera la Dirección de Arte evoluciona y favorece el desarrollo de la historia en la curva dramática dentro de tres propuestas filmográficas diferentes: la norteamericana, la europea y la oriental. Para esto se utilizará el caso de la película *Edwards Manos de tijeras*, *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios*, y *Oldboy* donde se estudiarán los elementos que constituyen la dirección de arte en ellas y de qué manera refuerzan visualmente el desarrollo de la historia y los personajes. Para obtener los resultados esperados, esta investigación se guiará de las siguientes preguntas

Pregunta General:

- ¿Cómo contribuye la dirección de arte en el desarrollo de la acción dramática en películas representativas de tres tradiciones filmográficas diferentes?

Preguntas específicas:

- ¿Cuáles son las características visuales de los elementos que componen la dirección de arte en la película *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios*?
- ¿Cuáles son las características visuales de los elementos que componen la dirección de arte en la película *Edward, manos de tijeras*?
- ¿Cuáles son las características visuales de los elementos que componen la dirección de arte en la película *Oldboy*?

- ¿Cuál es el comportamiento de la dirección de arte tanto en Edwards, manos de tijeras, Mujeres al Borde de un ataque de Nervios, y Oldboy y cuales son sus semejanzas y diferencias en el desarrollo de la acción dramática?
- ¿Cómo se grafica la evolución de la dirección de arte en la curva dramática de Edwards, manos de tijeras, Mujeres al Borde de un ataque de Nervios, y Oldboy?

1.2. Justificación del estudio

¿Por qué estudiar la Dirección de Arte de tres tradiciones filmográficas diferentes?

El motivo por el que se considera importante la investigación del tema se relaciona directamente con los estudios de dirección de arte en el país. Actualmente el material informativo al respecto de la dirección de arte es escaso. Si bien se puede encontrar libros con respecto a dirección de arte gráfica, en publicidad o en teatro, el cine como tal, también se conforma de este y es quizás la disciplina audiovisual que posee la menor cantidad de publicaciones al respecto, por tanto, existe una necesidad de producción intelectual en relación al tema. Se debe tener presente que la dirección de arte conversa con todo los elementos que vemos en la pantalla y por tanto con las representaciones no verbales de la historia.

El objetivo final de la investigación de tres referentes de relevancia internacional como Tim Burton, Pedro Almodóvar y Chang Wook Park es extraer factores que puedan favorecer la apariencia visual de sus historias. De esta manera se podrá reconocer características que los directores de arte del cine peruano puedan hacer uso práctico para implementar bases sólidas en la dirección de arte de producciones nacionales y finalmente abrir puertas a nuevas propuestas de realización y al desarrollo y evolución de esta área de trabajo.

Conocer la propuesta estética visual y los elementos de carácter simbólico de cada uno de los directores conlleva a la posibilidad a comprender la época a nivel cultural y global, y por ende comprender a las personas dentro de esta contemporaneidad.

1.3. Objetivos

Objetivo general:

- Conocer cómo la dirección de arte contribuye a la historia y al desarrollo de la acción dramática en tres películas de tradiciones filmográficas diferentes: Edward, manos de tijeras, Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios, y Oldboy.

Objetivos específicos:

- Identificar las características visuales y su comportamiento de los elementos componen la dirección de arte de Edward, manos de tijeras.
- Identificar las características visuales y su comportamiento de los elementos componen la dirección de arte de Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios.
- Identificar las características visuales y su comportamiento de los elementos componen la dirección de arte de Oldboy.
- Analizar el comportamiento de la Dirección de arte en las películas Edward, manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy, y sus semejanzas y diferencias en el desarrollo de la acción dramática de cada una.
- Graficar la evolución de la dirección de arte en la curva dramática de Edwards, manos de tijeras, Mujeres al Borde de un ataque de Nervios, y Oldboy

1.4. Hipótesis

- La dirección de arte contribuye con el desarrollo de la historia y hace gráfica la evolución de la acción dramática a través de recursos artísticos como el espacio, la línea, la forma, el tono, el color, el ritmo, la textura, y la escala.
- La película Edward, manos de tijeras plantea una propuesta estética visual gótica, expresionista y contemporánea de la década de los 60s debido a la predominancia de colores fríos, de colores poco saturados, de formas triangulares y cuadradas y del alargamiento de las figuras humanas, así como el uso de objetos comerciales y vestuario de la época.

- La película *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios* plantea una propuesta estética visual Pop ochentero y Kitsch español, debido al uso recurrente de colores saturados, objetos de consumo masivo contemporáneos, el uso de objetos de consumo masivos contemporáneos y anticuados en relación a la contemporaneidad de la obra.
- La película *Oldboy* plantea una propuesta estética visual contemporánea a la primera década del siglo XXI, con contrastes entre la modernidad y lo anticuado, y uso de elementos iconográficos asiáticos tradicionales.
- Las diferentes propuestas estéticas de dirección de arte tanto en *Edwards, manos de tijeras*, *Mujeres al Borde de un ataque de Nervios*, y *Oldboy* aunque se presentan distintas, permiten concretar una propuesta estética original y hacen gráfica la evolución de la acción dramática.



2. CAPITULO II:

MARCO CONCEPTUAL Y BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA

2.1. LA IMAGEN

2.1.1. Sobre la imagen

El cine, la fotografía, la pintura y las artes en general trabajan con la *imagen*. Por ello antes de hablar sobre la naturaleza del cine es importante revisar el concepto de la *imagen* y los elementos que la conforman.

Martine Joly (2009) menciona: “*toda imagen pasa por alguien que la produce o que la reconoce.*” Palazón (2001) examina la propuesta de la *mímesis*, es decir, el fenómeno de la imitación de la realidad, fenómeno que experimentan los artistas o creadores de obras. En seguida, cita a André Bazin explicando las razones por las que el hombre hace “arte”: por la *necesidad de mantener una ilusión*, y la *necesidad de expresión*. Por último, Palazón concluye de la siguiente manera en relación a la imagen como representación de la realidad:

“La mezcla entre la imitación de la realidad y la producción de ideas más o menos convencionales ha sido la base de las construcciones analógicas. La analogía siempre ha estado presente en la imagen representativa... Todas las imágenes están codificadas y, por muy analógicas que sean se utilizan y se comprenden en función de las convenciones sociales en las que se encuentran”(Palazón 2001:17)

En resumen, se encuentra a la imagen como aquella representación analógica visual de la realidad cuya comprensión depende de las convenciones sociales a las que ha estado expuesto tanto el autor de la obra como el espectador.

2.1.2. Composición de la imagen

La *imagen* como representación de la realidad contiene elementos que están dispuestos deliberadamente dentro de ella, sea una obra pictórica, fotográfica, cinematográfica o visual en general.

La *composición*, según Gentile, Díaz y Ferrari (2008), se define como: “*el proceso donde se relacionan elementos gramaticales y crean un todo armónico*”. Block (2008) califica al *espacio, la línea, la forma, el tono, el color, el movimiento y el ritmo* como componentes básicos de toda imagen. Dondis (1980), por su parte hace lo mismo con *el*

punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la dimensión, la escala y el movimiento. Por último Gentile, Díaz y Ferrari (2008) consideran *al punto, la línea, la forma, el espacio, el equilibrio, el valor, la textura y al color* como elementos de la composición de toda obra visual.

La *composición*, en la presente investigación, será el ejercicio en el que conversan diferentes elementos dentro de la imagen pero con una finalidad narrativa. Es decir, la composición no es gratuita, sino que describe y traduce visualmente lo que el guión cinematográfico solicita. Los elementos que se evaluarán son *el espacio, la línea, la forma, el tono, el color, el ritmo, la textura y la escala.*

2.1.3. Elementos de la composición visual

El espacio

Dentro del cine, la imagen es bidimensional, sin embargo simula una realidad y esta es tridimensional. A diferencia de la pintura, el *espacio cinematográfico* es dinámico por la existencia de elementos móviles dentro de tal espacio y por el cambio de escenario constante.

Para Gentile, Díaz y Ferrari (2008) el *espacio* es el primer elemento de importancia ya que sobre este el director de arte trabaja y organiza las formas. Los autores encuentran dos tipos de espacio determinado por su naturaleza.

“Debemos concebir dos espacios diferentes que se juxtaponen en el proceso creador: el espacio real y el espacio pictórico. El primero es un espacio natural dentro del concepto del espacio físico, desde el punto de vista de lo mental, imaginario, onírico o cósmico. El espacio pictórico es un hecho visual, dimensionado, abarcativo medible con magnitudes establecidas”(Gentile et al 2008:141)

Esta investigación se limita a lo que ocurre en el *espacio pictórico*, es decir a lo que ocurre en la imagen proyectada y delimitada.

Block (2008) encuentra cuatro tipos de espacios determinados por el efecto de tridimensionalidad que aparentan. El primero es el *espacio profundo*, que cuenta con lo que más adelante se verá como profundidad de campo, lo que genera la sensación de

que la imagen no es bidimensional, sino más bien tridimensional. Este espacio está definido por la perspectiva generada por líneas y/o *puntos de fuga*. Los *puntos de fuga* son aquellas intersecciones donde convergen líneas, que en inicio son paralelas, se unen dentro del espacio.

A diferencia del espacio profundo, el segundo espacio que encuentra Block es el *espacio plano*, que no tiene puntos de fuga, más bien mantiene su horizonte. El espacio plano no contribuye a algún efecto visual, sino por lo contrario enfatiza la bidimensionalidad del plano. Eso no descarta que tenga un fin narrativo.

Block encuentra un híbrido entre el espacio profundo y el plano al que denomina espacio limitado, que cuenta con características de ambos. Dentro del cine, los elementos que se mueven dentro de este espacio solo lo hacen de manera paralela al punto de la cámara y no hacia esta.

El último espacio que encuentra Block, es el *espacio ambiguo*, espacio donde el espectador es incapaz de diferenciar la proporción de los objetos dentro del espacio.

Se entenderá al *espacio* como aquello sobre lo que se compone la imagen, donde conviven los elementos de la composición. Es decir el espacio físico determinado dentro del encuadre, el lugar delimitado donde está contextualizada la historia y lo calificaremos como *espacio profundo, plano, limitado o ambiguo*, dependiendo de la presencia de puntos de fuga.

La línea

La *línea* es el elemento que secunda al punto, unidad mínima de las composiciones, y es el más utilizado para concretar en papel las ideas que tiene el artista. La línea es el conjunto de muchos puntos, o como lo define Dondis (1980) puede ser un punto en movimiento o la historia del movimiento de este punto, por tanto es un elemento dinámico y posee una dirección determinada.

Según Block (2008) existen dos tipos de línea: *la recta* y *la curva*. La *línea recta* se asociada a la idea de honestidad, fortaleza y seguridad, mientras que la *línea curva* es asociada con la idea de naturaleza, vacilación y la flexibilidad. Además, el autor menciona que toda figura dentro de una composición visual puede ser reducida a líneas

que no son necesariamente explícitas, sino que se hacen notables a partir de la luz, los contrastes, o la posición de los elementos.

La *línea* se definirá como el elemento mínimo dentro de la composición cinematográfica. Este elemento dará el primer dote de carácter a cada uno de los objetos comprendidos dentro de la composición ya que contiene un estilo determinado, siendo *recto* o *curvo*, y tiene una dirección determinada, es decir, tiene un punto de inicio y se dirige hacia un lugar en particular, siendo, por ejemplo, de arriba abajo, de izquierda a derecha, o en diagonal.

La forma

Para Dantzig (1980) las líneas que se cierran siempre crean dos *formas* denominadas *figura* y *fondo*:

“Las líneas que se cierran para convertirse en formas separan el espacio interno, del contenido dentro de la forma o figura, del espacio externo, excluido o “sobrante”, es decir del fondo. ¿Les parece esto razonable? O prefiere esta otra forma mas equitativa: Las líneas que se cierran para convertirse en formas crean formas equivalentes y opuestas en ambos lados de sus bordes”(1980:37).

Estas *formas* parten de tres básicas, el círculo, el triángulo y el cuadrado y están afectadas por convenciones. Por ejemplo, un círculo suele generar la sensación de ser una forma amigable, a diferencia del triángulo, que nos puede referir frialdad. Esto influye al realizador audiovisual, pues para que la imagen sea descifrable debe utilizar códigos convencionales, sin embargo no es determinante.

En general se pueden distinguir dos tipos de *formas*, aquellas *geométricas*, como las cuadradas, rectangulares, circulares, triangulares, etc., pero también están aquellas *orgánicas*, que no cumplen con parámetros geométricos y no pueden ser definidas por ángulos, lados, o vértices.

El tono

Dondis (1980) define al *tono* de la imagen como la intensidad de oscuridad o claridad que posee. Esto es lo que hace que se puedan distinguir diferentes líneas y formas, pues

como se advirtió anteriormente, no todas las líneas dentro de las composiciones visuales están expresas.

El nivel de intensidad lumínica, sea alto o bajo, puede generar mayor atracción en el espectador y ayuda a generar mayor efecto de tridimensionalidad. Block (2008) propone tres maneras en las que se puede trabajar el tono de los objetos dentro de la composición visual cinematográfica: En primer lugar está la dirección artística, que escoge que elementos participaran del cuadro dependiendo de cómo su superficie reflecta la luz. En segundo lugar está la fotografía, que determina el nivel en el que la luz será emitida sobre los elementos dentro de la composición. Por último está el nivel exposición del objeto con relación a la cámara. En este caso hay tres resultados que dependen de la óptica de los objetivos de la cámara, del tiempo de exposición, de la apertura del diafragma y de la posición de la misma.

Block expone dos factores importantes relacionados al tono de la imagen:

“La coincidencia y la disparidad de tono hacen referencia a la relación entre la organización tonal del plano y el sujeto principal del mismo. La coincidencia de tono sucede cuando el rango tonal nos revela al sujeto. La disparidad se da cuando el rango tonal nos lo oscurece” (2008:133).

Es importante recalcar que la disparidad de *tono* puede ser ocasionada también por luz, es decir, cuando en vez de dejar al objeto de importancia en penumbra, es expuesto a mayor cantidad de luz que los otros y por tanto el brillo lo hace irreconocible.

Se entiende al *tono*, desde el punto de vista del director de arte, como la cantidad de luz en un elemento, es decir, que mientras mayor sea el tono, el elemento refleja mayor luz, y mientras menor sea el tono, el elemento refleja menos luz.

El color

Este es uno de los elementos más reconocibles por el espectador. Gentile, Díaz y Ferrari describen al *color* como:

“... una sensación visual, subjetiva e individual producida por la luz que éste recibe. Un determinado pigmento refleja una cierta longitud de onda lumínica que el ojo percibe como color”(2008:146).

Dantzig (1994) menciona que los objetos no son portadores de color, por lo contrario absorben o reflejan los colores de la luz. Por ejemplo, cuando se dice que un objeto es de color negro, es porque ha absorbido la luz y por tanto no refleja ningún color, y si en caso el objeto es de color blanco quiere decir que aquel está reflejando la luz por completo.

Por su parte Dondis recalca la importancia de color en las obras visuales en general:

“En realidad, el color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto constituye una valiosísima fuente de comunicadores visuales”(1980:64)

Existen tres dimensiones del color, como comenta Dondis (1980): El primero es el *matiz*, o *hue*, dimensión que es el ser humano denota como color en sí. Existen dos sistemas cromáticos, el *aditivo* o RGB cuyos matices básicos son el rojo, el azul y el verde, y el *sustractivo* cuyos matices básicos son el magenta, el cian y el amarillo. Cuando estos matices se juntan se obtiene el círculo cromático que incluye matices intermedios.

La segunda dimensión del color es el *brillo*. Gentile, Díaz y Ferrari (2008) lo definen como la cantidad de luz que refleja una superficie. En ambos casos se está expresando la misma idea, el brillo va desde la luz hacia la oscuridad como menciona Dondis (1980), pero en relación al matiz.

La tercera dimensión es la *saturación*. Quizás podría ser confundida con el brillo, pero la saturación está relacionada a cuán puro es el color con respecto al gris.

Se puede calificar al color por su calidez, como el amarillo, anaranjado amarillento, anaranjado, rojo, magenta y violeta rojizo o por su frialdad, como el violeta, azul, cian, verde azulado, verde y verde amarillento. Se tendrá presente un tercer grupo, el de los neutros donde estarán el negro y el blanco.

La textura

El elemento *textura* es un elemento ligado a la sensación táctil. El ser humano es capaz de determinar el objeto que toca sin siquiera verlo gracias a su textura. Tocar un papel no es lo mismo a tocar una tela, o tocar una lámina de madera. El hombre diferencia a los objetos por su porosidad, por su rigidez, suavidad, etc. La textura es la característica física de la materia de cada objeto, que en la composición visual intenta generar la misma sensación que en la realidad.

Cabe resaltar que la nitidez de la textura de algún elemento dentro de una composición visual puede denotar cercanía. Por ejemplo, una pared cuya textura está muy definida, podría implicar que se encuentra cerca al objetivo de la cámara.

El tamaño y escala

La *escala* se refiere al tamaño de los objetos en relación, por lo general, al tamaño promedio del ser humano, y el *tamaño* se refiere a la longitud vertical y horizontal de cada objeto dentro de nuestra composición. El tamaño de cada objeto puede buscar llamar o no la atención de los espectadores, pero existen algunos objetos en determinadas composiciones que están sobredimensionados, o disminuidos, es decir que no guardan relación en cuanto a escala con la realidad.

El ritmo

El *ritmo* es uno de los elementos determinantes en la composición visual. Existen dos tipos de *ritmo* por su naturaleza. Uno de ellos es el *ritmo externo*, aquel ritmo generado a partir de la edición y no forma parte de la composición de la imagen. El otro es el *ritmo interno* aquel ritmo generado dentro de la imagen.

Cuando se mencione al ritmo, es el ritmo interno al que se tendrá en consideración.

Para Block (2008) el *ritmo* se compone por 3 elementos: *la alternancia* que se daría con la presencia/ausencia de determinadas formas, colores, líneas, etc., *la repetición* sería la cantidad de veces que aparece determinado elemento en la composición, y por último el *intervalo* podría determinarse como la distancia o cuan seguido aparecen los elementos.

Toda imagen tiene un *ritmo* determinado, que puede generar diferentes sensaciones en el espectador. Gentile, Díaz y Ferrari (2008) lo clasifican en 3 tipos: el *ritmo libre*, el *ritmo rígido* y el *ritmo quebrado*.

El *ritmo libre* es aquel resultado del movimiento natural de las cosas, el *ritmo rígido* es aquel compuesto por la presencia consecutiva de determinadas formas, y el *ritmo quebrado* es aquel que dentro de la composición tiene elementos que rompen con una consecución de formas.

El *ritmo* se define como la interacción de los elementos entre sí dentro de una composición visual. *La alternancia, la repetición y el intervalo* entre dichos elementos generan un *ritmo* en particular, lo cual hace que la composición sea menos estática y plana, y más bien sea una que implique mayor movimiento ocular por parte del espectador.

2.2. EL CINE Y LA DIRECCIÓN DE ARTE

2.2.1. La imagen en el cine

Leonardo Da Vinci y su cámara oscura fueron la base para el desarrollo de los sistemas fotográficos, sin embargo, fue en el siglo XIX donde investigaciones relacionadas al desarrollo tecnológico de la fotografía derivaron a lo que hoy conocemos como cine. Estas investigaciones dieron con dos fenómenos que explicarían la ilusión óptica que crea el cine sobre el espectador.

“Cuando un ojo ve, en sucesión rápida, imágenes individuales -aunque relacionadas entre sí- de un objeto en movimiento, el cerebro conecta los fragmentos para hacer que fluyan como partes de una sola secuencia. La persistencia de la visión hace que no notemos los guiños entre fotogramas, pero cada fotograma sigue siendo visto todavía,

correctamente, como una imagen fija. El segundo fenómeno es el fenómeno phi... crea la totalidad con los fragmentos percibidos, llenando los huecos, esto es, los momentos en negro que corresponden al cierre del obturador, de manera que, aunque se trate de hecho de una alucinación, creemos ver como continuum lo que no es sino una serie de momentos congelados del movimiento” (Taléns 1998:40)

El acontecimiento de estos dos fenómenos, la persistencia de la visión y el fenómeno *phi*, hacen que el espectador entonces crea que ve un movimiento continuo cuando esto es, realmente, una sucesión de imágenes sin movimiento alguno.

En 1889 KODAK ya tenía patentada lo que hoy conocemos como película de celulosa . En 1891 Thomas Alva Edison patenta el *kinetógrafo*, una máquina para registrar “imágenes en movimiento” y el *kinetoscopio*, un proyector de películas.

Años después los hermanos Lumière desarrollaron el *cinematógrafo*, una máquina más portátil y simplificada. Esta máquina podía filmar, imprimir y proyectar imágenes.

Louis Lumière, el menor de los hermanos, fue el realizador de las primeras películas francesas, las cuales pretendían ser lo más cercanas a la realidad posible. La cinta de 35mm, y la cantidad de 16 cuadros por segundo fueron formatos estandarizados por los hermanos Lumière. La comercialización del cinematógrafo, la inauguración de Lyon, el primer cine y la exportación de material cinematográfico vendrían poco después.

2.2.2. De Lumière a Meliès: El nacimiento del primer director de arte

Lumière, su composición naturalista y su temática documentalista desarrollaron los primeros elementos del lenguaje cinematográfico. Pero más allá de lo armonioso de las imágenes, no eran más que el retrato de la vida de todo ser humano.

George Meliès, mago y director de teatro adquirió uno de los cinematógrafos y decidió utilizarlo dentro de su teatro, donde podía contextualizar cualquiera de sus historias a través del uso de escenografía, y la caracterización de sus actores.

Según Gentil, Díaz y Ferrari, la rudimentaria puesta en escena cinematográfica de Meliès estaba limitada por tres cosas:

“En primer lugar cabe recordar que la cámara ocupaba siempre la misma posición, dado que las primeras cámaras cinematográficas eran voluminosas y necesitaban de un operario que hiciera girar una manivela para funcionar, lo que imposibilitaba el desplazamiento físico de las mismas. En segundo lugar y sumado a esto, la única forma de representación que se conocía era el teatro, y por sobre todo el público comprendía y aceptaba sus códigos. Es así que las primeras representaciones cinematográficas no pudieron ser más que un teatro filmado... La tercera limitación se debió la hecho de que también se tomó del teatro la forma de expresión espacial; así, la mayoría de los ambientes escénicos se realizaban utilizando un foro o telón de fondo fijo y constante”(2008:63)

Las fantásticas historias de Méliès hacían uso de grandes decorados pero estos estaban supeditados a cómo el director lo veía a través de la cámara. Esto fue lo novedoso, el trabajo visual no se realizaba en función del espectador del teatro, que ocupaba diferentes posiciones en la platea, sino en función de la posición de la cámara.

En 1902, tras realizar cortos de historias increíbles, Méliès llevó al hombre a la Luna. *El Viaje a la Luna* fue el primer gran espectáculo visual del cine, la primera súper producción y el primer referente de dirección artística a nivel mundial.

2.3. LA DIRECCIÓN DE ARTE

Se podría hacer una analogía entre un director de arte y un director de orquesta, quien vela porque los músicos sigan un orden y así producir sonidos armónicos. El director de arte hace lo mismo, pero en vez de trabajar con instrumento como el director de orquesta, el director de arte trabaja con elementos físicos dotados de diferentes características, y que a la vez están afectados por la labor de otras personas como los directores de fotografía, o los mismos actores.

2.3.1 Diseño de producción y Dirección de arte

Existen dos denominaciones que se usan hoy en día en el departamento artístico cinematográfico y es necesario comprenderlos.

El diseño de producción es el diseño visual y narrativo que se hace de una película. Roberto Olson (2002) menciona que el *diseñador de producción* desarrolla una estrategia que incluye decorados, vestuario, iluminación, tonalidades y ritmo narrativo, y que los *directores artísticos* son aquellos que llevan a cabo el diseño realizado.

Gentile, Díaz y Ferrari (2008) explican que la dirección de arte crea espacios tridimensionales a partir de elementos como colores, sombras, formas que rodee y defina a las personajes de la película. Además señalan las siguientes características al departamento de arte:

- Da contexto a los personajes
- Acentúa rasgos físicos y psicológicos de los personajes a partir de diferentes elementos
- Ubica de manera espacio-temporal al espectador en relación a la acción dramática.

Félix Murcia, reconocido director de arte español comentó en una entrevista en comohacercine.com acerca de lo que él considera es la dirección de arte:

“...realmente se trata de diseñar el 50% del lenguaje cinematográfico que es lo que se ve. 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 base de la dirección artística es la escenografía, los decorados, pero también es elegir los paisajes, diseñar la caligrafía de un personaje, decidir qué marca de tabaco tiene que fumar, vestir su casa, saber qué muebles tiene que tener, cómo tiene que vestir. Dar personalidad a un personaje de ficción, eso es la dirección artística. Crear todo un mundo, una atmósfera, un clima que ayuda a contar dramáticamente una acción”

En esta investigación la *dirección de arte* es la propuesta estética, es decir la manera en la que la película está expresada de manera visual, que contextualiza y describe la historia, y dota de determinada personalidad a espacios y a personajes. Para esto la dirección de arte delimita tres áreas dentro de la misma: la escenografía y la utilería, y la caracterización de los personajes. .

2.3.2 Sujetos de la dirección de arte

2.3.2.1 Escenografía y utilería

La escenografía es el conjunto de los espacios ficticios producidos especialmente para ser filmados. Estos espacios proyectan características que contextualizan a los personajes. Cabe hacer la diferencia entre la escenografía y las locaciones, estas últimas son espacios ya existentes en la naturaleza o contruidos por el ser humano con el objetivo de cubrir alguna necesidad humana, y pueden ser exteriores, como los parques, las playas, las calles, o interiores, como alguna casa, una oficina, o un colegio.

Aunque las locaciones son espacios existentes, el director de arte es quien decide cuáles son pertinentes, tomando en cuenta siempre la arquitectura de los espacios, pues estos deberían describir y contextualizar la escena para la cual fueron seleccionados.

Todo espacio, sea locación o escenografía producida, se describe así mismo, en primer lugar, por el estilo arquitectónico que posee y la condición en la que se encuentra. El director de arte podría decidir intervenir estos espacios existentes, ya sea para enfatizar o atenuar alguna de sus cualidades.

Dentro de la escenografía se encuentra el mobiliario. El mueble, a diferencia de los elementos de utilería, contiene información importante acerca del estilo, el contexto, la época y la personalidad que el director de arte quiere dar a cada espacio. El tipo de mueble, el estado en que se encuentra, las características con las que cuenta el mueble, así como su disposición en el espacio y la forma en la que este interactúa con otros elementos y con los personajes son temas que conciernen al director de arte.

La utilería es el conjunto de objetos con los que los personajes están directamente en contacto. Se le puede denominar, también, atrezzo al elemento más importante que el personaje lleva.

2.3.2.2 Caracterización de personajes

La dirección de arte afecta a los personajes directamente a través de su vestuario, su maquillaje y su peinado. Caracterizar es intervenir al actor con los elementos mencionados para imprimir en él características del personaje. Así como la escenografía

quiere crear el espacio y contextualizar a los personajes. La caracterización exterioriza la personalidad de los personajes. Por un lado tenemos al *maquillaje*, que Juan Marquéz (1990) denomina como un elemento que describe e interpreta el carácter del personaje a partir del examen de algunos factores como la genética, es decir las características físicas, mentales, y de raza, el medio ambiente y el efecto que tiene este sobre la piel, el estado de salud, las desfiguraciones por accidentes, o enfermedades, la época y moda, la personalidad y la edad que se requiere representar.

El *vestuario* forma parte de la caracterización del personaje. No todas las películas requieren utilizar vestimenta de moda para sus personajes si es que este no describe la personalidad de ellos. El vestuario, como la escenografía, es la vestimenta producida especialmente para el personaje. Toda prenda que este lleva puesto tiene relación con su manera de pensar, con su comportamiento, con su actividad diaria, con sus aspiraciones de vida, con su nivel socioeconómico, cultural, etc.

Según Rojas y Zambrano (2009), el vestuario termina haciéndose visual y expresando al personaje a partir de cuatro elementos: el color, la textura o el tipo de tela, el corte y el volumen de las prendas. En este caso se definirá de la siguiente manera a estos elementos:

- Color: los matices que priman en las prendas o accesorios del personaje.
- Textura: el tipo de tela o componente de las prendas o accesorios del personaje.
- Corte: La forma de las prendas del personaje.
- Volumen: El espacio que ocupan las prendas o los accesorios al ser utilizados por el personaje.

La dirección de arte, comprendiendo a la *escenografía* y *utilería*, y la *caracterización de personajes* son parte de un trabajo comunicacional y como toda actividad de este tipo se debe apoyar en otras. Las disciplinas en las que la dirección de arte se apoya generalmente son las *artes plásticas*, la *arquitectura* y la *moda*. Esto con el fin de proponer un estilo visual en la obra, y mucho más importante, poder transmitir al espectador las sensaciones que el guión pretende.

2.4. DISCIPLINAS QUE INFLUYEN EN LA DIRECCIÓN DE ARTE DE LAS EDWARD, MANOS DE TIJERAS, MUJERES AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS Y OLDBOY

El cine nace a partir del registro de imágenes colocadas consecutivamente generando la ilusión de que se trata de imágenes en movimiento. Para poder componer imágenes la cinematografía a través de la dirección de arte recurre a otras disciplinas como se mencionó anteriormente. La dirección de arte toma como referencia lo que mejor funcione de cada una de estas disciplinas para generar aquella ansiada sensación en el espectador.

A continuación se revisarán aquellos movimientos artísticos o tendencias dentro de las disciplinas artísticas mencionadas que pueden haber influenciado en el desarrollo de las propuestas visuales de Tim Burton, Pedro Almodóvar y Chan Wook Park

2.4.1 Movimiento artísticos influyentes

El primer acercamiento hacia la representación de la realidad fue a través de la pintura. El arte pictórico ha logrado compilar, a lo largo de los años, diversos estilos con características muy particulares que han inspirado a los cineastas, y en especial a los directores de arte para poder materializar piezas audiovisuales.

2.4.1.1 El Expresionismo Alemán

El *expresionismo alemán* nació en 1905 con la aparición de la escuela Die Brücke o Puesto. Se desarrolla durante la Primera Guerra Mundial y termina en 1920. Dietmar Elger califica al expresionismo como:

“... la expresión de la percepción vital de una joven generación que coincidía en su negación a las estructuras socio-políticas imperantes.” (2002:9)

El expresionismo, por ser un movimiento social más que un estilo artístico, no intentaba reproducir la realidad sino crear imágenes a partir de su percepción de la realidad, por lo que se podría inferir no tuvo parámetros muy establecidos. Sin embargo, los expresionistas alemanes coincidían en algunos elementos como trazos violentos, gran

contraste en áreas cromáticas, presencia del negro, deformación de figuras tanto de objetos como humanas, además de la constatación de la soledad.

Los mayores representantes del expresionismo alemán son Ernest Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Wassily Kandinsky y Franz Marc y uno de los artistas plásticos que tuvo mayor influencia en este movimiento es Edvard Munch.

El expresionismo alemán, así como la inspiración en lo gótico, se trasladó al cine en la década de 1920, siendo su mayor exponente, desde el punto de vista artístico, El Gabinete del Dr. Caligari de Robert Wiene. En dicha película el expresionismo pictórico es llevado a la imagen cinematográfica de manera plena. Otras películas representantes del expresionismo son Nosferatu, el vampiro de F.W Murnau, y Metrópolis de Fritz Lang, donde las características visuales del movimiento se revelan en la arquitectura de la ciudad.

2.4.1.2 Pop Art

Después de la Segunda Guerra Mundial surge el expresionismo abstracto. Este movimiento se caracterizaba por el gusto de los artistas tenían por formatos de grandes dimensiones y el uso limitado de colores y trazos. Décadas después y debido al resurgimiento económico y social nace el Pop Art.

El *Pop Art* es uno de los movimientos artísticos que desde su origen, su desarrollo en Estados Unidos e Inglaterra y su posterior consolidación a nivel mundial permanece aún actual.

Tilman Osterwold describe al Pop de la siguiente manera:

“Pop es una consigna ingeniosa, irónica y crítica, una réplica a los slogans de los medios de masas cuyas historias hacen historia, cuya estética condiciona los cuadros y la imagen de la época, y cuyos clichés –modelo- influyen en las personas... Los temas pictóricos del Pop Art están motivados por la vida diaria, reflejan las realidades de una época, refuerzan y reflejan el cambio cultural... El Pop Art se opone a lo abstracto mediante el realismo, a lo emocional mediante el intelectualismo y a la espontaneidad mediante un estrategia compositiva”(Osterwold 2003:6-7)

A diferencia de otros movimientos artísticos, el Pop Art es un movimiento cambiante en relación al contexto en el que se encuentra. Se dice cambiante porque su raíz *Pop* surge de la palabra *popular*, y lo que es popular durante una época podría no serlo en otra.

El Pop Art representaría, entonces, a aquellas obras de arte que están relacionadas a los productos de mayor consumo en las sociedades contemporáneas. Estos productos podrían ser objetos, artistas, servicios, en sí todo aquello que se mueva en el mercado local del artista y que a través de su representación, o la utilización de los mismos se crean composiciones bajo una mirada crítica.

Las características visuales que presenta el Pop Art se contraponen a las que presentaba el expresionismo abstracto: el uso de los colores del arco iris, la utilización de diferentes formatos y técnicas artísticas, la representación obvia de objetos de consumo masivo y la repetición cíclica de tales con la finalidad de encarecer su significado común y dotarlos, más bien, de una carácter estético.

Los artistas de mayor relevancia en el Pop Art son Andy Warhol, con el uso de serigrafía, la composición de ready-mades, y su incursión en el cine mejor representado por su película *Factory Girl*, y Roy Lichtenstein, con sus famosas viñetas.

2.4.1.3 Kitsch

Kitsch es un término que ha sido adoptado por espectadores y críticos de diferentes disciplinas artísticas para atribuirle una característica, por lo general negativa, a una obra. El término surge en Alemania en el siglo XIX, y se le relaciona a la palabra *verkitschen* que se traduce en dar un cosa por otra, es decir dar algo falsificado y que además dicha falsificación llega a ser obvia.

Abraham Moles, cita al diccionario Duden y define al kitsch:

“El Kitsch es la baratija, una secreción artística originada por la venta de los productos de una sociedad en sus tiendas, que se transforman, junto con las estaciones en verdaderos templos”(1971:10).

Para Abraham Moles llegar a la definición de Kitsch implica un largo recorrido, y más allá de ser un término inevitablemente relacionado al ámbito artístico, es un fenómeno

social y universal. Califica a este fenómeno como un *estado espiritual*, un *modo estético* en el que el hombre se relaciona con los objetos que posee de manera acumulativa con un pretexto de funcionalidad.

Las características que Moles encuentra en el Kitsch, que servirán para el desarrollo de esta investigación, son aquellas relacionadas a las formas elementales de un solo objeto kitsch, y por otro lado aquellas relacionadas con los grupos de objetos calificados en su totalidad como kitsch.

Entre las formas elementales del objeto kitsch se pueden encontrar curvas que marcan contornos y elementos, objetos con superficies ininterrumpidas, contraste de colores puros complementarios, materiales que aparenten ser otros y la distorsión del objeto en cuanto a sus dimensiones. Los criterios en cuanto a los grupos de objetos kitsch son el amontonamiento dentro de un espacio limitado, la heterogeneidad, la poca funcionalidad, y la autenticidad Kitsch o sedimentación, entendido el resultado de un proceso.

Carlos Polimeni, agrega un nuevo acercamiento de lo puede entenderse como Kitsch:

“[...]Es también en el siglo XXI la moda del mal gusto. Sólo que numerosos expertos la consideran reacción contra lo establecido, una especie de descalificación de la existencia de un auténtico buen gusto que, por otra parte, suele ser cambiante y a conveniencia de la industria del diseño y la moda” (2004:18)

Se denominará al Kitsch como una estética visual que comprende la presencia de muchos objetos aparentemente acumulados a lo largo de los años con poca o nula intención funcional, recargados visualmente, que intenten ser de mayor calidad de lo que realmente son, y que estén desfasados con la moda contemporánea.

2.4.2 Estilos arquitectónicos influyentes

Se mencionó que el director de arte debe tener conocimiento del estilo arquitectónico de las locaciones potenciales para cada escena, para así poder definir cuales son pertinentes. De la misma forma, conocer de estos estilos es importante para la construcción de espacios escenográficos. Cada estilo carga de particularidad y dota de un sentido dramático a la historia.

2.4.2.1 Arquitectura Gótica

La *arquitectura gótica* data de los siglos XII y XIII durante la Edad Media. Esta manifestación de arte buscaba representar la conexión divina entre la iglesia y el hombre, y presentaba como protagonista al arco ojival, un arco estilizado y con término en punta, la bóveda de crucería, aquella hecha a partir de la intersección de varios arcos y columnas.

Durante el Renacimiento, se utilizó también el término gótico para designar una etapa oscura y lejana, concepción que aún hoy en día ha quedado marcada en el colectivo social.

2.4.2.2 Los suburbios estadounidenses y el estilo Ranch

Durante la década de 1960 la vivienda unifamiliar se industrializó, y por tanto, los suburbios se volvieron lugares donde las familias con status socioeconómico acomodado se establecían. Según Carolyn Aguilar-Dubose (2013), las características de esta sectorización son la clase social, la localización, la propiedad del inmueble y la baja densidad. De otro lado, estos barrios se subdividieron en lotes iguales y la morfología de las casas eran muy similares entre sí. El estilo arquitectónico más popular de los suburbios de la década de 1960 fue el estilo *Ranch*, donde las casas comprendían un solo nivel, techo a dos aguas, cochera, y sótano.

2.4.2.3 Minimalismo

Dentro de la arquitectura contemporánea existe una tendencia denominada *minimalismo*. El minimalismo encierra un concepto profundo que busca ser expresado de la manera más sencilla. Según Yogeiris Medina (2007), entre las principales características, de este tipo de arquitectura está: la abstracción, el uso literal de materiales, la austeridad de ornamentos, el purismo estructural y funcional, el orden, la geometría elemental rectilínea, y precisión de acabados.

2.4.3 Tendencias influyentes de la moda

El diseño de modas es una representación cultural que se realiza a través de la creación de indumentarias. Las tendencias de moda son producto del contexto en el que la sociedad vive. A nivel individual, la moda describe la personalidad de cada individuo.

La manera más útil de clasificar las tendencias en el diseño de modas es por décadas. Así, se habla de etapas en las que las producciones textiles tienen elementos comunes como el color, el corte, la textura o el volumen, y donde el maquillaje y peinado son elementos complementarios y también forman parte de dicha evolución.

2.4.3.1 Los 60s

En la década de 1960 la moda femenina estuvo marcada por la aparición del vestido *Shift*. Este es un vestido de corte recto, de largo medio y escote cerrado. Así también aparece el vestido *Babydoll* que no era más que una alteración del shift, que dejaba de ser recto y de largo medio y era más corto y de corte en A .

Dos íconos de la moda, que marcaron pauta con estos dos estilos fueron Jacky Kennedy, con el vestido shift, decorado con el sombrero *pillbox*, un look más formal, y la modelo británica Twiggy con el vestido babydoll.

También hace su aparición la mini falda y los hot pants. En esta época la moda, también, se ve influenciada por la ciencia ficción en televisión y cine, creando trajes con materiales ajenos a la industria, como el plástico. Los patrones, o los *print*, empiezan a ser utilizados para dar más textura a las tenidas. Esto último se hace más frecuente a finales de la década.

Esta década manifiesta maquillaje y peinados muy particulares. Twiggy marcó tendencia en cuanto al maquillaje donde el foco de atención fue siempre el ojo. La modelo hizo énfasis en este elemento colocándose hasta tres juegos de pestañas postizas y delineándose incluso el exterior del párpado superior. En cuanto al cabello, el estilo cardado y el moño *choucroute* eran muy usados, ambos implicaban tener volumen, sin embargo, también era utilizado el estilo de cabello *hippie*, cabello suelto sin preocupación por algún volumen o peinado.

Pantone, autoridad en colores de tendencia de la moda, define la década de 1960 con la siguiente paleta de colores.



Figura 1: Paleta de Colores Pantone de los años 60s²

2.4.3.2 Los 80s

La década de 1980 tiene como principal eje la independencia de la mujer en el ámbito social y económico. La vestimenta más reconocible de la década es aquella que denota empoderamiento femenino, aquellos conjuntos que incluyen hombreras en los sacos, o vestidos que tengan dicho elemento.

También están muy presentes las faldas lápiz, las faldas tubo, de vestir o casuales fabricadas con telas que van desde el cuero hasta la licra. Otro elemento ochentero fueron los *tops oversize*, es decir, aquellos polos, chompas, casacas de tallas grandes que solían usarse con *leggings*. Los calentadores de piernas y las medias altas fueron accesorios complementarios.

En cuanto al peinado se utilizaron mucho los productos fijadores para mantener cabellos con volumen y movimiento. La permanente fue un elemento básico, muchas mujeres se sometían al proceso de ondular su cabello para obtener más volumen. En el caso de las personas con cabello lacio le añadían el cerquillo, como se vino haciendo en los sesentas. El maquillaje social era muy intenso, no había un ítem en especial a resaltar, el maquillaje era más bien imponente y enfatizaba la nueva independencia y autoridad de la mujer en la sociedad.

²FUENTE: Celebrate Color: Color by Decade Infographic from Pantone.com

Pantone define la paleta de color de la moda de la década de 1980, de la siguiente manera:



Figura 2: Paleta de Colores Pantone de los años 80s³

2.4.3.3 Los 2000s

La moda de esta década se caracteriza por dos cosas, la primera es el factor inmediatez. En una sociedad donde hacer todo velozmente genera mayores ingresos económicos, las mujeres, sobre todo, empezaron a buscar vestimentas que les favorezca en esto. Otro elemento, es la reinención de las modas pasadas. La década del 2000 adopta elementos como los jeans de los 90s, pero con acampanados, como en los 70s, para volverlos de corte estrecho nuevamente. Regresa el estilo bohemio, como el de los finales de los 60s y la minifalda. Destaca el corte de las faldas, pantalones o shorts, que dejan de ser a la cintura y empiezan a tener un corte a la cadera.

A partir del 2000, la moda empieza a replantearse a partir de elementos de tendencia ya establecidos anteriormente, a esto se le llama estilo Vintage. En cuanto al maquillaje, este permanece menos exagerado al de los 80s, es un maquillaje más simple. La tendencia en el peinado es tenerlo liso o con el menos volumen posible. El cerquillo es una opción, y no un elemento imprescindible.

Pantone resume la paleta de colores en la moda de la década de la década del 2000 en:



Figura 3: Paleta de Colores Pantone de los años 2000⁴

³FUENTE: Celebrate Color: Color by Decade Infographic from Pantone.com

⁴FUENTE: Celebrate Color: Color by Decade Infographic from Pantone.com

2.4.4 Maquillaje

Es importante definir los parámetros generales del maquillaje. Para tener una idea general del maquillaje en la caracterización se utilizará la clasificación realizada por el profesor del curso de *Maquillaje y Caracterización* de la PUCP, Walter Zambrano⁵:

2.4.4.1 De refuerzo

Es aquel maquillaje que se utiliza para corregir imperfecciones o intensificar algún rasgo físico con el fin de tener en escena rostros limpios.

2.4.4.2 Social

Este tipo de maquillaje es al que se hizo referencia dentro de rubro moda. Es aquel que se utiliza para eventos específicos, como salir a cenar, ir a alguna fiesta, ir a alguna gala, etc. En este caso, se hace más énfasis en determinaos rasgos físicos. Por ejemplo, se coloca labial de tono distinto al natural, o que exageran las pestañas para tener una mirada aún más fuerte.

2.4.4.3 Fantástico

El maquillaje fantástico es aquel que sale de los parámetros de uso común. Hasta el momento, el maquillaje de refuerzo, muy sutil, y el maquillaje social, aunque más intensificado, son maquillajes que se utilizan en el día a día, el maquillaje fantástico apela a lo irreal, a lo poco natural, a la exageración.

2.4.4.4 Efectos especiales

Cuando un personaje tiene alguna característica física que no tiene el actor que lo interpretará se le maquilla o caracteriza a través de efectos. Estos pueden ser simples desde moretones de golpes, hasta grandes prótesis que aparenten ser reales, como grandes cicatrices, objetos incrustados, etc.

⁵ Tomado de la clase de Maquillaje y caracterización 2009-2

2.5. ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA

2.5.1. Sobre la estética en el arte

Definir el término *estética* ha sido una tarea difícil desde los tiempos de la antigua Grecia hasta los filósofos contemporáneos.

Según Sorlin (2010), para Platón, algo bello es *algo cuya esencia va más allá de su existencia y cuya apariencia física no se puede definir*. Pero acaso ¿todos somos susceptibles a sentir esa esencia perenne cuando vemos lo mismo?

En un texto del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de La Laguna de España, se cita a Baudelaire resumiendo a lo bello de la siguiente manera:

“Lo bello está hecho de un elemento eterno, invariable, cuya cantidad es excesivamente difícil de determinar, y de un elemento relativo, circunstancial, que será, si se quiere, por alternativa o simultáneamente, la época, la moda, la moral, la pasión. Sin ese segundo elemento, que es como la envoltura divertida, centelleante, aperitiva, del dulce divino, el primer elemento sería indigerible, inapreciable, no adaptado y no apropiado a la naturaleza humana.”(Departamento de Historia del Arte de la Universidad La Laguna :2)

Descartada la concepción de estética como sinónimo de lo bello, Sorlin (2010) postula que la estética no es un estudio, más bien una intuición. El autor cita a Benedetto Croce y señala que tomar intuitivamente una obra es abrirse al mundo y retraducir aquello que se ha sentido a través de la producción de algún objeto con intención artística.

Elena Oliveras (2006) menciona la experiencia estética como un *bloque de sensaciones* que es lo único que permanece de una obra de arte y que está compuesto por *perceptos* o *afectos*, entendiendo al percepto como la ausencia del ser humano en la representación artística, la obra en su naturaleza, y al afecto como aquello que sentimos al ver la obra, aquello que nos hace detenernos y contemplarla porque nunca antes habíamos visto algo así.

Kant (1992), en su acercamiento hace la diferencia entre la belleza natural y la belleza artística, siendo la última la bella representación de una cosa de cosas de la naturaleza que podrían ser bellas o feas. Esta representación, agrega, es la forma en que se presenta

un concepto a través de la que es comunicado de manera universal.

Se puede resumir acerca de la *estética* que es aquella experiencia, como menciona Oliveras, en la que una obra, como representación, comunica un concepto y de manera tal en que atrae al espectador invitándolo a la reflexión acerca de esta.

2.5.2. Sobre la estética en el cine

Teniendo ya una aproximación hacia lo que es la estética, es importante enfocar este concepto dentro de la cinematografía.

Mateu Cabot (2005) menciona a las tres maneras que Aristóteles describía la interacción entre el ser humano y el mundo. Una de ellas es la *poética*, aquella en la cual el hombre fabrica o crea objetos que sensibilicen formas posibles de vivir o pensar la vida o el mundo. Esto es lo que se conoce hoy en día como obra de arte.

Si la estética es, como menciona Cabot, una *experiencia reflexiva y estimulante para la creación y producción de una nueva obra auténtica, “hecho estético”*, y logra concretar audiovisualmente mundos nuevos, distintos a los que estamos acostumbrados y expuestos en el día a día, por tanto algo antiestético sería algo repetitivo y reincidente.

Aquí el Cabot cae en cuenta en las diferencias entre el cine llamado *comercial* con el *cine de autor*. Menciona que el cine comercial, podría cumplir estéticamente en relación a cuestiones técnicas, sin embargo, proporcionará satisfacción a manera de entretenimiento. De otro lado, menciona que el cine de autor podría representar esa satisfacción, proveniente de la experiencia estética, en el que el espectador logra distanciarse de la realidad, de los parámetros sociales y entra a una realidad paralela.

Por tanto, una película puede ser calificada como una *obra estética* porque contiene una cualidad única, en todas las áreas pertinentes. En el caso de esta investigación se da mayor relevancia a la cualidad visual con la que el director comunica un concepto logrando contextualizar la historia y generar atracción en el espectador.

2.6. LENGUAJE CINEMATÓGRAFICO

Según Eisenstein, existen dos rasgos trascendentales en el cine:

“Primo: se graban fragmentos de foto de la naturaleza. Secundo: estos fragmentos se combinan de diversas maneras. De ahí la toma (o un cuadro), y de ahí el montaje”(1990:11)

Eisenstein presenta la importancia de estos dos elementos que son los implicados en el desarrollo de un lenguaje audiovisual:

“El fragmento distorsionable mínimo de la naturaleza es la toma, la ingenuidad de sus combinaciones es el montaje” (1990:11)

Eisenstein tiene en cuenta que tanto el que realice la toma, quien hace la selección de qué parte de la naturaleza va a ser registrada, como quien realiza el montaje, como el que decide la manera cada una de las tomas van a ser ordenadas, se ve afectado por sus experiencias personales.

La manera en que esta experiencia es representada es a través del uso del lenguaje cinematográfico. Cada realizador está sujeto a premisas sociales.

Con el paso de los años, desde la invención de la fotografía hasta la digitalización del cine, el lenguaje audiovisual ha evolucionado y hoy en día se puede hablar de parámetros dentro de los que los realizadores hacen sus obras. El director de arte no está exento de esto pues, a pesar de no manipular directamente alguna maquinaria durante el rodaje, todo lo que hace lo hace sabiendo que será registrado por una cámara.

“Todo lo que se incluya o excluya de la composición de un plano será interpretado por el espectador como algo que está directamente relacionado con la historia que están viendo y que es necesario para entenderla... Podríamos añadir también que la ubicación, el tamaño y la visibilidad de cualquier elemento del plano afectarán también al modo en que el espectador entiende su importancia.”(Mercado, 2011:15)

Gustavo Mercado deja ver que toda composición se hace en torno de los elementos que constituyan el espacio cinematográfico, y si la dirección de arte trabaja alrededor del punto de vista de la cámara se puede concluir que ambos elementos de la producción

cinematográfica trabajan conjuntamente. Por ello el director de arte debe conocer acerca del lenguaje visual, para finalmente poder desarrollar una propuesta coherente a la de las otras áreas de trabajo.

2.6.1. El espacio cinematográfico

Cuando uno se refiere al *espacio cinematográfico*, se refiere a aquella parte de un espacio total que es registrado por la cámara, a la porción del espacio que el realizador desea mostrar. Este espacio está delimitado dentro de un cuadro cuyo formato puede variar dependiendo, según Amount (1996b), del ancho de la película y de las dimensiones de la ventanilla de la cámara. Mercado (2011) menciona también que el aspecto depende de los formatos utilizados a partir de soportes y tecnologías de registro.

Todo lo que se ve dentro del cuadro establecido y delimitado es la composición que hace el realizador a partir del espacio total. Borrás y Colomer(1977) comentan que a pesar de que el cine, a diferencia del teatro, logró en un inicio acercar al espectador a mayores detalles, como la expresión en los rostros de los actores, hoy en día el espectador ya no es sólo testigo de la acción, si no que el realizador también lo hace partícipe de esta.

2.6.2. La profundidad de campo

La *profundidad de campo* se relaciona con la distancia que tienen los objetos dentro del cuadro a partir del lugar de la cámara. El encuadre se basa en tres ejes de trabajo, el horizontal X, el vertical Y, y el de profundidad Z. Decir que la composición del encuadre tiene gran profundidad de campo, equivale decir que los objetos, aun cuando están distanciados en el eje “Z”, están en gran parte enfocados. Decir que la composición tiene poca profundidad de campo, equivale decir que solo determinados objetos están enfocados. El *foco*, se refiere a la nitidez que tiene cada uno de los objetos dentro del encuadre, un elemento está en *foco* cuando este está nítido. Lo que determina el nivel de la profundidad de campo son detalles técnicos como el tipo de objetivo que la cámara utiliza, la apertura de su diafragma, o la distancia en que están colocados los objetos.

2.6.3. Los lentes

La profundidad de campo influenciada por el tipo de lente que utiliza el operador de cámara para registrar la puesta en escena. Por tanto, es importante hacer la distinción entre cuatro tipos de lentes: el *gran angular*, el *angular*, el *normal*, y el *teleobjetivo*. La longitud de los lentes varía según el tipo, así el gran angular es más corto que el angular, y este más que el normal, siendo el teleobjetivo el lente más largo. De la misma manera mientras más corto sea el lente tendrá mayor profundidad de campo, es decir que los elementos que están en diferentes términos en relación al lente se mantendrán en foco.

2.6.4. Toma, Plano, Cuadro y Encuadre

Todos los días el profesional audiovisual está expuesto a términos claves para su trabajo. Existen cuatro términos que determinan cómo se va a registrar la puesta en escena y que, por tanto, determinan el trabajo del área de dirección artística: la *toma*, el *plano*, el *cuadro* y el *encuadre*.

La *toma* es el resultado de cada vez que un operador de cámara registra la puesta en escena, desde el momento que aprieta el disparador hasta que detiene el registro. Según Borrás y Colomer (1977) toda toma es un plano en potencia. A diferencia de la toma, el *plano* es la toma o fragmento que ha sido elegido para su inclusión en la película.

La denominación de *cuadro* en lo audiovisual, equivale al cuadro en el arte pictórico. Es todo lo que abarca la vista a través del visor y contiene aquellos elementos necesarios para contar la historia. Es el elemento que delimita el espacio cinematográfico. En tanto, el resultado del orden de los objetos y personajes, y la situación de la cámara con respecto a ellos es el *encuadre*.

2.6.5. Ángulo, Nivel y Distancia del encuadre

Bordwell y Thompson (1995) mencionan cuatro elementos que consideran influyentes en la elaboración de un encuadre:

En primer lugar, *el ángulo*, es la posición del encuadre con respecto a lo que se ve. Dentro de las tres categorías de ángulos mencionan el recto, el alto o picado y el bajo o contrapicado. Siendo el más común el ángulo recto.

En cuanto al *nivel*, Bordwell y Thompson se refieren a cuan paralelo al horizonte se encuentra el encuadre. Un encuadre puede estar nivelado, y si no lo está puede ser oblicuo.

Con respecto a la *altura*, los autores la describen como la altura en la que el espectador se sitúa con respecto a lo que ve. Así, por ejemplo, un encuadre de pies, en ángulo recto, supone una altura baja, a diferencia de un ángulo contrapicado que supone una posición más alta de la cámara.

Por último la *distancia* del encuadre con relación al objeto encuadrado determina la clasificación convencional de plano. Los autores clasifican los planos, siguiendo la misma premisa, en los siguientes:

- *Gran Plano General*, donde el sujeto ocupa una parte mínima del encuadre.
- *Plano General*, donde el sujeto está incorporado al paisaje y ocupa aproximadamente un cuarto de la altura del encuadre.
- *Plano conjunto*, donde el sujeto es reconocible en el encuadre.
- *Plano americano* (que también se le denomina $\frac{3}{4}$), donde el sujeto es encuadrado de las rodillas hacia arriba.
- *Plano medio largo*, donde el sujeto aparece en el encuadre de la cintura hacia arriba.
- *Plano medio corto*, donde el sujeto es encuadrado desde el busto.
- *Primer Plano*, donde el sujeto es encuadrado desde la altura de su clavícula.
- *Primerísimo primer plano*, donde el rostro del sujeto ocupa todo el encuadre.
- *Plano detalle*, donde el encuadre es ocupado por un detalle del sujeto u objeto para denotar una particularidad.

Sea cual sea la dimensión del plano, cada uno tiene una función narrativa, por ejemplo, los planos abiertos son mucho más descriptivos y ambientales, los medios son narrativos, que van de la evolución a la gesticulación de personajes, y los planos más cerrados son más bien dramáticos.

2.6.6 Los movimientos de cámara

No todos los planos son estáticos en las películas. Muchas veces, el espectador no percibe que el plano que está viendo se acorta, se alarga o se mueve en general. Cuando esto sucede es porque estos movimientos fluyen dentro de la historia, siendo esta última el elemento de atención para el espectador, y no los cambios de un plano a otro.

Palazón (2001) distingue los movimientos de cámara en dos tipos, aquellos donde la cámara permanece en la misma posición, y aquellos donde la cámara tiene movilidad. En la primera clasificación se encuentran las *panorámicas*. Palazón compara el movimiento de la panorámica con la visión de una persona que se encuentra estática y sigue la acción moviendo la mirada de arriba a abajo, o de izquierda a derecha o viceversa. En la práctica se conoce al movimiento panorámico como *paneo* cuando la cámara rota sobre su eje de manera horizontal, y como *tilt*, cuando la cámara lo hace de manera vertical.

2.7. EL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

2.7.1. La estructura dramática

La puesta en escena del cine se basó, en un principio, en la puesta en escena teatral, puesto que era un lenguaje descifrable para el espectador.

Desde el teatro griego el relato se ha basado en tres actos para estructurar las historias: el primero que determina el inicio, el segundo que lo desarrolla y el tercero que la concluye. Esta es la conocida *estructura aristotélica*, que a pesar de los años, se ha mantenido en el arte de todo aquel que busca contar algo.

Sin embargo, Syd Field, guionista, presenta una estructura basada en la aristotélica con elementos adicionales. Esta estructura es un paradigma desarrollado para la elaboración de un guión cinematográfico y se basa en la experiencia profesional del mencionado autor.

“Un guión es una historia contada en palabras e imágenes; los personajes comunican determinados hechos e información al espectador; el diálogo comenta la acción, en

ocasiones es la acción, y siempre hace avanzar la historia... Cuando escribe una escena o secuencia, está describiendo lo que dice y hace el personaje, los incidentes y acontecimientos que componen la historia. Cuando escribe un guión, está describiendo lo que ocurre; ésa es la razón de que los guiones se escriban en presente. El espectador ve lo que ve la cámara, una descripción de la acción situada en el contexto de la estructura dramática.” (2001:19)

Cada boque dentro del paradigma estructurado, según Field, es una unidad de acción dramática.

En el Acto I, denominado también *planteamiento*, se revela, por lo general, los elementos de la historia que ayudarán al espectador a contextualizarla. Se dan a conocer los personajes, el año y lugar donde ocurren la acción dramática y otros elementos de interés para el espectador. Canet y Prosper (2009) dividen el planteamiento en tres etapas:

- *La presentación del estado inicial o prótasis:* Esta etapa incluye la exposición del estado inicial del personaje en la historia. Esta presentación de un estado inalterado es intencionada, pues lo que se quiere es hacer obvio el contraste durante el desarrollo del estado inicial y el final. Sin embargo, existen variantes dentro de este acto, como cuando el autor inicia con una secuencia impactante que llame la atención del espectador, y posteriormente da pie a la presentación general de la historia. Otras películas comienzan con voces en off o títulos que contextualizan expresamente la historia.
- *El detonante:* Este es el elemento desencadenador de la historia. Es aquel que inicia el cambio del estado inicial y origina la acción dramática.
- *El primer punto de giro o primer plot point:* En general, el punto de giro, o plot point es un elemento que desequilibra nuevamente el estado, y genera un cambio en la acción dramática, un giro dramático. Este cambio en la acción del personaje ocurre hacia el final del Acto I. Ese acto finaliza cuando el personaje se traza una meta y posteriormente inicia las acciones necesarias para cumplirla.

El Acto II, denominado también *desarrollo, nudo, confrontación o conflicto*, expone la acción dramática del personaje en su intención por alcanzar la meta trazada. El conflicto o los conflictos que afronta pueden ser internos, implicando conflictos emocionales, o externos, implicando conflictos de tipo físico. Este Acto es el más extenso de los tres tanto en el guión como en la película. Incluye el *segundo punto de giro o segundo plot point*, elemento que pone a prueba al personaje ya que desequilibra nuevamente su estado y genera un cambio en su acción dramática, y ocasiona dudas en el espectador con respecto a si el personaje logrará su objetivo. Este *punto de giro* concluye el Acto II y da pie al Acto III con las nuevas acciones que realiza el personaje.

El Acto III es la unidad que presenta la *resolución*, como también se le denomina. El acto, según Canet y Prosper (2009) se divide en dos etapas:

- *El clímax*: Este es el punto más alto de la historia e incluye las escenas de mayor dramatismo. Tiene que ver con el enfrentamiento y la decisión final que toma el personaje para solucionar su conflicto interno, externo o ambos, y por consiguiente conocer si el personaje logra o no su objetivo. Los autores citan a Michel Chion argumentando porqué se califica al clímax como el punto de mayor intensidad:

“La ley de la progresión continua es aquella que quiere que la tensión dramática sea concebida para ir creciendo hasta el fin, hasta el clímax, luego que los acontecimientos más impresionantes y sobre todo las emociones más fuertes estén previstos para el final de la película, al término de una subida”(2009:109)

Siguiendo la escuela aristotélica, los autores hacen referencia a dos características del clímax: su carácter de *inevitabilidad*, puesto que las acciones del personaje lo han derivado a la situación final, y su carácter de hecho *inesperado* porque debe ser sorprendente para el espectador.

- *La situación final*: Es una etapa de la resolución determinada para restaurar el equilibrio del estado del personaje. En esta etapa también se solucionan los conflictos secundarios. Además, funciona como apaciguador de intensidad para el espectador, quien ha sido expuesto a cantidad de acciones y emociones. Al igual que en el planteamiento, en algunas películas este cierre es representado por títulos o voces en off que describe lo que sucede posteriormente con los personajes.

2.7.2. La curva dramática

En el capítulo I se anticipó el término *curva dramática* y se calificó, de acuerdo al Diccionario Cinematográfico, como las variaciones de la intensidad dramática de una obra visual representadas a través de una línea o un diagrama. Esta curva es la representación gráfica del desarrollo de la historia, donde su eje X es el tiempo en el que sucede la historia y el eje Y es el nivel de intensidad de la historia. Bruce Block hace uso de esta gráfica para evaluar los cambios con respecto a la narrativa.

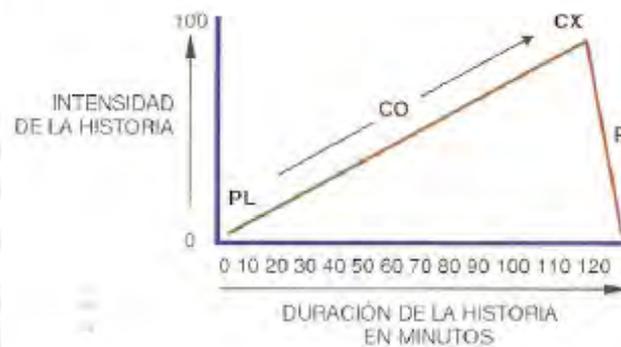


Figura 4. El gráfico de la estructura visual⁶

La imagen que se forma dentro de la gráfica es la curva dramática.

“La línea dibujada dentro de los ejes representa la intensidad narrativa... La historia se inicia con un planteamiento (PL) en el que la intensidad narrativa es baja o equivalente a 0. La intensidad se incrementa a medida que nos acercamos al conflicto (CO). La intensidad del conflicto va en aumento hasta llegar al clímax (CX), que es la parte más intensa del conflicto de la trama. En la resolución (R) la intensidad narrativa disminuye y la historia acaba.” (Block 2008)

De la misma manera, Block utiliza este cuadro para evaluar la narrativa visual. En ese caso, el eje Y deja de ser intensidad de la historia y pasa a ser el eje de la intensidad visual de la película. Este cuadro lo hace recurrente, pues lo utiliza para evaluar cada uno de los elementos que, según él, componen la imagen en la película como el espacio, las líneas y formas, el color, el tono, el movimiento y ritmo.

⁶FUENTE: Narrativa Visual de Bruce Block pp 239

Se define, entonces, a la *curva dramática* como aquel gráfico que represente visualmente la evolución de la historia en la película, siendo los picos los eventos que podrían ser de mayor interés para el espectador y son, por tanto, aquellos que deben tener mayor intensidad visual en relación a los demás.

2.8. ¿CINE COMERCIAL O CINE DE AUTOR?

Dentro de la clasificación de tipologías y géneros cinematográficos, José Sánchez (2002) menciona que según el tipo de producción las películas pueden ser *comerciales*, *independientes*, *entre otros*. El *cine comercial* es aquel cine que produce en grandes cantidades a través de empresas productoras. El *cine independiente*, por lo contrario es aquel realizado sin gozar con las mismas posibilidades económicas puesto que no están financiados por alguna empresa productora de altos recursos.

Manuel Salvat (1974) menciona que el cine de autor recurre a formas creativas en el manejo del lenguaje cinematográfico, mientras que el cine comercial utiliza un lenguaje visual más sencillo y común y una estética aceptable socialmente para que la mayor cantidad de espectadores puedan descifrar sus códigos. Si se menciona que el cine de autor se distingue por tener mayor personalidad en cuanto a forma y fondo, se podría agregar que no es necesariamente un *cine independiente*.

Sin embargo, siendo el cine independiente un cine carente de recursos, es necesario que sea lo más creativo posible. Es por ello que muchas películas independientes presentan un manejo diferenciado del lenguaje cinematográfico en cuanto a estilo visual, narrativa, sonido, etc., recursos a los que el espectador no está acostumbrado pero cuya lectura podría devenir en la satisfacción de la experiencia estética que mencionábamos anteriormente.

El cine de Tim Burton, Pedro Almodóvar y Chan Wook Park, son ejemplos de cine con muy buen manejo, además de ser poco convencionales, del lenguaje cinematográfico, por lo que se les podría designar en la categoría de cine de autor, aun cuando sus producciones se hayan realizado con grandes presupuestos.

2.9. EL CINE CONTEMPORÁNEO: CONTEXTUALIZACIÓN DEL CINE DE BURTON, ALMODÓVAR Y CHAN WOOK PARK

En la década de 1980 se desarrolla una nueva vanguardia en las artes, el *posmodernismo*. Si el modernismo, movimiento que surge en el siglo XVIII estaba relacionada al uso de la razón y el desarrollo de la sociedad en base a esta, el posmodernismo rechaza, más bien, el uso de la razón para generar verdades totalizadoras, aquellas que en el modernismo desembocaron en guerras y conflictos mundiales. Los posmodernistas, según Sánchez (2002) presentan las siguientes características:

- Nihilismo y pensamiento débil, ausencia de una verdad, ideología o creencia totalizante.
- Fin de la historia, pérdida de fe en el progreso, se deja el romanticismo de lado
- Fragmentos de inmediatez, eclecticismo, perspectivismo relativista, escepticismo con respecto a alguna utopía y toda creencia es tomada como provisional, diversa y relativa.
- Estetización de la vida, el posmodernista construye valores estéticos para justificar la ausencia de valores éticos.
- Mirada irónica y descreída sobre la realidad.

En cuanto al cine, Antonio Fortunici en su texto “Cine y Posmodernismo” menciona lo siguiente:

“El posmodernismo sabe muy bien que no existen caminos ni géneros establecidos. Que todo puede ser intertextualizado, reciclado, descontextualizado, parodiado. Y que hay tantos movimientos artísticos como creados.” (2009:15)

Niko Stagos (2000) sostiene además que para el posmodernista nada es realmente original, pues todos somos afectados por diferentes representaciones de la realidad y no podemos desligarnos de ella y hacer algo realmente creativo. Pero de otro lado, el posmodernista recoge estas representaciones al que está expuesto y la altera, las

descontextualiza y destruye, y posteriormente reconstruye el significado de dichas representaciones.

Sánchez propone lo siguiente:

“No hay observador impersonal y omnipresente de la realidad externa, sino que se trata de mostrar vivencias interiores, de ahí un cine que pone en crisis la representación del espacio y el tiempo, la causalidad del relato y la lógica del discurso.” (2002:267)

Hablar de cine posmodernista es hablar de un cine que abarca muchos géneros y estilos visuales, que rechaza tradicionalismos y referencias, que más bien busca generar nuevas formas de lectura en cuanto al lenguaje tanto visual como sonoro y narrativo.

Se podría contextualizar dentro de esta etapa del cine al estilo de películas de Burton, Almodóvar y Chan Wook Park.

2.9.1. EL CINE DE TIM BURTON

El cine de Tim Burton se sitúa dentro de una sociedad consumista, donde la industria cinematográfica es uno de los motores económicos. Su obra es catalogada como una representación del cine posmoderno aún cuando se desarrolla en una industria con paradigmas establecidos para facilitarle la lectura al espectador.

La obra de Burton es muy particular. En un entrevista que realizó Cahier du Cinéma (1995) a Burton, el director describe cómo la sociedad reprime y cataloga a las al ser humano desde pequeño. Esta represión, según el director, se traslada a las pantallas a través de películas cargadas violencia y otros actos de maldad, pues el hombre, de alguna manera, deja aflorar sus sentimientos hacia esa represión. Burton deja fluir esa misma represión a través de la fantasía, donde su lado “malo” aflora pero no interviene en la realidad. Asegura que mientras se tengan esos mundos separados, todos podrían expresar aquello reprimido sin perjudicar la susceptibilidad de otros.

Burton se califica así mismo como un desencajado, ya que tuvo una infancia en la cual no compartía los mismos intereses que sus coetáneos. Su interés hacia lo terrorífico lo incitó a hacer diseños de seres extraños que se convertirían, luego, en personajes de su

relato fílmico, influenciado básicamente por las películas de Vincent Price, a quien incluye en *Edward Manos de Tijera* años después como el *inventor*. Sus habilidades gráficas lo llevaron hasta los estudios de Disney donde trabajó como animador hasta conseguir la subvención para su primer proyecto *Vincent*, y posteriormente *Frankenweenie*, relanzado en una versión animada digitalmente en el 2012. Estos dos cortometrajes le significaron la confianza de los productores para dirigir *La gran aventura de Pee Wee*, *Beetlejuice*, y luego *Batman*, películas donde deja muy en claro su gusto por lo excéntrico, extraño y oscuro.

2.9.2. EL CINE DE PEDRO ALMODÓVAR

Almodóvar es una director que trabaja continuamente con la marginalidad, con personajes vistos como la escoria social y espacios extraños y recargados, poco utilizados como ejes principales en las películas contemporáneas. Muchas de sus películas retratan las situaciones desde las más increíbles hasta las más grotescas.

Almodóvar no se preocupa en disfrazar o disimular los escenarios, mas bien, intensifica aquello que lo hace diferente. A diferencia de Burton, Almodóvar fue autodidacta.

Almodóvar forma parte de la *movida madrileña*, movimiento artístico que surge tras la desaparición del *franquismo* y durante la llamada *democracia de tetas*, donde el desnudo total en las películas españolas significaba taquilla asegurada. Durante la *movida* el cine se vio afectado de manera negativa, pues no tenía el apoyo económico necesario. Dentro de esto Almodóvar comienza con su carrera y se convierte en un director que resalta dentro de la industria española. Aunque su temática cruda y su estética particular fueron temas discutidos, al estrenar *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios* la crítica internacional lo vio como un retratista de la sociedad contemporánea española.

Almodóvar es un realizador multidisciplinario, con influencias de las artes plásticas, la escultura, la arquitectura, la moda y el diseño industrial. Esto sumado a su fascinación por temas femeninos, de amor, de homosexualidad, de machismo, hasta de sadomasoquismo, hace que Almodóvar cree una estética distinta que, aunque pueda herir susceptibilidades, es reflejo de la cultura contemporánea española y forma parte de la cinematografía de hoy en día.

2.9.3. EL CINE DE CHAN WOOK PARK

Alrededor de 1901 Corea del Sur se encontraba bajo la influencia de Japón, y tuvo una explosión de producciones locales. Una década después, el gobierno Coreano empezó a censurar dichas producciones, más aún después de la segunda guerra mundial. Hacia la década de 1960 el gobierno quería controlar las ideas de la sociedad, e incentivar ideologías anticomunistas a través de diferentes medios, uno de ellos era el cine, por ello los proyectos cinematográficos eran evaluados antes de su realización. Esta censura fue aflojándose con el paso de los años.

En 1980 Corea del Sur empieza a participar en festivales internacional de cine. A partir de 1990 se establecen las grandes salas de cine y, finalmente, en el 2001 la producción local se coloca en el mercado internacional. Uno de los directores contemporáneos que goza de fama a nivel mundial es Chan Wook Park.

Chan Wook Park es filosofo de profesión pero su inclinación hacia el cine lo llevó a trabajar en la crítica del mismo y cuando tuvo la oportunidad de ser asistente de dirección no la rechazó. En 1992 realizó su primera entrega *The moon is the Sun's Dream*, y en el 2000 *Joint Security Area* lo hizo conocido internacionalmente. Su trilogía: *Symphathy for Mr.Vengeance*, *Oldboy* y *Sympathy for Lady Vengeance*, presenta a la venganza como un propósito inútil y que afecta a todos los involucrados. Nadie gana.

El cine de Chan Wook Park está muy influenciado por el estilo de Quentin Tarantino. Las escenas de acción, la sangre y los personajes vueltos monstruos son elementos infaltables en su obra.

A large, faint watermark of the university's logo is centered on the page. It features the same circular emblem as the header, with the Latin motto "ET LUX IN TENEBRIS LUCET" and the year "MCMXVII".

**3. CAPITULO III:
DISEÑO METODOLÓGICO**

3.1 Tipo de investigación

El análisis en la dirección de arte de *Edward Manos de tijeras*, *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios* y *Oldboy* será un estudio exploratorio y descriptivo, ya que es aún un campo poco estudiado. Esta investigación describirá el comportamiento de los elementos que componen la dirección de arte en las tres películas en cuestión, la manera en que esta influye para el desarrollo de la historia y las similitudes o diferencias en su comportamiento entre una película y otra.

3.2 Metodología de investigación

La metodología de la presente investigación es de corte *cualitativo*.

“El enfoque cualitativo puede definirse 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. Es naturalista (porque estudia objetos y seres vivos e sus contextos o ambientes naturales) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas otorguen).” (Hernández et al 2003:9)

En ese sentido, este es un estudio analítico que busca interpretar cómo cada elemento que compone la dirección de arte dentro de las tres películas contribuye en el desarrollo de la historia.

3.3 Técnicas de investigación

3.3.1 Análisis de contenido

Para poder determinar el comportamiento de los componentes de la dirección de arte de estas películas se hace pertinente el uso del Análisis de contenido.

“[...]el análisis de contenido se puede utilizar para diseccionar cualquier producto de la comunicación para conocerlo por dentro, para saber cómo está hecho, para inferir su funcionamiento y predecir su mecanismo de influencia. [...] Constituye una técnica centrada en el análisis de mensajes, por lo que puede considerar el método por excelencia de investigación en comunicación[...] También son estudios de carácter descriptivo los que pretenden inventariar los aspectos formales de los mensajes (formal

features) para saber cómo están contruidos...Neuedorf (2002) ha precisado que cualquier estudio de análisis de contenido debe contemplar a inclusión de variables formales (cómo se dice) y de contenido (qué se dice)” (Humanes y Igartua 2004:75).

A partir del análisis de contenido se descompondrá el conjunto de elementos de la dirección de arte de las películas *Edward manos de tijeras*, *Mujeres a borde de un ataque de nervios* y *Oldboy* y se interpretará el comportamiento de los elementos encontrados en relación al desarrollo de la acción dramática.

A continuación se detallan las unidades de análisis y observación del presente estudio.

3.3.2 Unidades de análisis y unidades de observación

Unidades de Análisis1: Películas de Tim Burton

- La gran aventura de Pee-Wee (1985)
- Beetlejuice (1988)
- Batman (1989)
- Edward, manos de tijeras (1990)
- Batman Regresa (1992)
- Ed Wood (1994)
- Marcianos al ataque (1996)
- El jinete sin cabeza (1999)
- El planeta de los simios (2001)
- El gran pez (2003)
- Charlie y la Fábrica de Chocolate (2005)
- El cadáver de la novia (2005)
- Sweeney Todd: El barbero diabólico dela calle Fleet (2007)

- Alicia en el país de las maravillas(2010)
- Sombras tenebrosas (2012)

Unidad de Observación 1: Edward, manos de tijeras (1990)

Sinopsis: Edward es un joven hecho a partir de un robot de manos de tijeras. El inventor, su padre, fallece antes de poder terminarlo, por eso él queda con manos compuestas por filudas cuchillas. Un día una vendedora de Avon, Peg Boggs, entra a la mansión de Edward y decide ayudarlo, llevándolo a vivir con ella y su familia a los suburbios. Edward logra integrarse a la sociedad y se enamora de la hija de Peg, Kim. Sin embargo, es víctima de muchas acusaciones, y calificado, más adelante, de ser un monstruo, por lo que decide escapar. Kim, enamorada, lo ayuda a ocultarse en su antigua mansión.

Unidades de Análisis 2: Películas de Pedro Almodóvar

- Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón (1980)
- Laberinto de pasiones (1982)
- Entre tinieblas (1983)
- ¿Qué he hecho yo para merecer esto? (1984)
- Matador (1986)
- La ley del deseo (1987)
- Mujeres al borde de un ataque de nervios (1988)
- ¡Átame! (1990)
- Tacones lejanos(1991)
- Kika (1993)
- La flor de mi secreto (1995)
- Carne trémula (1997)

- Todo sobre mi madre (1999)
- Hable con ella (2002)
- La mala educación (2004)
- Volver (2006)
- Los abrazos rotos (2009)
- La piel que habito (2011)

Unidad de Observación 2: Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios (1988)

Sinopsis: Pepa e Iván son actores y locutores, han trabajado juntos y viven un romance apartado del matrimonio de éste. Un día Iván sale temprano a trabajar, mientras que Pepa se queda dormida y despierta con una llamada: Iván finalmente se irá de casa y hará un viaje. Sólo regresará a casa para sacar sus maletas. Pepa pasa todo el día angustiada porque nunca logra contactar a Iván vía telefónica. En el trajín conoce a la esposa de Iván, al hijo y a la pareja de este. Además, su amiga Candela, va a su casa en busca de ayuda. Finalmente, Paula, esposa de Iván, confiesa a Pepa que irá al aeropuerto a impedir que este se escape con su nueva amante. Pepa impide una tragedia, y aunque lo deja ir, regresa a casa a dar su buena noticia, está embarazada.

Unidades de Análisis3: Películas de Chan Wook Park

- The moon is... The sun's Dream (1992)
- Threesome (1997)
- Judgement (1999)
- Joint Security Area JSA (2000)
- Sympathy for Mr. Vengeance (2002)
- If you were me (2003)
- Oldboy (2003)

- Three Extremes (2004)
- Sympathy for Lady Vengeance (2005)
- I'm a cyborg (2006)
- Thirst (2009)
- Night Fishing (2011)
- 60 seconds of Solitude in year zero (2011)
- Arcadia (2012)
- Stoker (2012)

Unidad de Observación 3: Oldboy (2003)

Sinopsis: Oh Dae Su, padre de familia, sale una noche y es llevado a la comisaría por estar ebrio. Tras ser rescatado por su amigo, Oh Dae Su desaparece y es encerrado en una habitación donde el único contacto que tiene es con un televisor. Después de 15 años es liberado y alentado inconscientemente a buscar el por qué de su encierro. Al salir conoce a Mido, una joven mujer con quien inicia su búsqueda, y posteriormente un romance. Al descubrir, finalmente, al autor del dilatado secuestro, Oh Dae Su lo enfrenta sin saber que ha caído en una trampa: Oh Dae Su y Mido son padre e hija respectivamente

Las unidades de observación han sido delimitadas de acuerdo a un criterio de selección en base lo siguiente:

- *Edward Manos de Tijeras:*

Esta película ha sido elegida por la gran acogida de la crítica a nivel mundial. Con esta obra, Burton sale de la comedia y la acción, y entra al mundo del drama sin dejar de lado la estética oscura que lo caracteriza. Es considerada por muchos como la mejor obra del director, y también como la representación figurada de la vida de Burton. Otro motivo es la cantidad de premios a la que ha sido nominada, una de ellas a mejor maquillaje en los premios Oscar.

- *Mujeres al borde de un ataque de Nervios:*

Nuevamente la acogida de la crítica es un referente de selección. Como se mencionó anteriormente, la crítica hacia las películas de Pedro Almodóvar, sobre todo en España se volcó hacia una crítica positiva a partir de este filme. El número de espectadores es otro detalle que colabora a su elección como parte de este estudio. Tres millones de personas han visto la película sólo en España. En todo el mundo ha recaudado 7 millones de dólares, mientras que su presupuesto fue diez veces menor (Sotinel, 2010). Por último esta película ha logrado cinco premios Goya, entre otros y fue nominada al Oscar como mejor película extranjera.

- *Oldboy:*

Chan Wook Park, es uno de los mayores representantes coreanos contemporáneos, y *Oldboy* es ahora un referente en la filmografía coreana. Se eligió a *Oldboy* también por la acogida de la crítica en general. Ha sido calificada como una obra de arte, detallada desde el argumento hasta la estética. Por otro lado, es la primera película Surcoreana que logra el Gran Prix de Cannes, otro motivo para recordar su pertinencia dentro de este estudio.

3.3.3 Variables:

Para determinar las variables dentro de este estudio tomaremos en cuenta estos tres elementos para nuestras variables de contenido:

- Estructura dramática
- Escenografía
- Caracterización de personajes

En cuanto a variables formales de escenografía se tomarán en cuenta los elementos de la composición visual que Dondis (1980) y Block (2008) proponen:

- Espacio

- Línea y formas
- Color
- Tono
- Ritmo

A los que le sumaremos dos de las variables que agregan Gentil Día, y Ferrari (2008)

- La textura
- La escala

En cuanto a variables formales de caracterización de personajes se tomarán en cuenta los siguientes elementos basados en las matrices realizadas en las tesis *La estética del cine gore del siglo XXI Cambios y continuidades con relación a su apogeo en el siglo XX: El caso de El amanecer de los muertos* de Claudia Celestino (2012), y la tesis *El vestuario como símbolo en el cine, caso: The fifth element* de Lily Rojas y Lelyska Zambrano (2009)

- Maquillaje
- Vestuario:
 - Color
 - Textura
 - Forma
 - Accesorios

3.3.4 Herramientas metodológicas

Para recoger la información a partir de la observación de las tres películas se realizarán matrices cruzando las variables de forma y contenido.

4. CAPITULO IV:

DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS VISUALES Y SU EVOLUCIÓN EN LA DIRECCIÓN DE ARTE DE LAS PELÍCULAS, EDWARD MANOS DE TIJERAS, MUJERES A BORDE DE UNA ATAQUE DE NERVIOS, Y OLDBOY

En este capítulo se realizará una descripción visual de las variables tanto de caracterización de personajes como de locaciones, elementos constituyentes en la dirección de arte, en las tres películas en cuestión: Edward Manos de Tijeras, Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios y Oldboy. Se comenzará con una descripción visual del estado inicial de cada locación y personaje. En el caso de que haya un evolución de locación o de personaje se hará la descripción pertinente inmediatamente.

4.1 Descripción de las características visuales y su evolución en la dirección de arte de la película Edward Manos de Tijeras

El color es uno de los elementos con mayor influencia en la recepción de los espectadores. Es el elemento productor de emociones. En general, existe un uso muy discriminado del color en esta película, en espacios y en personajes.

4.1.1 Escenografía

4.1.1.1 Vecindario: exteriores

El vecindario donde se desarrolla la mayor parte de la historia está lleno de colores pero de baja saturación, a lo que se suele referir como colores apastelados. Los matices presentes son, en su mayoría, verde, rosado y amarillo. Las líneas horizontales priman sobre las verticales y todas las casas siguen un mismo patrón que cuenta con forma rectangular y altura de una planta bajas. Este es el estereotipo de las casas de los suburbios estadounidenses.



Figura 5: Vecindario de la familia Boggs⁷

⁷ FUENTE: Pantallazo del DVD de la película Edward, Manos de Tijeras

El vecindario tiene un ritmo muy rígido, podría compararse a una maqueta a gran escala. Las casas, aunque a primera vista parecen no tener textura alguna, en planos más cerrados se les ve un ligero acabado texturizado. Sin embargo, no es un acabado que impresione al ojo. Por otro lado, la única textura constante y obvia es la de los grandes jardines que rodean cada casa.

La profundidad del vecindario como espacio está determinada, por la pista y su dirección hacia el castillo de Edward. Sin no existiera una pista con tal dirección es posible que el espacio se sienta mucho más plano.



Figura 6: Vecindario de la familia Boggs⁸

El vecindario parece ser un espacio perfecto, incluso con la presencia sincronizada de los autos, que en su mayoría cumplen los mismo parámetro que las casas, es decir, son iguales o muy parecidos, y de los mismos colores.



Figura 7: Vecindario de la familia Boggs⁹

⁸Ídem

Solo un par de autos desentonan en toda la película, el camión del gasfitero, de color rojo, y la van de los amigos de Kim, que más bien es grande, oscura y decorada con flamas por los costados. Lo curioso es que esta van aparece sólo en escenas nocturnas.

El vecindario es un lugar muy simétrico, como se mencionó anteriormente, genera la impresión de un pueblo muy correcto y monótono, sin embargo, a la llegada de Edward, los jardines pierden dicha monotonía y se vuelven más divertidos y llamativos.

Desde el planteamiento de la historia, y tras descubrir las habilidades manuales de Edward, los vecinos aprovechan en embellecer sus jardines delanteros. En ellos Edward realiza esculturas de arbustos de formas orgánicas, y de gran escala, a diferencia de las formas geométricas y el tamaño promedio de todos los objetos cotidianos. Ahora el vecindario tiene un tono más juguetón, más fluido, menos cuadrículado.



Figura 9: Exterior vecindario de los Boggs¹⁰

Durante el primer plot, donde Edward, Kim y sus amigos irrumpen en una de las viviendas, el vecindario es un lugar oscuro, tenebroso, hay disparidad tonal por momentos, contrario a la coincidencia tonal que impera sobre el resto de la película.

Durante el segundo acto, posterior a la liberación de Edward, se ve al vecindario con las mismas esculturas, y la misma distribución de casas, y calles. Sin embargo, terminando este, en el segundo plot, es de noche y ante la oscuridad, y el brillo de las luces de colores navideñas decorativas, sobresale la gran escultura de hielo que Edward está haciendo en el jardín lateral de los Boggs. Esta escultura, es diferente a las que rodean el

⁹Ídem

¹⁰Ídem

vecindario, la textura es distinta, es fría y dura, a diferencia de la textura vegetal de las otras y el color es casi transparente, muy brillante. Es la obra maestra de Edward, es como él una pieza fría, pero frágil. El hielo se derrite inevitablemente, a diferencia de las hojas de los arbustos que se encuentran en su único estado. Edward es como esa escultura, está en un estado que no es él, que será momentáneo, como el hielo que vuelve a ser agua.



Figura 10: Exterior vecindario de los Boggs¹¹

Más adelante, cuando Jim enfrenta a Edward, este sale de la propiedad de los Boggs y camina muy molesto, mutilando las esculturas que están a su paso. Las formas aún son orgánicas pero tienen cortes rígidos, ya no existe una armonía, las figuras están incompletas de una manera drástica. El lugar deja de ser divertido y se vuelve caótico. El hecho de que sea una secuencia nocturna lo hace aún más tenebroso e inhóspito.



Figura 11: Exterior vecindario de los Boggs¹²

¹¹Ídem

¹²Ídem



Figura 12: Exterior vecindario de los Boggs¹³

4.1.1.2 Vecindario: interiores

Las casas son bastantes amplias, profundas, un poco acartonadas, es decir, armadas, de estudio. Estructuralmente son muy básicas, en general cuatro paredes y pasillos. Las líneas horizontales siguen permaneciendo sobre las verticales, pero hay presencia de objetos tanto rectangulares, como redondos. De todos modos, las paredes, en muchos casos, permanecen con decoraciones muy simples, uno que otro reloj, o cuadro, además son de color muy básico, por lo general blanco o crema, y se trabaja sobre ello.



Figura 13: Interior de la casa de una vecina¹⁴

Sin embargo, hay algunas paredes, en las que se utilizan papel tapiz, no necesariamente en las salas principales, pero sí en pasillos, halls de entrada, cocinas, etc.

¹³Ídem

¹⁴Ídem



Figura 14: Interior de la casa de Joyce¹⁵

Los colores de los elementos decorativos son en general, entre verdes, blancos, marrones, y amarillos, con toques de colores saturados muy casuales y hasta desapercibidos.



Figura 15: Interior de la casa de una vecina¹⁶



Figura 16: Interior de la casa de una vecina¹⁷

¹⁵Ídem

¹⁶Ídem

Sin embargo hay dos casas que se salen del parámetro: La casa de Joyce, una casa con personalidad muy juguetona, con elementos de colores más saturados, presencia de rosado muy saturado, hasta en una escena se ve un papel higiénico de dicho color. También hay presencia de elementos de suave textura como la alfombra en su habitación, o los tapizados de su sofá. Como este varios detalles que pintan de personalidad diferenciada a esta casa.



Figura 17: Interior de la casa de Joyce¹⁸

Por otro lado está la casa de Esmeralda, una casa donde la presencia de un objeto de gran volumen como el piano negro que toca, la presencia de portavelas de materiales fríos como acero, y el color rojo saturado pero con poco brillo, en la penumbra, hacen de esa casa una más íntima, más secreta e intensa.



Figura 18: Interior de la casa de Esmeralda¹⁹

¹⁷Ídem

¹⁸Ídem

¹⁹Ídem

La casa Boggs, es quizás una buena representación de la simplicidad de la que se comentaba al inicio, una sala muy sencilla, al lado de una cocina muy simple también, la neutralidad acompaña a los dormitorios siempre con los colores bajos en saturación pero sobre todo el verde.



Figura 19: Interior de la casa de la familia Boggs²⁰

Sin duda, al llegar al dormitorio de Kim, un color característico aflora. El amarillo tiene mucha presencia en el espacio íntimo de Kim, es un matiz limpio y, aunque no llega sobresaturarse, resalta sobre el amarillo utilizado en las paredes de los exteriores. El amarillo es el color que describe la atmosfera de la habitación de Kim. Un elemento interesante es el collage de recortes fotografías y revistas que están sobre el espejo de Kim. Este collage genera gran atención a Edward ya que es muy parecido al que estaba sobre su cama.



Figura 20: Interior del dormitorio de Kim²¹

²⁰Ídem

²¹Ídem

Dentro de los interiores sólo se presenta un cambio obvio, la casa de los Boggs. Comienza con un estilo muy minimalista y sencillo, como ya se mencionó, con tapices en las paredes y colores muy neutros. Sin embargo, hacia el segundo plot, tras las discusión entre Jim y Edward, este último entra a casa y araña las paredes del pasillo mientras camina, y cuando finalmente entra al baño, y está mirándose al espejo, se ven los arañazos que hizo en la pared de esa habitación. Este cambio refleja y enfatiza la capacidad de Edward de hacer daño. La casa ya no es la misma, se ve afectada y herida.



Figura 21: Interior casa de los Boggs²²



Figura 22: Interior casa de los Boggs²³

4.1.1.3 Castillo Exterior

El castillo de Edward tiene muchos ambientes, en primer lugar está el exterior, que a su vez presenta dos espacios. El primero es aquel espacio contrastante con el vecindario. Si el vecindario es algo muy parecido a una maqueta de perfección rítmica, con líneas horizontales y rectas por sobre las verticales y oblicuos o diagonales, de superficies que

²²Ídem

²³Ídem

facilitan la coincidencia tonal, de escala normal y típica con respecto al tamaño del ser humano, de textura y profundidad plana en general, la entrada del castillo es más bien oscura, de rejas oxidadas, de planas secas, que generan una sensación distinta, por ejemplo a la textura o al color, todo es muy amarronado, agrisado. Todo es muy alto, las líneas se convierten en verticales, y en principio todo es muy rígido. A diferencia del espacio plano del vecindario, este se ve más profundo, incluso con respecto al cielo, este comienza a llenarse de nubes grises, a diferencia del cielo celeste del vecindario.



Figura 23: Exterior del castillo²⁴

Sin embargo, al entrar se halla una realidad distinta. Más colorida y lúdica. El castillo aún cuenta con las mismas características, el castillo como obra arquitectónica permanece, pero el jardín más próximo a él presenta formas orgánicas y sobre dimensionadas, un color verde saturado con pizcas de colores como amarillo, naranja, morado y rojo, también saturados. Hablar de lo sobredimensionado es importante, pues dentro de todas las esculturas resalta una, la mano gigante delante de la puerta. Esta es una anticipación del anhelo del personaje, tener manos para poder ser normal.

²⁴Ídem



Figura 24: Exterior del castillo²⁵

El castillo tiene una textura agresiva de piedra, muy fría. También se ven líneas que no son del todo rectas, más bien intentan serlo pero se desequilibran en el camino.



Figura 25: Exterior del castillo²⁶

Los marcos superiores tanto de la puerta como de las ventanas son de arco ojival y hay gran contraste entre los colores de las flores y el color del castillo.

Todo indica que quien habita dentro del lugar es un ser que, a pesar de tener una coraza dura, fría y amenazante, es un ser que cuida delicadamente su jardín, viendo al jardín como el conjunto de seres vivientes, las plantas.

En el clímax de la película Edward huye hacia su castillo, que en su ausencia se convirtió en un lugar totalmente oscuro, impersonal, con plantas muertas y marchitas.

²⁵Ídem

²⁶Ídem

Un lugar vuelto lúgubre y peligroso, y con razón, pues Edward y Jim transitan el lugar para su pelea final, escena donde Jim muere.



Figura 26: Exterior del castillo²⁷

4.1.1.4 Castillo interior

El interior del castillo es un espacio muy profundo, con presencia de textura agresiva, de color gris oscuro, de líneas que nuevamente intentar ser rectas y direccionadas de abajo a arriba, la superficie facilita la disonancia tonal, y las formas que existen son geométricas.



Figura 27: Interior del castillo²⁸

Otra vez se ven los toques góticos en las ventanas del interior, en la presencia de una estatua con borde muy triangulares. A pesar de contar con un ritmo libre, por ejemplo en lo que era el laboratorio del inventor, del otro lado hay un ritmo más quebrado por la escalera en diagonal que atraviesa el salón.

²⁷ Ídem

²⁸ Ídem



Figura 28: Interior del castillo²⁹

El espacio más íntimo de Edward, dentro del castillo, es el ático, que a su vez es su dormitorio. Es un espacio que comparte las características del castillo en general, pero tiene una particularidad en cuanto a la textura. Es el único espacio dentro del castillo que presenta madera como material de construcción, cuyo matiz no es el de la madera común, sino más bien de madera muy vieja, sin mantenimiento.



Figura 29: Interior del castillo³⁰

En cuanto a forma, existe un ático muy estadounidense, con esa presencia diagonal en el techo que, en este caso, parte desde el piso, de una pared que se convierte en techo. Las formas triangulares están siempre presentes en esta locación, a diferencia del vecindario tan rectangular. La textura de la pared diagonal del ático es muy astillosa, al igual que la cama de paja de Edward, que por cierto, se acompaña de un collage parecido al que

²⁹Ídem

³⁰Ídem

tiene Kim en su dormitorio. Este es un elemento que vincula a ambos personajes, incluso antes de relacionarse.



Figura 30: Interior del castillo³¹

Hacia el clímax de la película, Edward y Jim entran peleando al ático, y por ser una escena nocturna este se ve aún más frío que al inicio. Es un espacio ya ajeno. Se podría pensar que es un lugar muy lúgubre como para que una persona viva ahí. Es un espacio que contribuye al desagrado entre los dos personajes. Durante la pelea Jim y Edward destruyen uno de las columnas trayendo lo que queda del techo abajo. Por tanto, el espacio termina con un ritmo quebrado, interrumpido por el techo destruido, además de la ventana que rompe Edward al arrojar a Jim hacia el jardín.



Figura 31: Interior del Castillo³²

³¹Ídem

³²Ídem

4.1.1.5 Set de Tv, Centro Comercial

Estos son los espacio de mayor color en toda la película. No hay un cambio porque no son espacios recurrentes. En primer lugar está el Set de Tv, un espacio muy cuadrangular, similar a una caja, de profundidad corta, pero con colores más saturados que los del vecindario en los laterales. Sin embargo en el fondo, aparecen los colores del vecindario en una saturación muy similar. De todos modos, aquí hay una combinación en colores y forma. Las líneas verticales y diagonales hasta el momento habían conformado parte solo del mundo oscuro de Edward, pero los backings del set, están delineados de esa manera. Si bien estos backings no son cuadrados perfectos, se lucen como figuras trapezoidales. Formas que se relacionan con las ventanas del castillo.



Figura 32: Set de TV³³

A continuación está el Centro Comercial, que nuevamente rompe con la monotonía del vecindario. En cuanto al color en este espacio participan los colores poco saturados de siempre, pero también el rojo, que aunque no llega a estar totalmente saturado, no es el rosado que vemos en el vecindario. En cuanto a forma, está este arco muy gigante con el nombre del Centro Comercial. Es un espacio más profundo que el vecindario, pero con la misma facilidad de producir coincidencia tonal. Se mantiene la textura plana, y el ritmo es más rígido que libre.

³³Ídem



Figura 33: Exterior del Centro Comercial³⁴

El fast food dentro del centro comercial mantiene las características del exterior del último. Comparte la paleta de color del centro comercial y nuevamente vemos al rojo, presente. Otra vez hay presencia de líneas muy verticales y rectas, además de elementos sobredimensionados que actúan decorativamente sobre la pared. En general, el ritmo de esta locación es rígido.



Figura 34: Interior del Centro Comercial³⁵

4.1.1.6 Juzgado y Banco

Por otro lado, el juzgado a donde se enfrenta Edward después de ser culpado por el robo a la casa de Jim, y el banco a donde va a solicitar un préstamo son los espacios más fríos y sin gracia, más planos en profundidad y textura, además de tener colores muy neutros, como el blanco, el gris, o el marrón. Sin embargo, se mantiene la verticalidad, generando una sensación de impersonalidad, a diferencia de la familiaridad de los otros espacios. Tampoco es un espacio recurrente, por ello no hay una evolución.

³⁴Ídem

³⁵Ídem



Figura 35: Interior del Juzgado³⁶



Figura 36: Interior del banco³⁷

4.1.2 Caracterización de personajes

4.1.2.1 Edward

Edward tiene una personalidad tímida y se asemeja a un esbozo de lo que intenta ser un monstruo. Lleva un maquillaje muy fantástico, es extremadamente blanco, con ojeras muy pronunciadas, y de labios morados. Su cabello es negro, muy desordenado y largo. Lo interesante es que es desordenado hacia todos lados. La gravedad no es algo que en toda la película afecte al cabello, a excepción de los flashbacks a cuando el inventor lo estaba creando. Solo en esos casos Edward aparece muy peinado, y con cabello lacio. Es el único personaje con cabello negro en todo el pueblo.

³⁶Ídem

³⁷Ídem



Figura 37: Edward al encontrarse con Peg ³⁸



Figura 38: Edward en un flashback ³⁹

Podría pensarse que es un ser que ha estado encerrado, en un lugar carente de luz, como el castillo, y que ha permanecido ahí sin acceso a comida y algún elemento que lo ayude a controlar su cabello. La vestimenta que lleva es algo muy parecido a un enterizo negro, de una material como el cuero y que utiliza hebillas doradas para poder cerrarse en el torso, las extremidades, en el cuello y hombros. Sus zapatos son unas botas del mismo material y del mismo color.

³⁸Ídem

³⁹Ídem



Figura 39: Edward al encontrarse con Peg⁴⁰

Hacia el inicio Edward aparece como un ser muy retraído expresado por las características ya expuestas. Es un personaje que parece estar apesadumado, podría decirse por las hebillas que tiene en su ropa. Al insertarse en el pueblo, Peg le facilita un conjunto: una camisa blanca, y un pantalón gris con tirantes negros. Esto es un nuevo comienzo, la oportunidad de encajar en un mundo nuevo. Aunque los tirantes comienzan rasgados y parchados porque Edward los corta casualmente, los demás elementos de su vestuario están íntegros.



Figura 40: Edward y los vecinos en casa de los Boggs⁴¹

Edward se acostumbra rápidamente a usar esta tenida, pero sólo encima de la ropa que siempre lleva. Sería algo como un disfraz. Hacia el primer acto permanece igual. Sin embargo, hay un segundo cambio, cuando conoce a Kim. En ese momento, ya terminando el planteamiento de la historia, Edward está con un pijama, un conjunto verde apastelado y una bata roja encima. Es la única vez que se ve al personaje con ese

⁴⁰Ídem

⁴¹Ídem

color, exceptuando, las veces que tiene sangre encima. Esta bata también es de un material más pesado y tiene un carácter bastante imponente, como si fuera la bata de alguna persona importante. Después de esto continúa con el conjunto de pantalón y camisa.



Figura 41: Edward y Bill en el bar de los Boggs⁴²

En el primer plot, hay un cambio. Edward está con ropa oscura. Lleva un pantalón negro, una casaca gris oscura y una gorras negra con detalle de una V roja en la frente. Los colores de esta tenida y la escena que sucede sugieren que podría estar por regresar a la etapa oscura y solitaria de su vida. Y casi sucede eso. Después de salir libre, Edward vuelve al conjunto nuevamente hasta su enfrentamiento final con Jim. Durante la confrontación, el desarrollo de la historia, ya se ve que la camisa comienza a rasgarse poco a poco.



Figura 42: Edward en la bóveda de los padres de Jim⁴³

⁴²Ídem

⁴³Ídem

Durante el segundo plot, Edward lleva una camisa muchísima más rasgada. Terminando esta parte de la historia, Edward empieza a deshacerse de la ropa que le dio Peg y vuelve nuevamente a su enterizo negro con hebillas. Hasta el final. Aunque durante toda la acción Edward permanece con el mismo peinado y el mismo maquillaje fantástico, hacia el clímax y la resolución de la historia Edward lleva sangre encima debido a su pelea con Jim.



Figura 43: Edward en el exterior vecindario de los Boggs⁴⁴

Lo que sucede con la ropa de Edward se relaciona con su problema de adaptación en el pueblo. Edward, inconscientemente, se rasga las prendas y sólo hacia el inicio las tiene casi íntegras. A lo largo de la película se ve cómo estas se van gastando, hasta que él mismo decide dejar de luchar contra sí mismo.

4.1.2.2 Kim Boggs

Kim se presenta como una chica popular de muchos amigos y con una relación amorosa envidiable. Kim, por lo general, utiliza faldas y polos de color saturado, entre sus colores van el azul, el celeste, el rosado, el blanco, y sobre todo el amarillo. Las zapatillas que suele usar son unas muy básicas, a veces de color blanco o de algún color similar al de su ropa. En cuanto a su maquillaje, se trata de una de refuerzo, y en cuanto a su cabello, podría definirlo como un pelirrojo, muy claro, tanto que termina siendo también rubio, pero que no llega a serlo totalmente. Su cabello es largo, lacio, con muy poco volumen y con cerquillo. Las prendas que utiliza aparentan felicidad, y ganas de vivir.

⁴⁴Ídem



Figura 31: Kim y Jim en el Centro Comercial⁴⁵



Figura 32: Kim y sus amigos en el vecindario⁴⁶

En la escena siguiente a la que conoce a Edward, Kim lleva una bata crema, casi blanca, con patrón de flores muy pequeñas, la tela es pesada. A lo largo del planteamiento Kim mantiene su estilo de vestimenta.

En el primer plot, al igual que Edward, lleva pantalón y polera negra, están por hacer algo indebido, ilegal y corriendo riesgo de ser descubiertos.

⁴⁵Ídem

⁴⁶Ídem



Figura 33: Kim en casa de Jim⁴⁷

En la confrontación Kim observa a Edward y lleva un conjunto que discrepa con lo que venía usando. Lleva puesto una blusa marrón con patrón de rosas rojas y rosadas y un pantalón amarillo poco saturado y con poco brillo, es decir, apastelado. Esta tenida, vista en comparación con las anteriores, que son más bien de colores sólidos, y colores básicos, o muy cercano a los básicos, y poco neutrales, rompe con la continuidad cromática y de forma. La escena que se menciona es durante el día, por tanto el uso de pantalón no está basada en la temperatura. Esta tenida es la representación de los sentimientos que tiene Kim, después de empujar a Edward por un mal momento y condenarlo, inconscientemente, al maltrato de los vecinos.



Figura 34: Kim observando a Edward en el jardín de los Boggs⁴⁸

Hacia el segundo plot, Kim lleva un vestido blanco satinado, largo, de hombros bajos, mangas largas, ceñido hasta la cintura y suelto hacia abajo. Los zapatos también son

⁴⁷Ídem

⁴⁸Ídem

blancos. Además el maquillaje que lleva es un poco más fuerte. Es noche de navidad, por ende, es una ocasión especial, y el maquillaje que lleva es social. Kim está feliz con Edward, se divierte con él, es casi como una novia para él. Este es el estado más puro de Kim.



Figura 35: Kim en el jardín de los Boggs⁴⁹

Durante el clímax, Kim permanece con el mismo vestuario, sin embargo, hacia el final de la película el vestido que lleva se ensucia con sangre. Hay un contraste de rojo sobre blanco. Aún así permanece la idea de la novia y el novio, la primera de blanco y el segundo de negro, una contraposición de mundos, o una complementación de los mismos.



Figura 36: Kim en el castillo⁵⁰

⁴⁹Ídem

⁵⁰Ídem

4.1.2.3 Peg Boggs

Peg utiliza un maquillaje un poco más social, pues sale a trabajar vendiendo cosméticos. Su cabello es castaño claro, casi rubio, y corto, como hasta el hombro. Lleva cerquillo. A diferencia de Kim, es un cabello con mayor volumen, aunque lacio, pero con mucho cuerpo. El estilo del vestuario de Peg es más sesentero, muy similar al estilo de Jacky Kennedy, los conjuntos con saco corto y falda en corte A, y el sombrero pillbox, al igual que los vestidos de corte muy geométrico, con hombros semicubiertos y sin escote que lleva a lo largo de la película.



Figura 37: Peg y Edward entrando a la casa de los Boggs⁵¹



Figura 38: Joyce y las vecinas visitando a Peg⁵²

Peg se presenta como una madre ejemplar, muy correcta y sobria, sería la equivalente al pueblo en personaje. Sin embargo, es uno de los personajes que sufre cambios constantes. Su primer cambio es cuando Kim conoce a Edward. Ahí lleva un camisón

⁵¹Ídem

⁵²Ídem

de dormir largo y blanco, pero que es tapado por una bata de color verde poco saturado y de alto brillo. Más adelante Edward le corta el cabello de manera asimétrica, es decir, dejando un lado más largo que otro. El primer corte es durante el planteamiento, cuando presentan a Edward en sociedad.



Figura 39: Edward cortándole el cabello a Peg⁵³



Figura 40: Peg en el Set de TV⁵⁴

El segundo corte está en off, es decir, no se ve en qué momento lo hace. Su cabello, ahora, está corto y simétrico, pero el cerquillo permanece del mismo largo.

⁵³Ídem

⁵⁴Ídem



Figura 41: Peg en el comedor de su casa⁵⁵

El tercer corte, se da durante el segundo plot, el día de la cena navideña, aquí el cerquillo es muy corto. Aquí también se rompe la continuidad del vestuario de Peg, aunque sigue utilizando vestido de largo media, es un vestido de otro corte, más recto, incluso más ceñido al cuerpo. El color del vestido es un rojo intenso. Utiliza además aretes pendientes grandes. Todos estos cambios tienen podrían lidiar con los problemas de adaptación que tiene Edward, ella se presta a ser su escape, deja que le corte el cabello para que pueda ser útil de alguna manera. Su ropa podría traducir su sentimiento de disconformidad hacia el trato de los vecinos a Edward, y podría ser además un adelanto del sangriento final. De todas formas, Peg nunca deja de ser una madre para Edward.



Figura 42: Peg decorando el árbol con Kim⁵⁶

⁵⁵Ídem

⁵⁶Ídem

4.1.2.4 Joyce

Joyce lleva un maquillaje más social y siempre está más producida que las demás vecinas. El cabello lo tiene muy pelirrojo, con ondas, cerquillo y volumen. El largo es medio. El vestuario de Joyce es el más sexy y atrevido de todas las vecinas. Utiliza mucho los colores rosado y el verde, sin estar totalmente saturados. Por lo general, lleva pantalones muy ajustados y polones o polorones sueltos, que dejan ver un poco los hombros. También usa enterizos ajustados. Es un personaje que utiliza muchos accesorios, como pulseras, anillos, aretes grandes.



Figura 43: Interior de la casa de una vecina⁵⁷

A lo largo de la película Joyce permanece con una paleta de colores definida y un estilo exuberante, exceptuando claro, la escena donde intenta seducir a Edward en el salón. Ella es la primera en someterse a un corte de cabello, que también resulta siendo asimétrico.

En la escena de seducción mencionada, Joyce lleva un enterizo verde apastelado que deja entrever lencería de encaje negra. Esto enfatiza su feminidad y su sensualidad. Esta es la única escena donde se utilizan materiales como el encaje y donde se deja ver una prenda interior.

⁵⁷Ídem



Figura 44: Joyce en el salón de belleza⁵⁸

En el segundo plot, clímax y resolución, es decir, durante la noche buena, Joyce permanece dentro de la estética del grupo de vecinas utilizando un vestuario similar al de ellas, un vestido lila grande con corte A y sobre él un abrigo también en corte A blanco pero con patrón de rosas rojas grandes. Es, definitivamente, la vecina que resalta mas a nivel de color y ritmo.



Figura 45: Vecinas en noche buena⁵⁹

4.1.2.5 Esmeralda

Esmeralda, el personaje fanático religioso, tiene el cabello pelirrojo, lacio, largo, y sin cerquillo. En general usa vestidos muy simples, de colores rojo o morado y con patrones. No utiliza accesorios. Su estilo se mimetiza con su espacio por el uso de tonalidades cálidas hacia el rojo. Este color enfatiza su fanatismo.

⁵⁸Ídem

⁵⁹Ídem



Figura 46: Esmeralda en su casa⁶⁰

Esmeralda es la única vecina que no se somete a un corte de cabello, sin embargo, un cabo que hay en el persona es que desde el segundo plot en adelante se presenta con una bata de pijama morada que como detalle lleva bordada la inicial de su nombre.

4.1.2.6 Bill Boggs

Como todos los vecinos, Bill lleva maquillaje de refuerzo. El cabello de Bill es pelirrojo, pero escaso, lacio, y peinado hacia atrás. Por lo general utiliza camisas o polos de cuello camisero, de colores neutros, entre verde, beige, blanco, celeste. Todo en baja saturación y poco brillo. Bill es un padre de familia poco integrado o que simplemente trata de hacer las cosas necesarias para llevar bien el hogar.



Figura 47: Bill, Kevin y Peg cenando en casa⁶¹

⁶⁰Ídem

⁶¹Ídem

Bill Boggs tiene dos cambios relevantes a lo largo de la película. El primero es durante el encuentro de Edward y Kim, en el planteamiento, donde se ve algo despeinado y con un pijama amarillo con tramado de cuadros de líneas verdes y patrón de bolitas verdes también. Sobre eso lleva una bata de tela pesada color beige. Se le ve gastada. Esto se traduce en una persona que no tiene intención de aparentar. Él es como es.

El segundo cambio es durante la cena navideña. En general, se había visto a Bill con camisetitas o camisas manga corta y de color neutral. En este caso, ya en el clímax de la película se ve a Bill con una camisa manga corta celeste poco saturada, una corbata roja, un pantalón celeste también, pero le agrega un saco rojo.



Figura 48: Bill saliendo a buscar a Edward junto a Peg y Kim⁶²

Aparece nuevamente el color ojo en la pareja Bill-Peg, ambos llevan rojo. Ambos resaltan sobre los vecinos. Bill dentro de su aparente desinterés, podría estar acompañando a Peg en su malestar.

4.1.2.7 Jim

Jim también lleva maquillaje de refuerzo. Su cabello es rubio, corto, peinado un poco hacia atrás. Es un cabello muy brillante. Su vestuario está compuesto por jeans, o pantalones oscuros, Polos de diferentes colores, entre azul, celeste, amarillo, blanco, saturados, y casacas oscuras tipo de cuero.

⁶²Ídem



Figura 49: Kim, Jim y Kevin en la sala de los Boggs⁶³

Jim inicia con una tenida muy acorde a su estilo, en su primera aparición está con una casaca de jean con mangas marrones, como para dejar en claro la importancia de su personaje. En adelante, se presenta con ropa más simple y de diferentes colores, sin embargo durante el primer plot, el robo de su propia casa, está vestido de negro de a cabeza a los pies. Al igual que Kim y Edward, Bill esta por cometer un delito. No es hasta su reaparición en el segundo plot, antes de la cena navideña, donde lleva puesto una casaca de cuero negro sobre un polo amarillo y negro. Permanece tal cual hasta el clímax y la resolución de la película, donde es atacado y asesinado por Edward.



Figura 50: Jim discutiendo con Edward⁶⁴

4.1.2.8 Kevin Boggs

Kevin también lleva maquillaje de refuerzo. Su cabello es castaño y corto. En general, Kevin lleva polos de color saturado, y shorts también de color saturado. Hay presencia

⁶³Ídem

⁶⁴Ídem

de líneas horizontales, tanto en él como en los polos de otros niños. Esta es una característica del grupo de infantes.



Figura 51: Kevin cenando en casa de los Boggs⁶⁵



Figura 52: Edward, Kevin y sus compañeros de clase en la escuela⁶⁶

Kevin, aunque permanece igual casi toda la película, hacia el clímax, donde aparece nuevamente, está usando un champa azul de lana, una camisa a cuadros verdes, azul y rojo, corbata y jeans. Es la primera y única vez que Kevin usa chompa, además los colores ya no son los de la misma paleta, sino que son más oscuros. Los colores oscuros en las prendas de Kevin adelantan que hay algo distinto en él, o que algo podría estar por suceder. Y efectivamente, casi es atropellado y Edward en su afán de protegerlo lo daña.

4.1.2.9 Inventor

El inventor, aunque aparece sólo durante los flashbacks, es un personaje muy ligado al principal. Lleva maquillaje de refuerzo, y su cabello es corto y cano. Lleva un bigote

⁶⁵Ídem

⁶⁶Ídem

bastante ordenado. Siempre está con un saco de paño negro, una camisa blanca, chaleco morado, chalina verde olivo, y pantalón negro. Se apoya para caminar en un bastón.



Figura 53: El inventor construyendo a Edward⁶⁷

4.2 Descripción de las características visuales y su evolución en la dirección de arte de la película *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios*

Esta película fue realizada hacia fines de los años 80s por lo que, siendo Almodóvar un seguidor del arte contemporáneo, en muchos de los personajes y escenografías se encuentran elementos representativos de dicha década.

4.2.1 Escenografía

4.2.1.1 Apartamento Pepa

El apartamento de Pepa es un ático muy amplio, de espacio profundo. Es un espacio muy geométrico, muy perfecto estructuralmente, lo que podría entenderse como un espacio armado en estudio. Las líneas en general son rectas, todo es muy exacto. Las formas de los objetos que lo ocupan también son geométricas. Entre estas formas se encuentran las circulares y las cuadradas, con poca presencia de las triangulares. Dentro del dormitorio hay muchos relojes despertadores redondos, lo que podría significar la importancia del tiempo corriendo dentro de la historia.

⁶⁷Ídem



Figura 54: Dormitorio de Pepa⁶⁸

El color base del apartamento es un melón un tanto saturado y con un brillo medio. Los matices los ponen los objetos y los muebles, que se encuentran entre los colores cálidos y los neutros.



Figura 55: Apartamento de Pepa⁶⁹

Existe poca presencia de muebles grandes de colores fríos. Sin embargo, estos colores fríos están presentes en detalles como en la cocina, o en adornos pequeños, o en el verde de las plantas interiores. Los colores de utilería principales son el blanco, azul y el rojo. Existe coincidencia tonal. El ritmo, en general, es libre. No hay mucha textura a primera vista, las paredes por ejemplo, son de color sólido. Es importante destacar que los elementos con los que interactúa constantemente Pepa, el teléfono y la contestadora, son elementos utilitarios reconocibles de la época, y por ser de color rojo y blanco, respetivamente, son puntos de color de la paleta principal.

⁶⁸ FUENTE: Pantallazo del DVD de la película Mujeres al borde de un ataque de nervios

⁶⁹Ídem



Figura 56: Apartamento de Pepa ⁷⁰

En general es un lugar que representa a una mujer de la época con buen nivel socio económico.

El ático no se ve afectado cronológicamente en cuanto a su infraestructura, pero sí en su contenido durante dos momentos. El primero es durante el planteamiento de la historia. Durante este momento, Pepa está desesperada tratando de quitarse encima la angustia de no encontrar a su hombre. Ella casualmente incendia su habitación, la cama pasa de ser un espacio amigable, a ser un espacio áspero e impersonal. La cama donde alguna vez estuvo con su amante, ya no está.



Figura 57: Ático, apartamento de Pepa ⁷¹

Y finalmente hacia el final, en el segundo plot, la alfombra del ático se ensucia debido a que derraman gazpacho. Es un espacio sucio, ya no tan limpio, como al inicio. Esto es la evolución hacia el desastre. Toda la historia Pepa ha querido encontrar a su pareja,

⁷⁰Ídem

⁷¹ FUENTE: Pantallazo del DVD de la película Mujeres al borde de un ataque de nervios

quien iba a abandonarla, y su angustia, así como la de las otras mujeres, hacen que el ático se convierta en el lugar de desfogo, y por ende un lugar desordenado.



Figura 58: Ático, apartamento de Pepa⁷²

Este es el único lugar de importancia que sufre algún cambio.

4.2.1.2 Terraza de Pepa

El exterior del ático es una terraza. Esta terraza está repleta de plantas y tiene al lado un corral con pollos y gallinas. Es la contraparte del ático moderno y ordenado de Pepa. Esta acumulación de objetos es el elemento kitsch de la película. La terraza, a diferencia del ático, no se esfuerza por generar profundidad, sino que es un espacio bastante plano, las línea principal es paralela al horizonte.



Figura 59: Terraza de Pepa⁷³

⁷²Ídem

⁷³Ídem

Las líneas que componen en general son rectas, pero algunas son más libres y generan formas orgánicas en las plantas. El ritmo también es libre. En cuanto a colores, se puede decir que el verde abunda, por la plantas, pero también el rojo, el beige y el azul. También hay coincidencia tonal.



Figura 60: Terraza de Pepa ⁷⁴

4.2.1.3 Apartamento de Lucía

Es un apartamento que muestra espacio plano, priman las líneas rectas y verticales. Hay presencia de muchas formas geométricas en general. Los colores que componen el espacio son más bien poco saturados, y de brillo promedio. El color crema se adueña de la mayoría del lugar. Las paredes está cubiertas por papel tapiz de colores en baja saturación y siguen un patrón. Hay coincidencia tonal, ritmo libre y no hay textura en particular. Existe cierta recarga de elementos como en la apariencia del personaje.



Figura 61: Dormitorio de Lucía ⁷⁵

⁷⁴Ídem

⁷⁵Ídem

4.2.1.4 Edificio de Lucía

El espacio del edificio que se ve, además del departamento de Lucía, es la escalera principal. Es un espacio muy profundo, desde el punto de vista de las posiciones de cámara. Se juega con planos picados y contrapicados, por lo que el nivel de profundidad de arriba abajo es mayor. Las líneas son en su mayoría verticales, y rectas. Las formas son básicamente rectangulares, simulando líneas muy gruesas. El color que predomina es el de la madera, marrón oscuro, y el beige en las paredes, también el negro del pasamanos de la misma escalera. Es un espacio cálido. Hay coincidencia tonal. El ritmo es rígido, la posición de las escaleras siguen un patrón de manera infinita. La perspectiva que el director da, sobre todo de las escaleras, hace pensar que es un espacio de trama, con interferencias para no ser visto, para poder planear. Adicionalmente, da la impresión de un espiral en el cual Lucía se encuentra atrapada del cual entra y sale pero que finalmente es su lugar especial.



Figura 62: Interior Edificio de Lucía ⁷⁶

4.2.1.5 Taxi

El uso de un automóvil como locación itinerante es una cualidad propia de esta película. El taxi es un espacio excéntrico desde la manera en que están forrados los asientos hasta la manera en que está caracterizado el conductor. Este es un espacio profundo donde priman las líneas horizontales sobre las verticales. Es un espacio pequeño pero, a pesar de ello, está compuesto por muchos elementos de formas geométricas.

⁷⁶Ídem


 Figura 63: Interior Taxi Mambo ⁷⁷

La textura principal es la del forro de los asientos, como de peluche, extremadamente suave, y el color que prima forma parte del patrón de animal print, el amarillo y el negro, o el blanco con negro. En el espacio se aprecia coincidencia tonal y un ritmo libre.


 Figura 64: Interior Taxi Mambo ⁷⁸

Este es el espacio más lúdico e irreverente. La recarga visual que tiene enfatiza la angustia de Pepa y hace más intensa la búsqueda de Iván.

4.2.1.6 Oficina de Paulina

La oficina de Paulina es una oficina cromáticamente neutra, casi todo está pintado de gris, excepto por un mueble de madera y un par de elementos rojos, pero en general se mantiene en una paleta específica. Priman las líneas que son rectas y, en general, las

⁷⁷Ídem

⁷⁸Ídem

formas son cuadrangulares. Hay coincidencia tonal. El ritmo es libre, no hay texturas en particular.



Figura 65: Interior oficina de Paulina ⁷⁹

Esta oficina es un espacio monótono como Paulina. Un espacio frío, e impersonal, con elementos, como las plantas, que intentan alejarse de este concepto, pero que no terminan formarse como parte del ambiente.

4.2.2 Caracterización de personajes

4.2.2.1 Pepa

Pepa, en general, utiliza maquillaje social muy simple. Su cabello es castaño claro, y generalmente es lacio, de largo medio y con cerquillo. Con respecto a su vestuario, Pepa suele usar conjuntos de falda y saco, del mismo color o combinados. Los colores que suele usar son el negro, el gris y el azul, además del rojo, que es un elemento recurrente. Siempre lleva accesorios simples, como aretes, collares y un reloj, pero solo un anillo dorado en la mano izquierda. Sus lentes son grandes de marco semitransparente.



Figura 66: Pepa buscando el teléfono de Iván en su sala ⁸⁰

⁷⁹Ídem

⁸⁰Ídem

Al principio, Pepa aparenta ser una persona cansada, con un pijama suelto, de colores poco saturados, sin embargo, en el mismo planteamiento, ya se ve a una Pepa peinada, maquillada, más a su medida, y de colores grises, rojos y negros.



Figura 67: Pepa en su apartamento⁸¹



Figura 68: Pepa en el hospital⁸²



Figura 69: Pepa en su dormitorio⁸³

⁸¹Ídem

⁸²Ídem

Hacia el primer plot, Pepa viste un vestido negro y un gran chompón rojo encima.



Figura 70: Pepa en su apartamento⁸⁴

Hacia la confrontación, Pepa usa un conjunto sastre azul que hace un quiebre en su constante vestuario de grises, negros y rojos. Podría decirse que cuando tiene un objetivo diferente a encontrar a Iván su ropa es de otro color.



Figura 71: Pepa en la puerta del edificio de Lucía⁸⁵

⁸³Ídem

⁸⁴Ídem

⁸⁵Ídem



Figura 72: Pepa en la oficina de Paulina⁸⁶

Entre la confrontación y el segundo plot, Pepa hace un nuevo cambio, utiliza un sastre rojo, con zapatos rojos, medias negras y una blusa de color rojo con puntos negros. Su angustia regresa.



Figura 73: Pepa en su apartamento⁸⁷

Durante el clímax, Pepa no lleva puestos zapatos, su ropa se ensucia con el gazpacho de Lucía, su cabello está mojado, y por ende pierde su peinado y su apariencia es muy desordenada. En la resolución, permanece igual, pero se coloca sus zapatos. Sin lugar a duda, Pepa es el personaje de mayor cantidad de cambios de ropa, a pesar que el tiempo de ficción es sólo de dos días. Es el personaje con mayor carga emocional. Su angustia se traduce en la cantidad de cambios de ropa y en el uso exagerado del color rojo.

⁸⁶Ídem

⁸⁷Ídem



Figura 74: Pepa entrando al aeropuerto⁸⁸

4.2.2.2 Iván

Iván es una persona muy formal. Lleva maquillaje de refuerzo, y su cabello es corto, entre negro y cano. Iván siempre usa terno, saco y pantalón de algún color oscuro, como negro o gris oscuro, una camisa clara, corbata de color oscuro y zapatos oscuros. Su idea es pasar desapercibido para poder dejar a Pepa e irse con Paulina, y eso ocurre en toda la película, hasta el final que es descubierto.

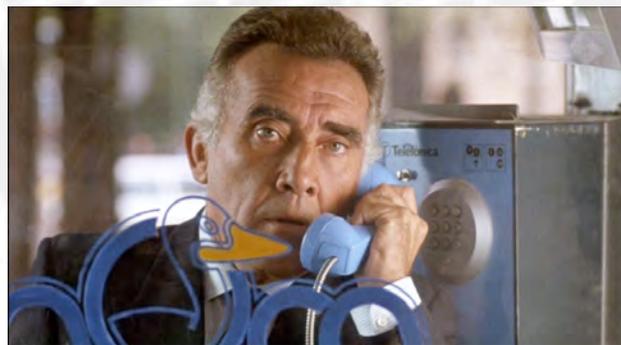


Figura 75: Iván llamando a Pepa⁸⁹

4.2.2.3 Lucía

Lucía, a diferencia de Pepa, lleva un maquillaje social muy cargado. Con un delineado exagerado en los ojos. Lucía, por lo general, lleva su cabello amarrado, pues suele colocarse diferentes pelucas sobre él y estas tienen mucho volumen y altura. Lucía, sin duda, es una persona que no quiere pasar desapercibida. Su vestimenta es menos

⁸⁸Ídem

⁸⁹Ídem

ochentera y más retro hacia los 60s. Utiliza muchos vestidos de corte A, o conjuntos de falda y saco también de corte en A. Utiliza colores tramados y texturas. Hace uso de accesorios como sombreros, vinchas, aretes y carteras. Sus lentes son grandes de marco semitransparente. Tal cual como su apartamento, Lucía tiene una sobrecarga de color, patrones, maquillaje, de todo. Lucía es otro elemento Kitsch, ella cree que de cierta manera esta muy a la moda, y alistarse es un rito, pues piensa en cada elemento que lleva de pies a cabeza.



Figura 76: Lucía en su dormitorio⁹⁰



Figura 77: Lucía saliendo de su apartamento⁹¹

⁹⁰Ídem

⁹¹Ídem



Figura 78: Lucía observa a Pepa ⁹²

A lo largo de la película Lucía se mantiene en su estilo desfasado y exagerado de la moda.



Figura 79: Lucía en su apartamento ⁹³



Figura 80: Lucía conversando por teléfono con Pepa ⁹⁴

⁹²Ídem

⁹³Ídem

Sin embargo, hacia el final, Lucía deja de utilizar patrones y utiliza un conjunto rosado. A partir del segundo plot utiliza un conjunto mucho más serio, también fuera de época a diferencia de la ropa de los demás personajes. Es un conjunto rosado apastelado, con medias y guantes blancos, y zapatos rosados. Su bolso es una bolsa de regalo. Durante esta secuencia, Lucía ingresa con un peinado muy voluminoso y una vincha rosada encima. Al ir tras Iván, Lucía llega al aeropuerto con el cabello muy desordenado, esponjado y frizado.



Figura 81: Lucía en el aeropuerto ⁹⁵

En esta secuencia, Lucía se ve afectada por la ausencia de Iván. El uso del color rosa hace contraste con las intenciones que tiene ella de matarlo a él y a su nueva amante. El rosa también se contrasta con el rojo que lleva Pepa. Este color podría verse como aquel rojo intenso, ahora muy bajo, que en algún momento fue Lucía, que ahora lo es Pepa, y pronto será Paulina.

4.2.2.4 Candela

Candela lleva maquillaje de refuerzo a lo largo de la película. Su cabello corto, castaño claro y lacio. En su vestuario lleva un top corto sin mangas y una falda en tubo a la cintura y de largo hasta por encima de la rodilla. En ambos casos se trata de tela de textura plana. Es una tenida dicromática basada en los colores azul y blanco, con patrón de rayas verticales. Utiliza medias blancas y una casaca de jean. Lo que llama la atención son sus aretes en forma de cafetera.

⁹⁴Ídem

⁹⁵Ídem



Figura 82: Pepa, Candela y Carlos ⁹⁶



Figura 83: Candela conversando con Carlos en el apartamento de Pepa ⁹⁷

El vestuario que evoluciona más es el de Candela. En el planteamiento, como se ha descrito, Candela lleva un conjunto ceñido y de un color azul y blanco, colores muy poco usados por las mujeres de la película. A lo largo de la historia, hasta el segundo plot, Candela permanece igual, incluso sin un zapato, pues se le cayó al intentar saltar a la calle desde el ático. A partir del segundo plot, Candela lleva puesto un vestido negro, no muy corto, de algodón, y de corte muy sencillo. Es mucho más liviano y con mayor movimiento que la tenida anterior, además, no lleva accesorios. Candela deja su vestuario de mujer empoderada, de mujer que sabe que tiene un cuerpo deslumbrante, y lo cambia por un vestuario que la hace ver como una mujer más sencilla, sin la necesidad de lucirse físicamente, se le ve más resuelta o, en todo caso, resignada a lo que pueda venir. El momento de desesperación ya pasó.

⁹⁶Ídem

⁹⁷Ídem



Figura 84: Candela en el dormitorio de Pepa ⁹⁸

4.2.2.5 Carlos

Carlos, al contrario de Iván, utiliza solo camisas claras, con algún pantalón de drill o de vestir oscuro. También lleva zapatos de vestir. Las camisas le quedan bastante sueltas, por lo que no se le va tan estructurado como a Iván, lo mismo sucede cuando se pone el saco. Carlos también utiliza lentes semitransparentes. Su maquillaje es de refuerzo. Su cabello es ondulado, pero es corto, más hacia a los lados, y no tanto al centro.



Figura 85: Carlos en el dormitorio de Lucía ⁹⁹

Carlos mantiene su estilo, pero a lo largo de la película tiene un cambio: usa un saco. Durante el primer plot, cuando Carlos y Marisa van a visitar el ático con la intención de rentarlo, Carlos se presenta con un terno completo, es decir saco y pantalón. En este caso, se ve que el saco es muy grande. Podría ser el intento de Carlos de ser el hombre del grupo, de igualar la importancia que tenía Iván en las mujeres. Pero esto no dura mucho.

⁹⁸Ídem

⁹⁹Ídem



Figura 86: Marisa, Candela y Carlos¹⁰⁰

Al llegar Pepa, Carlos se saca el saco para ayudarla a reparar su teléfono, luego se lo coloca nuevamente.



Figura 87: Carlos y Marisa¹⁰¹



Figura 88: Carlos y Candela en la cocina de Pepa.¹⁰²

¹⁰⁰Ídem

¹⁰¹Ídem

Carlos es un personaje que linda entre la juventud e inexperiencia y la intención de querer madurar. Lo primero es enfatizado por estar sometido a una mujer que le dice, qué y cómo hacer todo. Sin embargo, hacia el final de la película, su descubrimiento hacia lo nuevo y diferente se ve representado por Candela, la Candela que ya dejó de ser modelo de Tv y ahora es una mujer como cualquier otra.

4.2.2.6 Marisa

Marisa utiliza maquillaje social, también muy básico. Su cabello es muy largo, lacio, y negro con cerquillo. Es muy plano. Su vestuario principal es un vestido rojo corto y de manga larga con una tela texturada, y sobre tal lleva, por unos momentos, un saco verde grande. Lleva solo aretes como accesorio.



Figura 89: Candela, Marisa, Pepa y Carlos en el apartamento de Pepa ¹⁰³

Marisa es un personaje que se siente superior a los demás y todo su vestuario tiene rojo. En el planteamiento se le ve con una falda y una chompita bastante intelectual, lo cual podría explicar el porqué de su superioridad. Se siente una mujer muy inteligente a diferencia de las demás.

¹⁰²Ídem

¹⁰³Ídem



Figura 90: Marisa y Pepa afuera del edificio de Lucía ¹⁰⁴

Ya en el primer plot, Marisa aparece con Carlos llevando el vestido ceñido de color rojo, sobre él lleva una casaca grande verde oscuro. Nuevamente, este saco es uno rígido y bastante armado, es otra muestra de la racionalidad superior que podría tener ella. El cabello y el maquillaje se mantienen.



Figura 91: Marisa en el apartamento de Pepa ¹⁰⁵

Marisa se saca la casaca y se queda sólo con el vestido rojo, desde la confrontación hasta la resolución de la historia. Durante casi todo este tiempo ella está inconsciente. El hecho de llevar un vestido rojo y ceñido da a entender que dentro de ella existen necesidades de ser mujer al 100%, hecho que podría ser impedido por su yo racional. El rojo, en ese caso, muestra la intensidad femenina que lleva Marisa por dentro.

¹⁰⁴Ídem

¹⁰⁵Ídem



Figura 92: Pepa, Marisa y Carlos en el balcón de Pepa ¹⁰⁶

4.2.2.7 Paulina

Paulina lleva maquillaje social. De cabello castaño corto y muy ondulado, con mucho volumen. En general, lleva conjuntos de saco y falda mucho más formales que los de Pepa. Es abogada, lo que justifica su forma de vestir. Lleva esto con alguna blusa o polo blanco o negro. Las tenidas que lleva tienen aplicaciones y tramados de color rojo. En una escena lleva, como detalle, un pañuelo que sobresale en el bolsillo delantero del saco. Sus trajes se sienten pesados, más que los de los demás. Como accesorio lleva solo aretes. Parece una mujer más ecuánime que Pepa, y quizás es lo contrario a ella, una mujer monótona y plana. Podría ser lo que Iván estuvo buscando todo este tiempo, alguien menos complicado que Lucía, y posteriormente, de Pepa. Paulina permanece con este mismo estilo durante la película.



Figura 93: Paulina conversando con Pepa ¹⁰⁷

¹⁰⁶Ídem

¹⁰⁷Ídem

4.2.2.8 Taxista

Este es el personaje más excéntrico de todos. El taxista lleva el cabello muy rubio, corto por los lados y un poco más largo al centro, con mucho volumen. En contraste, sus cejas son oscuras. Lleva una camisa verde y una casaca amarilla, todo muy saturado. Este divertido personaje permanece igual en sus participaciones.



Figura 94: Taxista ¹⁰⁸

4.3 Oldboy

4.3.1 Escenografía

4.3.1.1 Comisaría

El primer espacio donde vemos a Oh Dae Su es una comisaría donde está detenido por estado de ebriedad. El color base del espacio es blanco, y tiene gran coincidencia tonal. Los elementos que lo componen son de colores fríos. La mayoría de planos presenta un espacio plano. Es un lugar impersonal y poco amigable.



Figura 100: Comisaría ¹⁰⁹

¹⁰⁸Ídem

¹⁰⁹ FUENTE: Pantallazo del DVD de la película Oldboy

4.3.1.2 Cuarto de encierro

Este es el lugar donde Oh Dae Su ha estado encerrado por 15 años. Es un habitación de forma rectangular, podría verse como un espacio profundo, incluso se juega con división de espacio en el interior, como la pared que divide el baño de lo demás. Las líneas son rectas y hay tanto horizontales como verticales. Muchos de los encuadres dirigen las líneas hacia la puerta de salida. Priman las formas geométricas sobre todo en el tapiz de las paredes, e incluso, en el tapiza de del techo del cuarto. Existen formas geométricas, además, sobre la pared del baño, donde se ven mayólicas cuadradas. En general, esta habitación es de matices cálidos, hay mucha presencia de rojo, y un poco de beige. En el baño priman el blanco y el verde azulado. Todo de saturación media, y con poco brillo. Como si todo estuviera gastado. Hay disonancia tonal, las lámparas escenográficas funcionan como puntos de luz. El ritmo es más bien rígido en todas las paredes por el patrón que sigue el tapiz. El ritmo en relación a elementos escenográficos es libre, sin embargo, la rigidez predomina en el espacio.



Figura 101: Habitación de encierro¹¹⁰



Figura 102: Habitación de encierro¹¹¹

¹¹⁰Ídem

¹¹¹Ídem

Este es un espacio, oscuro, pequeño y tétrico, que termina convirtiéndose en un hogar para Oh Dae Su.

4.3.1.3 Exterior Edificio

Cuando Oh Dae Su es liberado sale de una maleta de color rojo y aparece en un jardín sobre un techo. El espacio que se ve es uno menos acartonado que los anteriores. Es un espacio mucho más profundo. Priman las líneas rectas verticales, por los edificios, así como las formas rectangulares. En cuanto al color, existe gris en los edificios, y verde en el jardín de la azotea. No hay una textura en particular, y hay coincidencia tonal. El ritmo formado por los edificios es libre. Este un espacio amplio, y genera gran contraste si se le compara con la habitación en la que el personaje permanece encerrado.



Figura 103: Exteriores de un edificio ¹¹²



Figura 104: Exteriores de un edificio ¹¹³

4.3.1.4 Sushi Bar

El Sushi bar es el espacio más colorido de la película, en temas de contraste y brillo de los matices presente. Es un espacio mucho más limpio y, también, más geométrico. El

¹¹²Ídem

¹¹³Ídem

ritmo, en general, es rígido, sin embargo, en determinado momento de la secuencia que toma escena en el lugar se crea un ritmo quebrado cuya función es crear una línea divisoria entre Oh Dae Su y Mido. Los colores que priman son el verde y el rojo. Existe coincidencia tonal. A diferencia de la habitación de encierro, este es un espacio lleno de color y luz, y se presta para la interacción social.



Figura 105: Interior Sushi Bar¹¹⁴

4.3.1.5 Apartamento de Mido

Mido vive en un apartamento también pequeño, de la misma forma que la habitación donde encierran a Oh Dae Su. Es un espacio que, aunque intenta ser profundo, aun guarda esa estructura muy escenográfica. Priman la líneas verticales sobre las horizontales y las formas geométricas y rectas. En general, hay presencia de colores cálidos, pero el rojo es otra vez el protagonista, tanto en las paredes como en algunos elementos. El baño es un espacio más bien neutro con paredes grises y pocos elementos de color. Hay coincidencia tonal. El ritmo sobre las paredes es rígido por el papel tapiz. No hay alguna textura en particular.



Figura 106: Apartamento de Mido¹¹⁵

¹¹⁴Ídem

¹¹⁵Ídem



Figura 107: Apartamento de Mido¹¹⁶

4.3.1.6 Escondite de Park Cheol Wong

Es un lugar oscuro, donde priman las líneas verticales y las formas rectangulares. El color base es gris virado un poco hacia el verde. La mayor parte de la acción se da en gran pasillo.



Figura 108: Oficina de monitorio de habitaciones de encierro¹¹⁷



Figura 109: Interior sótano de las habitaciones de encierro¹¹⁸

4.3.1.7 Cuarto de Hotel

El cuarto donde Oh Dae Su y Mido se refugian tiene una distribución muy similar a las anteriores. La diferencia con este cuarto, es que todo está matizado al rojo. Nuevamente

¹¹⁶Ídem

¹¹⁷Ídem

¹¹⁸Ídem

priman los motivos geométricos, desde las paredes hasta los elementos decorativos, las sábanas y el cubrecama. Hay coincidencia tonal. El ritmo es libre, en general, pero rígido sobre las paredes.



Figura 110: Habitación de hotel ¹¹⁹

4.3.1.8 Cuarto de encierro de Mido

Cuando Mido es encerrada por Oh De Su para poder enfrentarse a Lee Woon Jin, la lleva a una habitación muy similar al primero en cuanto a estructura. Sin embargo, aquí el patrón del tapiz que cubre las paredes está compuesto predominantemente por líneas diagonales. Hay presencia de formas geométricas nuevamente. Todo está, también, matizado al rojo, por lo que las alas blancas de Mido cobran protagonismo por contraste. El ritmo predominante es el rígido por las paredes. Hay coincidencia tonal y la textura sobresaliente es la de las alas de Mido.



Figura 111: Habitación de encierro de Mido ¹²⁰

4.3.1.9 Pent-House de Lee Woon Jin

Es un espacio muy profundo, hay presencia de muchas líneas verticales, y priman las formas cuadrangulares. El color en todo el lugar es gris, todo en una saturación muy

¹¹⁹Ídem

¹²⁰Ídem

moderada. Dentro de este espacio resaltan los marcos de fotos de madera sobre una de las paredes y el color morado de la caja de regalo que le da Lee Woon Jin a Oh Dae Su. El ritmo no llega a ser rígido, pero tampoco libre, de todas maneras es más rígido que las otras habitaciones. Hay coincidencia tonal y la textura es muy plana. Esta es la única habitación o apartamento de colores grises, se contrasta con todos los otros interiores domésticos. Es un lugar poco amigable y frío, como quien habita en dicho espacio.



Figura 112: Pent-House Lee Woon Jin¹²¹

4.3.1.10 Exteriores bosque

Hacia el final, Oh Dae Su y Mido se encuentran en un lugar lleno de nieve, es un espacio profundo por los arboles que se ven alrededor. El color que prima es el blanco y uno que otro tronco de madera un poco seca. Hay coincidencia tonal. El ritmo de los arboles es libre y no hay una textura en particular. Este espacio es la representación de la libertad que tiene ahora Oh Dae Su, a pesar de vivir engañado tras descubrir la verdad.



Figura 113: Bosque ¹²²

¹²¹Ídem

¹²²Ídem

En general, las locaciones o escenografías, una a una, no presentan cambios o transformaciones físicas importantes a lo largo de las películas, a excepción del Pent-House de Lee Woon Jin. Este lugar comienza muy limpio, y debido a la gresca final, termina siendo un lugar desordenado, con manchas de sangre y vidrios rotos.



Figura 114: Pent-House de Lee Woon Jin ¹²³



Figura 115: Pent-House de Lee Woon Jin ¹²⁴

Sin embargo, existe una evolución entre locaciones. A cada una de las escenografías le sucede otra, en casos muy diferente, generada por la misma evolución de la historia



Figura 116: Comisaría ¹²⁵

¹²³ Ídem

¹²⁴ Ídem

¹²⁵ Ídem



Figura 117: Habitación de encierro ¹²⁶



Figura 118: Exterior Edificio ¹²⁷



Figura 119: Sushi Bar ¹²⁸



Figura 120: Exterior Edificio ¹²⁹

¹²⁶ Idem

¹²⁷ Idem

¹²⁸ Idem

¹²⁹ Idem



Figura 121: Interior Sótano de habitaciones de encierro ¹³⁰



Figura 122: Interior habitación de hotel ¹³¹



Figura 123: Pent-House de Lee Won Jin ¹³²



Figura 124: Exterior Bosque ¹³³

¹³⁰ Idem

¹³¹ Idem

¹³² Idem

¹³³ Idem

4.3.2 Caracterización de personajes

4.3.2.1 Oh Dae Su

Oh Dae Su lleva, por lo general, maquillaje de refuerzo, y en algunos casos efectos de sangre. Su cabello es largo, lacio y desordenado. Suele utilizar ternos negros, con alguna camisa clara, un par de lentes, zapatos oscuros y un reloj.

Oh Dae Su, es un personaje que, a pesar que utiliza casi la misma ropa durante toda la película, tiene una caracterización que fluctúa. En el planteamiento, Oh Dae Su aparece desaliñado, con un terno negro, corbata de color rojo oscuro, y una camisa blanca dentro manchada de sangre. Lleva cabello corto, descuidado y desordenado, y un efecto de sangre en la nariz, donde se ha colocado un algodón para detener la hemorragia.



Figura 125: Oh Dae Su y Joo Hwan¹³⁴

Al ser encerrado, cambia ese traje por una especie de pijama que varía entre el azul y el rojo. Antes de terminar el planteamiento, ya se ve a un Oh Dae Su, cansado, ojeros, de cabello largo y descuidado. Aunque a veces su cabello es cortado, siempre permanece largo a comparación de su estado inicial.



Figura 126: Oh Dae Su encerrado¹³⁵

¹³⁴Ídem

¹³⁵Ídem

Hacia el detonante, se ve a un Oh Dae Su de terno negro otra vez, pero ahora el saco lleva un forro interior de color rojo. Lleva el cabello largo otra vez y una camisa negra. Los cambios que sufre en adelante son, más bien, por efectos como golpes, heridas, o sangre.



Figura 127: Oh Dae Su al ser liberado ¹³⁶



Figura 128: Oh Dae Su en el Sushi Bar ¹³⁷



Figura 129: Oh Dae Su herido ¹³⁸

Hacia la confrontación, Oh Dae Su vuelve a la camisa blanca y su tenida esta manchada por sangre debido a la pelea que tuvo, su cabello está desordenado y su tez sucia.

¹³⁶Ídem

¹³⁷Ídem

¹³⁸Ídem



Figura 130: Oh Dae Su y Mido ¹³⁹

Ya en el segundo plot, Oh Dae Su cambia de color de camisa, tiene una de color rojo oscuro. Aún tiene el terno negro, pero él está limpio y su cabello ordenado. Está listo para la venganza final.



Figura 131: Oh Dae Su enfrentando a Lee Won Jin ¹⁴⁰

Ya en el clímax, nuevamente hay un cambio, del orden al desorden en cuanto a la apariencia de Oh Dae Su, a lo que se le debe agregar el efecto de sangre en su boca, pues se corta él mismo la lengua para castigarse.



Figura 132: Oh Dae Su suplicando a Lee Won Jin ¹⁴¹

¹³⁹ Ídem

¹⁴⁰ Ídem

¹⁴¹ Ídem

En la resolución, Oh Dae Su, tiene el cabello frizado, nuevamente, igual de largo, pero con una vestimenta gruesa marrón.



Figura 133: Oh Dae Su e ilusionista en el bosque ¹⁴²

4.3.2.2 Mido

Mido también suele llevar maquillaje de refuerzo, a excepción de cuando trabaja en el sushi bar y cuando sale en busca de la hija de Oh Dae Su. En esos casos utiliza maquillaje social. Su cabello es corto lacio pero desordenado y con cerquillo. Cuando sale de casa suele utilizar ropa de colores más neutros y poco saturados, cuando se queda en casa mas utiliza más bien ropa de colores, que van entre el verde, amarillo, rojo y morado.

Mido es otro personaje que pasa a extremos en cuanto a su vestuario. En planteamiento, se ve a una Mido muy maquillada, con un peinado de moño muy típico, y con un kimono elegante, negro y blanco, dentro del sushi bar. Es la representación de la belleza asiática.



Figura 134: Exterior Edificio ¹⁴³

¹⁴²Idem

¹⁴³Idem

Sin embargo, antes del primer plot, ya se ve a Mido con colores más bien variados, con ropa muy casual y holgada, que no define para nada su figura.



Figura 135: Exterior Edificio ¹⁴⁴

Al salir a buscar a la hija de Oh Dae Su, Mido se presenta como una periodista y para esto cambia su apariencia, utilizando ropa más ceñida, pero de colores neutros y su maquillaje es social, nuevamente. En esta secuencias, Mido actúa como toda una periodista y su aspecto es de una persona mayor. No se le podría relacionar con la niña que alguna vez perdió Oh Dae Su.



Figura 136: Exterior Edificio ¹⁴⁵

Durante el clímax, mientras está encerrada, Mido lleva el cabello sujeto y un conjunto de polo manga larga y falda larga de colores oscuros. A esto, le agrega más adelante las alas que le facilitan. Al colocárselas hay contraste entre estas y la ropa que lleva. Su comportamiento y su apariencia en esta escena ya es como el de una niña pequeña. Poco a poco el espectador puede ir descubriendo la verdad de la película sin que algún personaje deba decirlo.

¹⁴⁴Ídem

¹⁴⁵Ídem

Figura 137: Exterior Edificio ¹⁴⁶

Ya en la resolución, Mido permanece con el cabello corto, pero está muy peinado, a diferencia de casi toda la película, además se presenta con un pantalón oscuro, una chompa crema y un saco muy pesado y abrigador de color rojo saturado. Es una persona que ignora la realidad y que, quizás, no quiere conocerla. Su saco rojo podría representar la juventud y las ganas de seguir adelante, en contraste con la resignación en la apariencia de Oh Dae Su.

Figura 138: Mido acariciando a Oh Dae Su ¹⁴⁷

4.3.2.3 Park Cheol Wong

Park Cheol Wong, es el líder de la banda que administra los cuartos de encierro. Este tiene un estilo propio para vestirse. Por lo general se presenta muy formal y utiliza el color marrón como base en sus pantalones, chalecos o sacos. El maquillaje que lleva es de refuerzo, aunque en unos casos se le aplica efectos de sangre o prótesis. Su cabello también es largo con raya al medio, negro, y lacio.

¹⁴⁶Ídem

¹⁴⁷Ídem



Figura 139: Park Cheol Wong¹⁴⁸

4.3.2.4 Lee Woo Jin

El antagonista, Lee Woon Jin solo tiene dos tenidas. La primera es la que usa durante sus apariciones esporádicas mientras Oh Dae Su intenta descifrar la razón de su encierro. Se trata del conjunto de pantalón gris, casaca azul desaturada, zapatos marrones y su sombrero. Lee Woon Jin intenta pasar desapercibido con esta tenida, y logra hacerlo hasta cierto punto.



Figura 140: Lee Won Jin¹⁴⁹

Sin embargo, entre el segundo plot y el clímax de la historia, se ve a Lee Woon Jin cambiándose a un terno negro, una camisa blanca, una corbata negra, zapatos negros y accesorios costosos. Incluso, deja ser su cabello negro, corto y muy ondeado, muy distinto al de Oh Dae Su.

¹⁴⁸Ídem

¹⁴⁹Ídem



Figura 141: Lee Won Jin y Oh Dae Su en su Pent-House¹⁵⁰



Figura 142: Lee Won Jin en su Pent-House¹⁵¹



Figura 143: Lee Won Jin enfrentando a Oh Dae Su¹⁵²



Figura 144: Lee Won Jin muerto¹⁵³

¹⁵⁰Ídem

¹⁵¹Ídem

¹⁵²Ídem

Lee Won Jin ya sabe qué va a pasar cuando Oh Dae Su descifre el motivo de su encierro, él se matará. Vestirse con elementos costosos genera un contraste con la idea del suicidio, tener todo y a la vez tener nada.

4.3.2.5 Joo-Hwan

Joo-Hwan es el amigo de toda la vida de Oh Dae Su. Ambos fueron compañeros de escuela, y es frente a él que Oh Dae Su desaparece. Durante la película, Joo-Hwan aparece como un simple dueño de cabina de internet. Su maquillaje es de refuerzo y lleva el cabello largo lacio y poco cuidado. Utiliza camisas de patrones con colores cálidos, sobre polos rojos y pantalones de buzo de color azulino.



Figura 146: Joo-Hwan¹⁵⁴

¹⁵³Ídem

¹⁵⁴Ídem



**5. CAPITULO V:
CONCLUSIONES**

En el presente capítulo se mencionan las conclusiones generadas en base a los resultados de las matrices desarrolladas y de las características visuales descritas.

5.1 CONCLUSIONES FINALES

5.1.1 Propuesta estética de la Dirección de Arte de la película Edward, Manos de Tijeras.

La propuesta estética de la dirección de arte en la película Edward, Manos de Tijeras puede definirse como una estética de contraste en la que conviven lo oscuro con lo colorido, una estética expresionista-gótica y popular estadounidense de la década del 60.

Dentro de la propuesta de arte de la películas existen elementos góticos y expresionistas que rodean al personaje principal, Edward. Retomando los elementos característicos de estos movimientos artísticos se encuentran los trazos violentos, el contraste entre colores saturados y oscuros, el alargamiento de las figuras y la continua representación de la soledad dentro del arte expresionista; y los arcos ojivales y bóvedas de crucería dentro de la propuesta gótica, sin dejar la idea de oscuridad del colectivo imaginario.

Desde la concepción del vestuario hasta en el recoveco más escondido del castillo de Edward existen elementos presentes de lo gótico y lo expresionista.

El vestuario de Edward está diseñado de manera tal que crea una ilusión de un cuerpo más delgado y largo que el de los demás personajes. El material tipo látex y el color negro contribuyen a generar tal efecto. De la misma manera sucede con su cabello. Es negro, lacio pero desordenado, sin embargo se proyecta hacia arriba. Partiendo de sus pies hasta lo más alto de su cabello tenemos una línea imperfecta negra. En cuanto a su maquillaje, se reconoce que es fantástico, excepto sus manos, que son prótesis armadas de cuchillas, y es más bien un efecto especial. Edward tiene una tez muy blanca, está muy ojeroso y cansado, tiene los labios morados, y tiene heridas en su cara debido a las cuchillas que tiene como manos. Si el maquillaje, tal como se ha conceptualizado,

refleja situaciones y entornos en los que está sometido el personaje, se puede concluir que Edward ha venido siendo afectado por un ambiente frío, o frívolo, si se quiere decir, un lugar donde no ha gozado de calor solar, o calor en general, lo cual lo ha empalidecido. En un lugar donde no ha podido mantener conversaciones largas y por tanto no ha podido gesticular los músculos de su cara, incluyendo su oscura boca.

La arquitectura gótica está muy marcada en el castillo de Edward. Es muy similar a la arquitectura europea de las iglesias de la edad media, y tiene presente el arco ojival en las ventanas que la rodean, ese arco estilizado con término en punta. De por sí, es un lugar oscuro, de materiales fríos como cemento y madera vieja astillada. No es un lugar cálido, por lo contrario, es espantoso. El castillo como espacio del personaje de Edward, cierra por completo la concepción de la personalidad de este personaje.

La sensación que genera todo este trabajo artístico es de soledad pura, uno de los elementos de reflexión dentro del expresionismo alemán. La imagen de un hombre pálido, despeinado, de ropa totalmente negra, que vive en un castillo viejo, oscuro y tenebroso, se le puede asociar a la idea de una persona solitaria, abandonada, triste, de comportamiento incierto pues si ha estado sola, aparentemente por mucho tiempo, no se sabe cuál podría ser su reacción al integrarse a la sociedad. Edward, entonces, se convierte en el monstruo expresionista del pueblo. Monstruo en el que el mismo Burton se ha visto reconocido puesto a su infancia descrita en el marco teórico, una infancia solitaria que recurría a personajes oscuros para entretenerse.

Si bien, los flashbacks de la historia no entran a discusión, sí son una buena referencia de lo que era Edward antes de la muerte del inventor. Edward era un ser con un color de piel más cálido, menos ojeras, menos desorden en su cabello. En resumen, era un humanoide mucho más feliz y activo en relación al estado en que se presenta a el vecindario.

Del otro lado, se tiene el vecindario con una paleta de color muy dulce, colores definidos por su baja saturación y su alto brillo, que se relacionan a los de la paleta que Pantone propone como los que primaron en los años 60s. Colores como el rosa, naranja,

verde, amarillo, celeste, y morado. Colores que comúnmente se podrían denominar como apastelados, en su mayoría. La única excepción de color muy saturado es el rojo, que se utiliza en determinados momentos de crisis.

Las locaciones de la ciudad tienen una apariencia de haber sido armados para la película, aunque los planos cenitales, y determinados planos abiertos en las locaciones exteriores generan la ilusión de profundidad. Las locaciones interiores se ven aún más acartonadas, son espacios planos y rectos que recrean a las casas norteamericanas de los 60s, respetando siempre la tradición cromática y el uso de elementos característicos de la época como teléfonos, televisores y muebles de la época. Entonces, se expone un vecindario perfecto, un vecindario cálido y familiar.

El vecindario donde sucede todo presenta colores amigables, casas grandes, por tanto, familiares, habitantes que visten ropa dentro de los parámetros de la época siguiendo patrones establecidos por los líderes de opinión, pero siempre respetando la moralidad. Todo esto se ve de repente afectado por un elemento trasgresor, Edward.

En lo que se trata de vestuario, en general, también se ven elementos muy populares de los 60s. Por ejemplo, el estilo de vestuario de Peg es muy similar al de Jacky Kennedy, figura de la política y de la moda estadounidense de la época, vestidos shifts y sombreros pillbox. Lo mismo sucede con su maquillaje y peinado. El estilo de Kim, está dirigido más bien a los shorts o faldas cortas, que surgieron en la misma década. Los patrones y las formas geométricas de la ropa de los vecinos también se relacionan a aquellos propuestos por los diseñadores de los años 60. Jim, por su lado, está en el papel del antagonista y, aunque su apariencia total no siempre es la de chico malo, su cabello rubio, al estilo James Dean, marca la pauta de sus maliciosos planes.

Si la película fuera una pintura, sería expresionista pues los contrastes están presentes por todos lados: los colores de las casas, frente a los colores del castillo, el color de cabello de todos los personajes, en particular el cabello rubio de Jim, frente a la oscuridad del cabello negro de Edward, la horizontalidad del vecindario, frente a la

verticalidad del castillo, el látex de la ropa de Edward, frente a la suavidad de la ropa de los demás.

Todo este montaje no es más que un problema inherente al ser humano llevado a plano visual, el aceptar a lo diferente dentro de su cotidianidad, sin prejuicios.

5.1.2 Propuesta estética de la Dirección de Arte de la película Mujeres Al Borde De Un Ataque de Nervios

Se puede resumir la estética de la película mujeres al borde de un ataque de nervios como una estética popular de la década de los 80s y kitsch.

Dentro de la propuesta de la dirección de arte de esta película se pueden encontrar elementos muy populares de la época. Anteriormente, se calificó al arte Pop como aquel arte que se valía de los objetos de consumo masivo, de una paleta de colores relacionados al arco iris, y que era variable pues dependía de lo que podría considerarse popular en determinadas época.

Un acercamiento muy general a la película ya genera una idea de qué estética se ha querido lograr. Desde los créditos de apertura, en los gráficos muy coloridos, y la gran presencia de objetos cotidianos de la época en dichos gráficos y en las primeras escenas de la película como los despertadores y los teléfonos se genera un ambiente contemporáneo a la fecha de su estreno en 1988. Ya a lo largo de la historia se hace obvia la utilización estos objetos reiteradamente. Uno de ellos es el teléfono. No sólo el teléfono de Pepa, que es el típico teléfono utilizado en la época, sino que aparecen muchos teléfonos en diferentes locaciones con los cuales los personaje principales están en constante interacción.

Si bien, casi todas las escenas son montadas en interiores que, a diferencia de los espacios acartonados de Edward, Manos de Tijeras, toman mayor profundidad, pero aún así espacios como el ático de Pepa se ven trabajados como escenografía y no dentro de una locación ya existente. En cuestiones generales, los espacios son contemporáneos,

con formas geométricas muy marcadas, sofás rectangulares, relojes redondos, cuadros, etc. No hay formas orgánicas.

En definitiva, las locaciones, con excepción al aeropuerto y el estudio de grabación, son espacios cálidos, no son extraños, más bien son mucho más cercanos a la realidad de hoy en día, pero los colores y la cantidad abundante de cosas y muebles las hacen quizás cálidas en extremo.

El ático de Pepa, como eje de toda la acción dramática, es el espacio de mayor atención en la dirección de arte, y está compuesto por mobiliario, sofás, aparatos electrodomésticos, y utensilios de cocina representativos de la época (fines de 1980), lo que termina de encerrar escenográficamente el concepto del arte Pop.

Un tema aparte es el balcón. Este a pesar de ser muy ordenado y colorido, siempre respetando la paleta de color de la propuesta, tiene un lado muy tosco, el improvisado gallinero-vivero. El balcón tiene un cúmulo de objetos antiguos como rejas, cajas de maderas, gallinas, y plantas sin utilidad práctica. Todos estos objetos rompen con la estética del apartamento de Pepa, y hay un contraste entre lo moderno, útil y tecnológico, y lo pasado de moda, lo acumulado y lo inservible. A partir de esta observación se puede recurrir al concepto desarrollado de lo Kitsch, cuya característica principal es la acumulación de objetos inútiles, de objetos que en algún momento tuvieron valor. Esto nos lleva a un estilo de vida, en el que el usuario, reacio a deshacerse de elementos inservibles, los considera aún de gran utilidad o de gran carácter decorativo, aún más si estos objetos son imitaciones baratas que aparentan un pasado de comodidad económica y lujos.

Entonces, se considera Kitsch al estilo que tiene el balcón de Pepa, en contraste a lo popular del interior de su apartamento. El dormitorio de Lucia, incluso el mismo personaje, comparte de igual modo un estilo Kitsch. Las paredes empapeladas con un patrón diferente a las paredes planas, de color, de otras locaciones ya dan la idea de un espacio distinto. Esto sumado a su colección de cuadros de mariposas disecadas definen al espacio de Lucía como un espacio Kitsch.

Con respecto al carácter Kitsch que podría tener el personaje de Lucía, se puede observar que ella es la única que aparenta estar desfasada en la moda. Sus trajes son muy de los 60s, con colores poco saturados y las prendas muchas veces tienen tramado o texturas particulares, utiliza pelucas para salir a la calle, y su maquillaje tiene gran interés en los ojos como en dicha década. Lucía es otro elemento Kitsch en la película, es aquello antiguo que quiere aparentar estabilidad económica y mental, pero termina en la excentricidad y desprecio de los demás personajes.

Otro espacio Kitsch reconocible es el taxi Mambo, cuyo patrón de animal print usado en el forro de los asientos y del timón hacen del espacio un lugar alternativo. El print no es piel, es una clara imitación. Los colores son exagerados, y la cantidad de elementos como revistas, cigarrillos, dulces, etc., ayudan a contemplar esta locación como Kitsch.

El color rojo intenso está muy presente en vestuario y detalles de escenografía, a lo largo de la película. Tenerlo en elementos clave como el teléfono, el despertador, el gazpacho, el vestuario de Pepa, entre otros, incrementa la sensación de desesperación en el espectador. También se pueden apreciar colores como el azul y morado que están presentes dentro de los colores que Pantone define como los característicos de la década de los 80s. Por tanto, estos colores contextualizan la historia dentro de un marco popular.

Almodóvar, además de valerse del urbanismo de Madrid durante las correrías de Pepa en busca de su galán, deja en claro su inspiración en esta ciudad a partir de una vista panorámica, que resulta inevitablemente acartonada. Esta vista muestra los edificios pertenecientes a la zona de la Gran Vía, la cual incluye el edificio telefónica, ícono de la ciudad.

Con respecto al vestuario de los demás personajes, todos están caracterizados con un determinado estilo de la época, Pepa lleva conjuntos representantes del empoderamiento de la mujer en dicha década, lo cual genera una imagen de mujer independiente, trabajadora y acomodada económicamente. Paulina también utiliza ese estilo, pero de

manera más tosca, más andrógina. Es abogada, y sus conjuntos la hacen ver también como una mujer independiente, pero egocéntrica y con una mente parametrada. Marisa, por otro lado, usa con conjuntos que dejan entrever que es una mujer engreída, con tenidas casuales pero de moda, no se deja ver como una mujer independiente, como Pepa o Paulina, ni como una mujer sexy, como Candela, sino una mujer con clase. Estas tres mujeres utilizan siempre el rojo, y no es un tema para dejar pasar, pues las tres están relacionadas con Iván, el eje principal de toda la trama. Pepa, la pareja a la que abandona, Paulina, su actual pareja y Marisa, quien está enamorada de Carlos, su hijo.

Candela es la típica modelo que utiliza todo muy estrecho, ella es la única mujer que no lleva colores cálidos, lleva más bien blanco y azul al inicio, todo muy apretado. Esto da una idea de una mujer muy apegada a la moda, cuya preocupación principal podría ser el mantenerse delgada para poder entrar en dicha ropa tan pequeña.

El vestuario de Carlos con los pantalones rectos, y las camisas sueltas, también forman parte de la moda de los 80. Se le ve como un joven despreocupado, que aún no logra, literalmente, llenar las vestimenta de un hombre adulto. Es la imagen de un hombre joven que quizás ya busca responsabilidades, pero por el estado mental de su madre y su necesidad por atenderla se ve, inconscientemente, retenido. Su corte de cabello ayuda a encasillarlo en una etapa aún de inmadurez. Por otro lado está la imagen de Iván, que es más bien limpia y ordenada, de traje entallado y exacto, da la idea de un hombre maduro que sabe qué quiere y que no, que está decidido.

Hay un personaje que termina de cubrir los estilos de la década, que es la muchacha que acompaña a Pepa al aeropuerto, tiene el estilo roquero característico, con casaca de cuero, pantalones rectos oscuros, polos oscuros, cabellos con mucho volumen y despeinados, a lo Madonna, maquillaje fuerte y de colores oscuros. Ella junto a su pareja, que ayuda a Paulina a llegar al aeropuerto tienen un elemento muy roquero que y de moda de los 80s, una motocicleta.

En cuanto al peinado y maquillaje, por lo general todos los personajes menos Paulina, se cumplen los parámetros de moda de la época, cabellos con lacios con volumen,

cerquillos, cabellos roqueros, cabellos de hombre muy a lo Chayanne. Y maquillaje de refuerzo, y social pero poco exagerado.

Por tanto, la moda y los elementos de uso diario de la década marcan la pauta de la caracterización y el hacen visual el carácter de los personajes, sobre todo de las mujeres, que en general se les nota muy confiadas y seguras de lo que visten, y que más adelante se verá como esto afecta la historia.

Entonces esta película expone una sociedad donde el sistema capitalista y el consumo de productos contemporáneos de la década es el eje central. Hay una escena corta donde se ve el comercial de un detergente, donde Pepa actúa de la madre de un asesino y logra desaparecer la sangre de la camisa gracias a él. Este es un recurso que Warhol, máximo representante del Pop art a nivel mundial, ya había propuesto. Por tanto esta escena termina siendo el ejemplo más completo a lo que se refiere la idea de la representación de una sociedad de consumo.

Almodóvar hace gráfico y desarrolla visualmente el hallazgo de un monstruo que contiene en sí mismo dos seres quizás complementarios. Aquel ser desesperado, necesitado, con hambre de amor y cariño que no puede quedarse quieto mientras ve que su apoyo sentimental parte y hace lo imposible por verlo. Y por otro lado, aquel ser tan frívolo que recurre a la moda de manera superficial, que se carga de objetos y colores para sentirse bien y que se preocupa más en cómo se ve que en encontrar una solución al problema que tanto lo agobia. El hombre queda de lado y no es solo más que una accesorio, una parte necesaria de este monstruo tan extraño que es la mujer.

5.1.3 Propuesta estética de la Dirección de Arte de la película Oldboy

La estética que propone la película Oldboy es una estética popular oriental, que juega con el contraste entre lo desfasado, marginal y Kitsch, y lo moderno, minimalista y tecnológico.

La propuesta estética de esta película de por sí, es menos luminosa que las anteriores, hay mayor disonancia tonal, que desaparece al final. Aunque la película data del 2003, la partida del paso del tiempo no está marcada. En esta tesis se considera que el 2003 es el año de su liberación, aunque visualmente no se encuentre una diferencia entre la noche de su captura de Oh Dae Su y el día que queda en libertad.

Cuando se revisó la paleta de la década del 2000 según Pantone, se tomó en cuenta colores como rojo, verde amarillos, azul, pero sin una saturación exagerada. Dentro de la escenografía, los espacios principales cumplen con este parámetro. De la misma forma, están compuestos por formas geométricas, sobre todo rectangulares, no hay presencia de curvas o figuras orgánicas. Hay mucha presencia de patrones sobre el tapizado de las paredes, y texturas toscas. Los dormitorios, por ejemplo, dan la sensación de pertenecer a lugares marginales, y conservan elementos tecnológicos, como televisores, y computadoras característicos de los 90s.

Teniendo en cuenta el concepto de Kitsch, se puede calificar este tipo de espacios como parte de dicho estilo. Son espacios que contienen objetos antiguos, como televisores, radios o teléfonos, que se contraponen mucho a, por ejemplo, la tecnología del Pent-House de Lee Woon Jin. Son espacios que están cubiertos por materiales gastados, antiguos como cerámicas o tapices.

La modernidad del Pent-House Lee Woon Jin, tanto en estructura como en tecnología no colocan más bien en un estilo minimalista. Todo es práctico. Es gris monocromático y lo que más resalta del espacio es la colección de fotografías en marcos de madera, y sus cámaras de foto antiguas. Con esto último es obvio que Lee Woon Jin siempre estuvo en contacto con la tecnología y no es de sorprender que su vida, ahora, este muy atada a ella. Por otro lado, la calidez de los marcos de las fotografías encierran un sentimiento de recuerdo muy profundo hacia los momentos en los que él las tomó. Entre las fotos que están colgadas está la última foto que tomó de su hermana. Esto demuestra que los elementos bien colocados en las escenas ayudan a contextualizar visualmente y hacen hincapié en la idea que esa misma escena quiere transmitir. Esto sucede igual con el teléfono en Mujeres al borde de un ataque de nervios.

Al contrario de la luminosidad que existe dentro de las locaciones interiores de las dos películas anteriores, en *Oldboy*, los espacios cerrados son sinónimo de aprisionamiento, dejan de ser espacios familiares, o cálidos en extremo, para ser espacios de los que uno necesita escapar. Desde el cuarto de encierro de Oh Dae Su hasta el Pent-House de Lee Woon Jin. Todos terminan siendo espacios donde suceden cosas insólitas, como encierros, peleas y muertes. Son ajenos a la necesidad humana, y más bien se contraponen a las locaciones exteriores. En las dos películas anteriores había una conversación constante entre la atmosfera de los interiores y exteriores, sin embargo en *Oldboy*, los interiores y exteriores rompen este lazo. Están los cuartos de encierro, el sótano de la mafia, la habitación de hotel, la cabina de internet, incluso el Pent-House, frente a la azotea del edificio donde se libera a Oh Dae Su, o el bosque de nieve de la escena final.

El elemento popular oriental, Pop oriental, lo coloca las expresiones asiáticas de comercio como carteles o letreros luminosos de gran carácter tanto en el exterior, como en el interior. El sushi bar es otro elemento muy oriental, que contextualiza y recuerda sobre la tradición popular de los personajes.

Al igual que Almodóvar, Park Chan Wook, se vale del urbanismo de la ciudad de Seúl, desde el centro, tradicional, hasta los edificios más modernos. Contextualiza y muestra la ciudad en sus extremos.

El vestuario, por otro lado es otro representante de la primera década del 2000. Nuevamente se cumple con la paleta principal que Pantone propone, sobre todo en el caso de Mido. Ella como personaje, también, se sitúa dentro de la tendencia a la practicidad que sucedía a principio de la década pasada. Sus atuendos son muy casuales, poco armados, a diferencia de por ejemplo, los personajes de *Mujeres al Borde de un Ataque de Nervios*, o de Edward, *Manos de Tijeras*. Son tres momentos en los que se ve a Mido muy arreglada, en el sushi bar, cuando ayuda a Oh Dae Su a buscar a su hija y en la escena final. En el día a día, la simpleza de su ropa es muy característica de los 2000. Desde esta observación se encuentra a una Mido práctica y sencilla, que solo

cuando es necesario se ve obligada a seleccionar más su ropa y a maquillarse socialmente.

Oh Dae Su siempre anda en traje de vestir, oscuro y camisa. Solo cuando está encerrado utiliza enterizos o pijamas. Su cabello es largo, despeinado por lo general, lacio y negro. Esto se debe a la costumbre que tiene de llevarlo así, desde el encierro. Desde un inicio se le ve a Oh Dae Su, antes del encierro, con un traje similar. El motivo por el que siempre está con el mismo traje de vestir gastado, a parte de la idea de carecer de dinero, puede ser el hecho de que está haciendo un trabajo, intentando descubrir el porqué del encierro, y mientras esté resolviendo dicho enigma utilizará el traje. Oh Dae Su lleva un martillo que se vuelve su arma de venganza, un arma poco usual y tecnológica más bien muy desfasada.

Por otro lado está Lee Woon Jin, quien por lo contrario viste siempre muy casual en la calle, siempre con las mismas prendas, una tenida de casaca, pantalón y sombrero de tela, todos con una sensación de que están gastados. Da la impresión de intentar pasar desapercibido, quizás por llevar algún secreto con él.

Park Chan Wook quiere dejar, además, muy en claro la tradición oriental a través de un paseo por las calles y lugares públicos que exhiben la tipografía asiática en banners o letreros. Los elementos como el sushi bar, los restaurantes de comida china o la moto delivery de del restaurante que alimenta al personaje durante su encierro son icónicos en la cultura oriental popular. De otro lado, no quiere dejar pasar la brecha en la sociedad oriental entre lo marginal y lo moderno, lo oscuro, viejo, corriente, y lo tecnológico y simple. Esto se ve no solo en los espacios, o la caracterización sino también en las armas que utilizan los personajes. Oh Dae Su utiliza un martillo, mientras que Lee Woon Jin una pistola.

El director utiliza estos recursos para hacer visual la necesidad humana por descubrir aquello que no hace daño. Se comentaba, anteriormente, que los personajes principales de las películas Edward Manos de Tijeras y Mujeres al borde de un ataque de nervios son monstruos que tienen un objetivo muy en claro: encajar en una sociedad distinta o

encontrar y evitar que el ser amado se vaya. En este caso Oh Dae Su, sometido a un claustro total por 15 años, se ha convertido en un monstruo sediento de venganza. Quizás este sea el monstruo más sangriento de todos, pero en todos los casos son personajes llenos de excentricidades.

5.1.4 La evolución de la Dirección de Arte con respecto a la acción dramática en las películas Edward, Manos de tijeras, Mujeres Al Borde De Un Ataque De Nervios y Oldboy.

Las tres películas estudiadas presentan una evolución visual representada tanto en los personajes como en las escenografías de la siguiente manera:

- Edward, Manos de Tijeras, incluye la evolución visual principalmente de los personajes de Edward, Kim, Peg, y las vecinas, excluyendo a Esmeralda.

Edward pasa por cambios de vestuario, pero termina como empezó. Todo de negro. Al llegar Peg le da una tenida de Bill, un pantalón con tirantes gris y una camisa blanca manga larga. De por sí la paleta de color en Edward cambia. En esta etapa, de una paleta oscura de gran contraste a una paleta neutral. El único momento que lleva algo de color es cuando se topa con Kim. Lleva un traje verde y sobre él una bata roja muy pesada. El hecho que Edward lleve color encima, sobretodo rojo, hace que el encuentro sea mucho más intenso y memorable. Desde que utiliza su nuevo conjunto, Edward se empieza a insertar en la sociedad, pero solo de manera superficial pues aún no comprende el comportamiento de sus nuevos vecinos. Conforme la acción dramática se va llevando a cabo, Edward va cortando, accidentalmente sus camisa. En un inicio corta los tirantes de casualidad, y son parchados. Llevar un conjunto sin color y parchado por partes aún lo hace ajeno al mundo colorido y perfecto de este nuevo mundo. En el primer plot, cuando Edward es convencido de entrar a casa de Jim a robar viste un conjunto negro. Pero nuevamente es un conjunto más bien gastado, no brillante como los de sus secuaces. El negro es un elemento depresivo dentro de la historia de Edward, y es también un elemento constante. Utilizar un traje bajo estas características lo devuelve a

ese estado de soledad, y aún más cuando el espacio que invade esta lleno de luminosidad y de colores claros. Al ser encerrado, Edward desespera bajo los planos abiertos que Burton expone se ve a un ser oscuro en contraposición de un mundo limpio e iluminado.

Más adelante hacia el punto medio, se ve que Edward lleva la camisa cada vez más rota, hasta que finalmente hacia el segundo plot, mientras esculpe el hielo, se le ve con la camisa casi rota por completo. Al pelearse con Jim, Edward opta por librarse de su ropa. En este caso la ropa es un elemento que aprisiona, y al dejarla ir, Edward deja salir al monstruo que todos pensaban que era. Se convierte en lo peor de él. Finalmente al enfrentarse con Jim, en el castillo Edward lleva sobre sus filosas manos de tijera sangre, el color rojo cobra protagonismo a través del contraste que lleva sobre el color característico de Edward, el negro.

Peg comienza usando vestidos que denotan seriedad y dulzura. Su paleta y forma está definida. Peg comienza con una cabellera castaña clara de largo medio se somete a diferentes cortes de cabello hechos por Edward. Si bien, al inicio tiene un corte asimétrico y moderno, dejando un lado de cabello más largo que el otro, Peg encuentra en esta actividad un escape para Edward, por tanto lo hace cada vez que siente necesario reinsertarlo en la familia. Con el paso del tiempo se ve a un Peg con aires más frescos, pero aun con tenidas muy 60s y apasteladas, pero es hacia el final de la historia que rompe con sus paleta y lleva puesto un conjunto rojo saturado, esto acompañado de un corte de cabello mucho más atrevido, y poco usual. Su cabello termina siendo el cabello más corto de las vecinas, con lo que deja ver que ha tenido un cambio en cuestiones de aceptación hacia lo diferente.

Kim lleva trajes joviales y colorido, cortos por lo general. Es la representación de su generación. Es un grito de color que alegra el contexto del vecindario y que, a la vez, se contrapone y se complementa directamente con Edward. Kim cambia a una tenida oscura mientras intervienen la casa de Jim. Tan alejados del color negro representativo de un ser ajeno como Edward, los jóvenes que intervienen la casa de Jim se convierten también en monstruos trasgresores. Después del incidente, se ve a una Kim con un

vestuario apagado con tonos cálidos y terrosos. En esta situación Kim está arrepentida, cargando cierta culpabilidad por la acusación hacia Edward que se traduce visualmente en su elección de tenida, en vez de ser una colorida irradiante de alegría, es una depresiva y apagada. Finalmente, se enfrenta al final de la película con un vestido blanco con efecto satinado, manga larga, con acento en la cintura y suelto debajo de ella. Lleva, además, los hombros descubiertos. Es el único personaje que durante la película, especialmente durante la cena de noche buena, lleva un traje blanco por completo, incluso los zapatos. Es una princesa de aquellos cuentos de hadas y se tiene esa relación de la bella y la bestia presente. El contraste entre los mundos a través de los personajes se hace mucho más obvio, el blanco de Kim, frente al negro de Edward, intensifica aún la situación del amor imposible. Tras la pelea final, Kim termina manchada con sangre, nuevamente el elemento rojo recuerda que es un momento importante dentro del desarrollo dramático.

Las vecinas, todas menos Esmeralda, se someten a un cambio radical, dejan sus simétricas cabelleras y se deciden por cortes de cabello diferentes. Se atreven a este cambio aún cuando siguen vistiendo o comportándose igual. A diferencia de Peg, las vecinas experimentan solo un corte. Esto puede relacionarse con el hecho que Peg ve al corte de cabello como una manea de terapia con Edward, una manera de poder sacar lo mejor de él y situarlo dentro de la familia, mientras que las vecinas sólo lo ven como una manera de estar a la moda.

Jim mantiene su estilo que va entre el chico correcto de casa y el chico malo, pero finalmente en noche buena se le ve con un estilo más cercano al último mencionado. Jim deja las dudas de lado y en su afán por alejar a Kim Edward llega, de repente, a la casa de los Boggs con una atuendo que combina el negro y el blanco. Acá se sitúan los personajes en conflicto. Los tres compartiendo un paleta de color. Entre blancos grises y negros. Paleta de color que no comparten con los demás vecinos, sino que se la apropian para enfatizar el hecho que están viviendo una batalla

En general, los vecinos y vecinas tienen un cambio un poco radical durante la cena de noche buena. En esta situación se puede ver a todos los vecinos, excepto la familia

Boggs, y a Esmeralda, quien no cambia durante toda la película, vestidos de manera excéntrica. Por tanto, la forma, los patrones, las texturas, los colores de las tenidas de los vecinos están en contrapunto con la situación de pelea y muerte que se está viviendo en la ciudad. En una noche tan familiar y llena de paz, vida y color, recreada por el atuendo de los vecinos se ve afectada por esta lucha por el amor de una mujer.

En la escenografía y locaciones, se da un cambio a nivel general en los exteriores del vecindario, en primer lugar, con la inserción de esculturas de formas orgánicas. El vecindario comienza siendo un lugar extremadamente cuadrículado, quizás no en forma general de las calles, donde también hay curvas, sino que presenta la fabricación de casas en serie, como se definió anteriormente. A la llegada de Edward, Bill Boggs encuentra en él la cualidad de poder hacer esculturas amigables con los arbustos. A partir de este momento Edward se ocupa del podados de los arbustos del vecindario dándole formas orgánicas sobre las formas duras y geométricas de las casas. A esto se le suma el hecho curioso que las esculturas son a gran escala. Esto se le puede relacionar con la necesidad de Edward de sentirse como en casa. Es bueno recordar que las dimensiones del Castillo en relación con las casas del vecindario son gigantes, sobre todo en su eje vertical. Además, el castillo está rodeado de escultura de arbustos también del mismo tipo. En particular, el jardín de los Boggs, en las escenas finales tiene una gran escultura de hielo trabajada por Edward. Es la única casa que lleva una así. El hielo es un frío, pero transparente y sensato, como Edward. Colocar una escultura de este tipo ayuda a contextualizar la emotividad de Edward y contraponerlo al monstruo que dejará salir más adelante.

Los interiores no sufren significativamente cambios. Sin embargo, el interior de la casa de los Boggs, donde las paredes tapizadas comienzan muy bien colocadas, en la última escena Edward decide pasar sus manos sobre ellas. Por tanto termina siendo un lugar afectado, con paredes no tan ordenadas y planas, más bien con mínimas grietas en forma de líneas. Edward arruina la perfección del espacio de los Boggs.

Por último, está la evolución del castillo que comienza rodeado de un jardín hermoso y colorido. Esto se puede ver cuando Peg entra por primera vez al lugar. Hacia la pelea

final Edward, Jim y Kim entran a un castillo cuyo jardín, a falta de alguien para cuidarlo, está todo seco y marchito. El ambiente es oscuro, por lo que la idea de lo gótico como algo tenebroso prima sobre lugar.

- Mujeres al Borde de Un Ataque De Nervios, incluye la evolución visual representada en los personajes de Pepa, Candela, Marisa, Lucía y Carlos.

Pepa comienza con una pijama rosada, desarreglada, con una semblante muy afectado. Aparentemente es una mujer con grandes problemas. Más adelante, se le ve con un traje agrisado y una caracterización muy limpia. Esto ya la hace ver como una mujer de mundo, una persona muy preocupada por su imagen, una mujer con aires de independencia. Sin embargo, es solo un punto de partida. Aunque lleva puestos colores neutros, lleva consigo una gran preocupación, incluso antes de la gran necesidad de encontrar a Iván. A lo largo de la película y en menos de 48 horas de tiempo ficticio hace 6 cambios de vestuario. Por tanto, Pepa se ve afectada por muchos cambios de humor, lo que la hace cambiarse constantemente y arreglarse cada vez que entra o sale de casa. Desde su regreso a casa no usa más de rojo, mientras intenta comunicarse con Iván. Sin embargo, durante su encuentro con Paulina, Pepa utiliza el color azul. Utilizar un color más frío disminuye toda la carga que el color rojo ha ido acumulando connotativamente. Paulina, es más bien quien utiliza dicho color, y está en una situación de querer esconder un secreto y deshacerse de Pepa lo antes posible. Una situación de desesperación por ocultar su romance secreto con Iván. Entonces, el rojo se relaciona directamente con la necesidad de un hombre, en el caso de ellas, Iván. Hacia el segundo plot, Pepa se coloca un traje rojo pero no lleva zapatos. Es aquí donde llegan los policías que quedan dormidos por el gazpacho. Hasta el momento Pepa cuida mucho su imagen, pero al ser atacada en el clímax por Paulina, Pepa se halla sucia y despeinada. Su traje ya no es perfecto, y su cabello es sometido a agua, lo cual deshace su peinado alisado. Aún así, y cuando de ella se encuentra en una situación de amor odio y resignación frente a Iván, Pepa va en su busca para evitar un homicidio. La imagen pasa a segundo plano, y por un momento los sentimientos cobran mayor relevancia. Pepa termina con un semblante de felicidad y relax, aunque con un traje todo sucio y

desprolijo. No cumple su objetivo pero sí surge un cambio psicológico y un cambio visual.

Candela pasa de tener accesorios exagerados, ropa ajustada y corta, a una caracterización que evita los accesorios, y un vestido negro suelto. Cuando Candela llega está desesperada por su situación sentimental con un terrorista. Aun cuando es una modelo conocida, Candela, lleva prendas que piden atención desesperadamente, mostrando mucha piel, y siendo de colores fríos. Es una vitrina de la moda pop de los 80s, lo cual incluye sus aretes con forma de cafetera. Sin embargo, durante la confrontación el cabello sin volumen, peinado hacia atrás y plano, su cara lavado y la ausencia de aretes extravagantes, sumado al uso de un vestido suelto, largo y negro, le dan un giro a su personalidad extrovertida relacionada a su vestuario anterior, y ahora es una mujer arrepentida de cualquier mal actuar que haya podido hacer.

Marisa, pasa de tener un estilo muy casual, a un estilo más sensual. En un inicio, la engreída Marisa está con un estilo más conservador, más intelectual, pero al llegar al apartamento de Pepa quiere dejar en claro que ella es la pareja del potencial inquilino. La princesa de un nuevo castillo. Lamentablemente queda dormida y despierta con una sensación de incertidumbre al ver a Carlos y a Candela durmiendo juntos.

Lucía, mantiene su estilo sesentero. Inicia siendo una mujer loca, muy exagerada en su forma de vestir, peinarse y maquillarse, pero cuidadosa con su imagen. Muy segura de lo que quiere y muy segura de que Iván es propiedad suya, idea que nunca abandona. Más adelante, intenta tener una imagen seria con un sastre muy a lo Jacky Kennedy pero de color rosado. Las medias y los guantes blancos que acompañan su imagen, la hacen ver más bien infantil. Ya en el aeropuerto, esta imagen infantil sumada a su cabello muy desordenado y su maquillaje exagerado, hacen que Lucía sea vista como alguien que realmente necesita ayuda psiquiátrica.

Carlos pasa de una tenida casual a una tenida de terno. Aunque esta tenida le queda grande y como se explica anteriormente, pareciera que no llena ese perfil de adulto. Sin embargo, Carlos durante su estadía en el apartamento de Pepa, juega con una prenda, el

saco. Se lo coloca, y se lo saca, como si en los momentos que se lo coloca buscara representar un personaje más serio, y cuando se lo saca, un personaje más libre de hacer lo que quiere hacer.

El ático de Pepa sufre cambios radicales, no en orden sino en presencia, pues comienza algo desordenado, pero limpio, pasa a tener el dormitorio quemado y termina con una sala sucia. Esto traduce la situación de Pepa y de los demás personajes, que comienzan muy cuerdos y seguros de sus vidas, pero que conforme avanza la historia se van tambaleando y viendo que en realidad, están permitidos de hacer cosas más allá de las que están acostumbrados, salir sin zapatos y despeinados, besar a una mujer que realmente te agrada, usar otro tipo de ropa, o enfrentar al hombre que hizo daño. Todos terminan sucios de una manera u otra como el apartamento.

- Oldboy incluye la evolución visual de los personajes de Oh Dae Su, Mido, y Lee Woon Jin.

Oh Dae Su es capturado con un traje sucio, casual donde el color principal es el blanco, y lleva el cabello muy corto. Oh Dae Su se deja ver como una persona despreocupada, con obvios problemas de alcoholismo, con poco respeto a los demás y con ningún interés en su imagen personal. Al ser encerrado, Oh Dae Su utiliza conjuntos como pijamas en colores azul y rojo oscuro. Su cabello es largo, pero es cortado periódicamente. El nuevo Oh Dae Su es un ser descontrolado, que sufre la falta de comunicación y empieza a enloquecer y prestar atención al paso del día y la noche, lo que hace que se tatúe cada año que pasa encerrado.

Al ser liberado, Oh Dae Su usa permanentemente un traje de vestir negro, al cual alterna con camisas oscuras, entre negra y rojas. Como se mencionó, Oh Dae Su viste así pues está realizando una tarea. Su cabello es un elemento que hace visual su acercamiento a la verdad. Mientras más cerca de descubrirla su cabello se vuelve ordenado, además va perdiendo los rezagos de las heridas de sus primeras peleas. Durante el clímax, la pulcritud y orden de Oh Dae Su se convierte en un desorden, pero al conocer la verdad, el personaje se torna descuidado, sucio, despeinado y ensangrentado. En el desenlace se

le ve con un traje marrón y el cabello largo y despeinado, al fin se saca el traje de vestir. Su labor está cumplida. Nuevamente tiene ese semblante parecido al que tenía durante el encierro. Un semblante que denote locura más que preocupación, y es que probablemente Oh Dae Su queda encerrado nuevamente, pero no en una habitación sino en un secreto.

Mido comienza muy limpia, ordenada y arreglada. Así la conoce Oh Dae Su. Da la impresión que tenemos frente a una Geisha, a una mujer muy preocupada por su imagen, pero por lo contrario más adelante se encuentra una Mido más relajada. Mido por lo general lleva prendas casuales y sueltas, lo que da una imagen de una persona sencilla y amigable. No es de sorprender que encuentre el Oh Dae Su una necesidad de cariño y amor que ella puede cubrir, aún cuando es una relación tramada e incestuosa. Un detalle importante es el par de alas que Oh Dae Su le iba a regalar de pequeña, Lee Woon Jin se las ingenia para dárselas mientras está encerrada. Las alas, sobre todo colocadas en Mido, recuerda de una infancia que aún está viviendo y muestran el carácter inmaduro del personaje. Hacia el final, Mido lleva un saco rojo muy saturado, color que no había utilizado antes, color que está relacionado más bien con la sangre y el dolor que ha sufrido Oh Dae Su en su travesía y su pelea final. Entonces Mido es una representación de aquellos dolores que lo aquejan, que prefiere mantener al lado como mujer, y olvidarla como hija.

Lee Woon Jin comienza siendo este hombre que intenta pasar desapercibido. Él, al igual que Oh Dae Su, usa una tenida particular que lo camufla durante el desarrollo de la historia. Solo cuando sabe que será descubierto se despoja de dicho traje y lo cambia por uno de lujo. Pero antes atraviesa su Pent-House completamente desnudo, se pone al descubierto y se expone frente a su adversario con una seguridad envidiable. Ya al colocarse el traje, y sus accesorios lujosos él es consciente que está listo para morir, por lo que intenta permanecer lo más limpio posible, aún cuando le salpica algo de sangre. Es una persona totalmente calculadora, y lo es, desde un inicio hasta el final que jala el gatillo contra él mismo.

La escenografía dentro del apartamento de Lee Woon Jin es la que cambia interiormente. Comienza siendo un lugar extremadamente ordenado, tal como Lee Woon Jin. Un espacio limpio, un espacio serio, muy parametrado, y termina siendo un lugar caótico desordenado y ensangrentado. Nuevamente, el espacio podría representar la destrucción de la moralidad de los personajes.

5.1.5 Diferencias y semejanzas en la evolución de la Dirección de Arte con respecto a la acción dramática en las películas Edward, Manos de tijeras, Mujeres Al Borde De Un Ataque De Nervios y Oldboy.

Es común entre las películas que haya un cambio visual de escena a escena en cuanto a la escenografía o locación. Por ejemplo, En Edward, Manos de tijeras, hay una evolución visual a lo largo de la historia entre el juego de contraste de castillo, como espacio oscuro y ajeno, y el vecindario colorido, el centro comercial, la comisaría, el banco, el vecindario, y nuevamente el castillo. En Mujeres al borde de un ataque de nervios se da entre el ático de Pepa, el estudio, el departamento de Lucía, la oficina de Paulina, el aeropuerto y el ática de Pepa, nuevamente. En el caso de Oldboy, existe una evolución menos circular, no se inicia y termina en el mismo lugar. Inicia en la comisaría, el cuarto de encierro de Oh Dae Su, el sushi bar, el apartamento de Mido, el escondite de Park Cheol Wong, el hotel, el cuarto de encierro de Mido, el apartamento de Lee Woon Jin y el bosque con nieve.

En resumen, se puede concluir que las tres películas presentan una evolución a lo largo de la historia. En las tres películas esta evolución se forma a partir de los cambios visuales en la caracterización y en el vestuario, principalmente de los personajes protagónicos, y en los cambios que existen dentro de las locaciones principales y en el paso de una locación a otra. Cada cambio en cuestiones de caracterización del personajes significa un cambio en su pensamiento o en su humor. Por tanto, esta evolución está ligada permanentemente al desarrollo de la acción dramática.

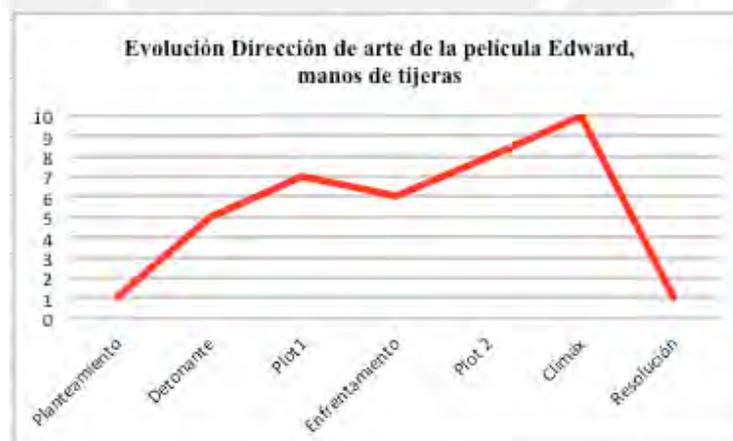
De otro lado, la evolución de escenográfica no es circular en los tres casos. Hay un caso particular en el uso del color rojo, en las tres películas el color rojo también representa el paso del tiempo en la acción dramática, y aunque se le da connotaciones distintas, cumple con la misma función: hacer énfasis en el cambio de la acción.

Finalmente, las tres películas, cada una con una estética determinada, sufren de una evolución en la dirección de arte. Esta no permanece estática, sino que comprende cambios a lo largo de la historia.

5.1.6 La curva dramática y la evolución de la dirección de arte

A continuación se realizaron tres cuadros, a partir de los ejemplos de curva dramática que propone Block (2008). En este caso, se realizó una de cada película. En el eje horizontal Y, se colocaron las partes de la estructura dramática, y en el eje vertical, los números del 0 al 10, donde el 0 equivale a la situación inicial de la dirección de arte, y 10 equivale a una dirección de arte evolucionada y diferente.

CUADRO 3: CURVA DRAMÁTICA DE LA PELÍCULA EDWARD, MANOS DE TIJERAS¹⁵⁵

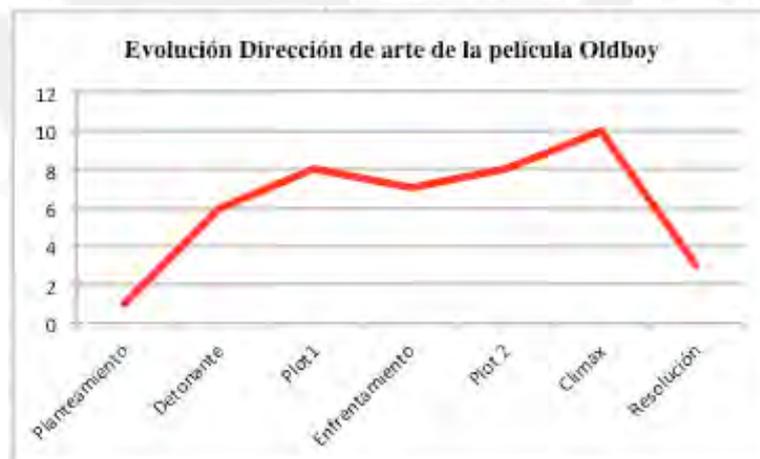


¹⁵⁵FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora

CUADRO 4: CURVA DRAMÁTICA DE LA PELÍCULA MUJERES AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS¹⁵⁶



CUADRO 5: CURVA DRAMÁTICA DE LA PELÍCULA OLDBOY¹⁵⁷



¹⁵⁶ Ídem

¹⁵⁷ Ídem

5.1.7 La posmodernidad dentro de tres tradiciones cinematográficas distintas

Se calificó de posmodernista a las piezas audiovisuales que no tienen creencias totalizantes, más bien que esas creencias son provisionales, que dejan el romanticismo de lado y tienen mayor cabida para el escepticismo, donde se reciclan técnicas o se toman referencias de obras antecesoras, donde se estetiza la vida por ausencia de ética y donde existe una mirada irónica de la realidad. En general, todo aquello que exista ahora y rompa con los esquemas determinados dentro de las tradiciones cinematográficas intentando generar nuevas lecturas en el espectador.

Desde ese punto, y a partir del visionado de las tres películas, se puede considerar a estas obras de estética posmodernista pues en todos los casos crean historias y personajes excéntricos, exagerados e inverosímiles, existe un cuidado en la parte visual, que se aleja o hace hincapié a la ética de estos personajes, y por último recurren a movimientos artísticos particulares para representar visualmente su historia.

En los tres casos se exponen historias de amor, de una manera u otra. Sin embargo, se desarrollan en tres mundos completamente distintos. Desde un inicio, se puede diferenciar la estética que guarda cada quien para contar lo que quiere. Burton presenta un mundo poco realista, donde las diferencias entre la inocencia pura lucha por su inserción en un lugar donde todo ya está dicho. Así, recurre a referencias que datan de la edad media, de la posguerra y del siglo XX para armar un nuevo universo. De otro lado está Almodóvar, con una estética menos contrastante, pero muy sujeta a los acontecimientos que se van desarrollando en cuanto a diseño industrial y moda. En su historia, Almodóvar no hace más que satirizar la situación de la mujer desesperada. Esta mirada irónica, de cómo una mujer tan realizada, acomodada y segura, como Pepa, sufre un ataque nervioso que se dilata mientras siente que el hombre de su vida se aparta de ella. Por último Park Chan Wook, crea un ambiente más subterráneo, y pues, de por sí el tema que desvela, como la venganza a muerte y el incesto son temas que podrían

entrar aún dentro de la clasificación tabú. Oh Dae Su, prefiere olvidar todo y permanecer junto a su hija, como amante, que enfrentar la realidad.

5.1.8 La contribución de la Dirección de Arte en el desarrollo de la acción dramática.

La dirección de arte contribuye con el desarrollo de la historia y hace visual la evolución de la acción dramática en las tres películas, a pesar de contar con tres estéticas diferentes, a través de recursos artísticos como el espacio, la línea, la forma, el tono, el color, el ritmo, la textura, la escala y el estilo, además de la arquitectura de las locaciones y escenografías, y el maquillaje, el peinado, el vestuario y los accesorios en la caracterización de personajes

La dirección de arte recurre a estos recursos con una sola finalidad, generar un impacto en el espectador. La propuesta estética exterioriza la naturaleza, la personalidad y la peculiaridad de cada personaje a través de la caracterización del mismo personaje, como de la caracterización de espacios en los que se desenvuelve la historia. Es aquí donde los recursos artísticos de la pintura, la moda, la arquitectura, el interiorismo, entre otras disciplinas colaboran con el audiovisual.

La lectura que el espectador puede hacer del guión a partir de una determinada propuesta estética es una muy particular. Por ejemplo, Edward, manos de tijeras tiene una lectura donde los contrastes que hay entre la inocencia del personaje y su imagen oscura generan mayor atracción e interés hacia él, y hace que el espectador realmente crea que es un ser incomprendido en un mundo de colores y perfección. Mujeres al borde de un ataque de nervios, por su lado tiene una estética más juguetona, más dinámica, más lúdica, con elementos geométricos y coloridos que intensifican aún más la situación de desesperación. Si la propuesta estética hubiera ido por otro lado, por ejemplo, una propuesta mas suave de colores más neutros, y de una cantidad mínima de cambios de vestuario por el personaje principal, se hubiera tenido una lectura más lenta y, por tanto, la sensación de desesperación no se habría hecho obvia. Por último, Oldboy, con una propuesta más oscura, cuenta una historia increíble y finalmente,

enferma. Sin embargo, el hecho de mantener una propuesta visual dentro de un mundo clandestino, donde casi todos los espacios, y los personajes no son del todo limpios contextualiza el tema central de la historia y la hace aún mucho más cruda.

La imagen es el elemento que prevalecerá en el espectador, pero la imagen no es más que eso sin una buena historia. La propuesta estética, brindada por la dirección de arte desde su necesidad de crear ecosistemas urbanos o universos paralelos a nuestra realidad y personajes reconocibles o extravagantes, pero legibles visualmente, como parte de una propuesta estética general tanto visual como sonora, sumada a un guión bien estructurado son los elementos que, finalmente, crean piezas inolvidables como estas tres, y que resultan de gran relevancia e interés en los profesionales ligados a la cinematografía y a la comunicación audiovisual en general.



**6. CAPITULO VI:
RECOMENDACIONES**

6.1.1 Recomendaciones a partir del estudio de las películas *Edward, manos de tijeras*, *Mujeres al borde de un ataque de nervios* y *Oldboy*.

Es de gran importancia resaltar los motivos por los que estas películas: *Edward, manos de tijeras*, *Mujeres al borde de un ataque de nervios* y *Oldboy*, son de relevancia dentro de la obra filmográfica contemporánea.

Los tres directores posmodernistas comparten un carácter contracultural que han logrado insertar dentro de un cine comercial. Ir en contra de los parámetros designados por directores antecesores, o en contra de parámetros cinematográficos establecidos, y muchas veces entendidos como leyes inmutables, son retos que, bien sobrellevados llegan a generar universos dramáticos diferentes e interesantes. Romper con dichos parámetros no disminuyen o alejan la obra del audiovisual actual, por lo contrario debería hacerlo diferente y único, pues recurrir a otras formas de relatar una historia no lleva a la experimentación y por ende a la innovación constante.

En el caso de las tres películas estudiadas, se puede ver cómo cada director toma las referencias que creen convenientes tomar para enriquecer sus relatos. Toman elementos como el pop art, el kitsch, el expresionismo, la tecnología, etc., y la envuelven de manera que el espectador logre vivir aquello que vive el personaje. Los directores revalorizan elementos de la cultura humana en general y los desmiembran para volver a integrarlos creando un nuevo lenguaje visual, legible, pero propio y personal.

La inversión económica en la industria cinematográfica en países como Estados Unidos, España y Corea del Sur es mucho mayor a la que existe en el Perú. En una conversación con el cineasta Augusto Tamayo¹⁵⁸, se concluyó que proponer recomendaciones a la industria del cine peruano a partir de un estudio de películas extranjeras y de gran presupuesto podría no ser pertinente por las diferencias a nivel de producción, desde el punto de vista económico y tecnológico. Sin embargo, se podría considerar este estudio para encontrar soluciones que no impliquen mayor gasto.

¹⁵⁸ Entrevista realizada el 10 de diciembre del 2014.

El fin de la presente tesis es poder ofrecer un punto de vista en el cual el cine peruano también sea capaz de tomar los parámetros cinematográficos establecidos y reestructurarlos, así como tomar elementos culturales y revalorizarlos para poder producir nuevas propuestas estéticas. Este proceso estimula a los miembros de la industria a realizar propuestas estéticas, desde todas las áreas de producción, de maneras creativas, quizás no convencionales, pero que podrían enriquecer o dotar a la obra de un carácter particular, sin que esto sugiera una mayor inversión. La diversificación de géneros cinematográficos en el país, hoy en día, es una oportunidad para generar esas nuevas propuestas.

La corriente de cine posmoderno, también es una ventana para explorar nuevas formas de realización a nivel artístico, desarrollando quizás conceptos visuales que podrían ir desde lo minimalista, hasta otros que incluyan intervención a nivel digital, mediante la posproducción.

Frente a estas propuestas, ¿se podría considerar ya la existencia de cine posmoderno en el Perú? Sin ir muy lejos, se podría mencionar, por ejemplo, la película “*Perro Guardián*” (2014). Esta película tiene un cuidado muy particular a nivel estético a nivel de realización aún cuando presenta a un personaje que se encuentra lejos de ser perfecto. Esto podría representar la esteticidad sobre ética. O la película “*Cómo quién no quiere la cosa*” (2013) que guarda cuidado a nivel de dirección de arte, dejando en claro que se busca representar un concepto visual particular, sobre todo kitsch, y además narra historias de personajes bastante excéntricos e inverosímiles.

La cinematografía es también un medio de comunicación social, y trabaja sobre las experiencias que sus realizadores han tenido. De esa manera, es una representación de las diferentes culturas que existen en el mundo, por ello cada país o región tiene una determinada forma de contar las cosas, sea a partir de un guión o a partir de una propuesta estética.

Por último, habría que reflexionar más allá de cómo el cine se nutre de las experiencias humanas y de esa manera afecta la percepción y las propuestas estéticas de cada

realizador, y enfrentarnos a la pregunta de cómo esta transformación de elementos, este nuevo lenguaje proyectado en espacios públicos afecta y nutre las experiencias humanas. Esa es una pregunta que queda abierta y a la espera de su resolución.





**7. CAPITULO VII:
BIBLIOGRAFÍA**

7.1 Fuentes primarias:

ALMODÓVAR, Pedro (guionista)

1988 *Mujeres al borde de un ataque de Nervios*. Filme Cinematográfico. Pedro Almodóvar (director) España: El Deseo.

BURTON, Tim, THOMPSON, Caroline (guionistas)

1990 *Edward Scissorhands*. Filme cinematográfico. Tim Burton (director). Estados Unidos: 20th Century Fox.

JO-YOON, Hwang, JOON-HYUNG, Im, PARK, Chan-Wook

2003 *Oldboy*. Filme cinematográfico. Chan-Wook Park (director) Corea: Show East Co. Ltd, Egg Films.

7.2 Fuentes secundarias:

AGUILAR-DUBOSE, Carolyn

2012 *Frank Lloyd Wright, el paradigma del suburbio americano*. Fecha de consulta 20/04/2013. <<http://www.arquitectura.uia.mx/cursos/CIUDAD/p12/FrankLloydWright.pdf>>.

ALSINA, Homero

1993 *Historia del cine americano*. Vol 3. Barcelona: Laertes.

ANFAM, David.

2002 *El expresionismo abstracto*. Barcelona: Destino.

AUMONT, Jacques

1996 *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós

1996 *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós

BARNWELL, Jane

2009 *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón Ediciones S.A

- BAUDELAIRE, Charles
1863 *El pintor de la vida moderna*. Historia del arte Universidad Las Lagunas. Fecha de consulta 17/02/2013 <http://www.historiadelarteull.org/ficheros/File/ baudelaire_el_pintor_de_la_vida_moderna.pdf>.
- BLOCK, Bruce
2008 *Narrativa Visual: Creación de estructuras visuales para cine, tv y medios digitales*. Barcelona: Omega.
- BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin
1995 *El arte cinematográfico: Una introducción*. Barcelona: Paidós
- BORRÁS, Jesús, COLOMOR, Antoni.
1972 *El lenguaje básico del filme*. Barcelona: Nido
- CABREJO, José Carlos
2004 *Tim Burton: Un freak en Hollywood*. Revista Tren de Sombras, Nro 2, pp 4-13, Lima.
- CABOT, Mateu
2005 *El criterio estético en el cine*. Intervención ante el XLII Congreso de Filósofos Jóvenes. Fecha de consulta 24/06/2012. <http://www.mateucabot.net/pdf/cabot_criterio_cine.pdf>
- CANET, Fernando, PROSPER, Josep
2009 *Narrativa Audiovisual: Estrategias y recursos*. Madrid: Sintaxis. trends.html> .
- CASANO, Antonio.
2010 *Las películas de Almodóvar*. Madrid: Ediciones JC.
- CELESTINO, Claudia
2012 *La estética del cine Gore del siglo XXI: Cambios y continuidades con relación a su apogeo en el siglo XX: El caso de El amanecer de los muertos*. Tesis de licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- DANTZIC, Cynthia Maris
1994 *Diseño Visual: Curso de apreciación artística*. Mexico DF: Trillos.

- DONDIS, Donis
1980 *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual.* Barcelona: Gustavo Gili
- EISENSTEIN, Sergei
1990 *La forma del cine.* México DF: Siglo XXI
- ELGER, Dietmar
2002 *Expresionismo: Una revolución artístico alemana.* Koln: Taschen.
- EL BLOG DEL CINE ESPAÑOL
2011 *Recaudación en taquilla de todas las películas de Pedro Almodóvar.* El Blog del Cine español. Fecha de consulta 25/06/2012 <<http://www.elblogdecineespanol.com/?p=6407>>.
- FIELD, Syd
2001 *El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones. Una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado.* Madrid: Plot.
- GENTILE, Mónica, DÍAZ, Rogelio, FERRARI, Pablo
2008 *Escenografía cinematográfica.* Buenos Aires: la cirugía ediciones.
- GERHADUS, Maly
1979 *Expressionism.* Oxford: Phaidon Press
- HENDERSON, George
1967 *Gothic Art and civilism.* Londres: Books.
- HERNANDEZ, Roberto, ZAPATA, Nancy, MENDOZA, Christian
2003 *Metodología de la investigación para bachillerato.* Mexico DF: Mc Graw-Hill.
- HOLGUIN, Antonio
1994 *Pedro Almodóvar.* Madrid: Cátedra
- HUMANES, María, IGARTUA, Juan
2004 *Teoría e investigación en comunicación social.* Madrid: Síntesis
- INTERNATIONAL MEDIA BATABASE – Imdb
Fecha de consulta: 12/05/2012 <<http://www.imdb.com/>>.

JEAN LOUIS DAVID

2012 *Los peinados de los años 60* . Jean Louis David. Fecha de consulta 23/06/2013. <<http://www.jeanlouisdavid.com.es/los-peinados-de-los-anos-60/>>.

JENNINGS, Danielle

2013 *Guide to 1960s Women's fashion.I Love to know women's fashion.* Fecha de consulta 23/06/2013<http://womens-fashion.lovetoknow.com/1960s_Women_Fashion>.

JOLY, Martine

2009 *Introducción al análisis de la imagen.* Buenos Aires: La Marca

KANDINSKY, Vasily

1993 *Punto y línea sobre plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos.* Barcelona: Labor.

KANT, Enmanuel

1992 *Crítica de la facultad de juzgar.* Caracas: Monte Ávila Editores

LAROUSSE

2002 *El cine: historia del cine, técnicas y proceso. Actores y directores. Diccionario de términos. 100 Grandes películas.* Barcelona: Spes Editorial.

LÁZARO María, JAGGI, Mathtías, MATEY, Miguel, GARCÍA, Sergio

1998 La documentación en la dirección artística: Entrevista a Félix Murcia. Fecha de consulta 15/04/1012.

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/anexo/direccion_artistica/dir_art.htm>.

LIKE TOTTALY 80s

2013 *Top 10 80s Fashion Trends..* Like Totally 80s. Fecha de consulta 24/06/2013 <<http://www.liketotally80s.com/top-80s-fashion-trends.html/>>

MARQUÉZ, Juan

1990 *Maquillaje y Caracterización.* Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.

- MEDINA, Yogeiris
2007 *La arquitectura minimalista. El minimalismo.* Fecha de consulta 18/07/2013. <<http://publicacionesmedina.blogspot.com/>>.
- MERCADO, Gustavo
2011 *La visión del cineasta: Las reglas de composición cinematográfica y cómo romperlas.* Madrid: Ediciones Anaya Multimedia
- MOLES, Abraham
1971 *El Kitsch: El arte de la felicidad.* Buenos Aires: Editorial Paidós.
- OLIVERAS, Elena.
2006 *La cuestión del arte.* Buenos Aires: Ariel.
- OLSON, Robert
2002 *Conceptos Básicos de la Dirección Artística en cine y televisión.* Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión RTVE.
- OSTERWORLD, Tilman
2003 *Pop Art.* Koln: Taschen.
- PALAZÓN, Alfonso
2001 *Lenguaje audiovisual.* Madrid: Acento
- PANTONE
2013 *Celebrate Color: Color by decade Infographic from Pantone.com.* Pantone/Trend Forecasting. Fecha de consulta 23/06/2013. <<http://www.pantone.com/pages/pantone.aspx?pg=21111&ca=90>>.
- POLOMENI, Carlos
2004 *Pedro Almodóvar y el Kitsch.* Madrid: Campo de ideas.
- RAMOS, Jesús. MARIMÓN, Juan
2002 *Diccionario incompleto del guión audiovisual. Estudio, análisis y métodos para conocer el audiovisual en profundidad.* Barcelona: Océano.

ROJAS, Lily, ZAMBRANO Leslyka

2009 *El vestuario como símbolo en el cine. Caso: The Fifth Element.*
Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello.
Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de comunicación
social. Menciones: Artes audiovisuales y comunicaciones
publicitarias.

RIZZO, Michael

2005 *The Art Direction Handbooks for Film.* Burlington: Focal Press

RECHT, Roland

1988 *El gótico en Historia ilustrada de las formas artísticas.* Madrid:
Alianza Editorial.

RUBIO, Mónica

1995 *El cine americano actual: Conversaciones con Francis Coppola,
Brian de Palma, Martin Scorsese, Clint Eastwood, Michael
Cimino, John Carpenter, Joe Dante, Joel y Ethan Cohen, Tim
Burton.* Madrid, Cahiers du Cinema: JC.

SALVAT, Manuel

1974 *El cine contemporáneo.* Barcelona: Salvat.

SANCHEZ, José Luis

2002 *Historia del cine: Teorías y géneros cinematográficos,
fotográficos y televisión.* Madrid: Alianza

SERVER, Lee

1999 *Asian Pop Cinema: Bombay to Tokyo.* San Francisco: Chronicle
Books.

SCHMIDT, Margarita

1997 *Análisis de la realización cinematográfica.* Madrid: Editorial
Síntesis.

SORLIN, Pierre

2010 *Estética del Audiovisual.* Buenos Aires: La marca editora.

- SOTINEL, Thomas
2010 *Pedro Almodóvar en Maestros del Cine*. Madrid: Cahiers du cinema.
- STANGOS, Nikos
2000 *Conceptos del Arte Moderno. Del fauvismo al posmodernismo*. Barcelona: Ediciones Destino.
- STEVENSON, Nj
2001 *The chronology of fashion: From empire dress to ethical design*. London: A&C Black Publishers Ltd.
- TALÉNS, Jenaro
1995-1998 *Historia General del cine*. Vol. 12. Madrid: Cátedra.
- WOLF, Norbert
2004 *Expresionismo*. Koln: Taschen
- WORHTINGTON, Charlotte
2009 *Bases del cine: Producción*. Barcelona: Parramón Ediciones S.A
- YARZA, Alejandro
1999 *Un caníbal en Madrid: La sensibilidad camp y reciclaje de la historia en el cine de Pedro Almodóvar*. Madrid: Libertarias.
- ZAVALA, Juan, MARTINEZ, Antonio, CASTRO-VILLACAÑA, Eliodoro
2007 *El cine español*. Madrid: Maeva.

9. ANEXOS



ANEXO I

CUADRO 1: GUIA DE OBSERVACIÓN DE RECONOCIMIENTO DE LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA DE LAS PELÍCULAS¹⁵⁹

	ESTRUCTURA DRAMATICA						
Unidad de observación	Acto I			Acto II		Acto III	
	Planteamiento	Detonante	Plot1	Confrontación	Plot2	Clímax	Resolución
Edward Manos de Tijeras							
Oldboy							
Mujeres al borde de un ataque de Nervios							

¹⁵⁹FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora

ANEXO 2

CUADRO 2: GUIA DE OBSERVACIÓN DE ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE CADA PELÍCULA¹⁶⁰

Variable personajes		Estructura Dramática						
		Acto I			Acto II		Acto III	
Personaje	Indicadores operacionales	Planteamiento	Detonante	Plot1	Confrontación	Plot2	Clímax	Resolución
Maquillaje	De refuerzo Social Fantástico Efectos							
Peinado	Estilo Color Textura							
Vestuario	Color Textura Corte Estilo							
Accesorios	Con accesorios Sin accesorios							

¹⁶⁰FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora tomando como referencia las tesis de Claudia Celestino (2012) y Lily Rojas y Leliska Zambrano (2009)

ANEXO 3

CUADRO 3: ANÁLISIS DE LAS ESCENOGRAFÍAS PRINCIPALES¹⁶¹

Variable escenografía		Estructura dramática						
		Acto I			Acto II		Acto III	
Locación	Indicadores operacionales	Planteamiento	Detonante	Plot1	Confrontación	Plot2	Clímax	Resolución
Espacio	Profundo Plano							
Línea	Dirección Vertical Horizontal Diagonal Recta Oblicua							
Forma	Geométrica Orgánica							
Color	Cálidos Fríos Neutros Matiz Brillo Saturación							
Tono	Coincidencia tonal Disparidad tonal							
Ritmo	Libre Rígido Quebrado							
Textura	Plano Texturado							
Escala	Menor Promedio Mayor							

¹⁶¹ FUENTE: Sistematización realizada por la investigadora tomando como referencia las tesis de Claudia Celestino (2012)