

UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

La simbología en escena para representar la psicología del personaje en el cortometraje

Hostilidad

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

Autora:

Jennifer Yolanda Patiño Morocho

CI: 010719647-9

Correo electrónico: jhennie.1999@gmail.com

Tutor:

Dr. Walter Geovanny Narváez Narváez

CI: 010439158-6

Cuenca, Ecuador

25-enero-2023

Resumen:

En la investigación titulada *La simbología en escena para representar la psicología del personaje en el cortometraje Hostilidad* se plantea el estudio de los objetos simbólicos como elementos de la escenografía y recursos narrativos complementarios de la psicología de Vanessa como personaje protagonista. Para lograr este objetivo, nos basaremos en los conceptos teóricos establecidos por varios autores (LoBrutto, 2002; Tamayo & Hendrickx, 2016; Gentile, Díaz & Ferrari, 2007; etc.), además de la realización de tres análisis fílmicos de obras con enfoque en nuestros temas de interés como lo son: *El Castillo de la Pureza* (1972), de Arturo Ripstein; *La Teta Asustada* (2009), de Claudia Llosa, y *Midsommar* (2019), de Ari Aster. Al final, presentaremos la propuesta de arte para el cortometraje y una muestra de los resultados obtenidos tras la aplicación de lo estudiado. Por su parte, la metodología destinada a esta investigación es cualitativa, de investigación y creación. Consecuentemente, se espera que este trabajo pueda ser un aporte nuevo y favorable para el campo teórico del cine nacional.

Palabras claves: Dirección de arte. Escenografía. Psicología del personaje. Objetos simbólicos. *Hostilidad*.

Abstract:

In the research titled *The symbology on stage to represent the character's psychology in the short film Hostilidad* considers the study of symbolic objects as elements of the scenery and complementary narrative resources of Vanessa as the main character, who lives in a state of sadness and fear in her relationship. To achieve this goal, we will base ourselves on the theoretical concepts established by various authors (LoBrutto, 2002; Tamayo & Hendrickx, 2016; Avendaño; Gentile, Díaz & Ferrari, 2007; etc.), and the three film analyzes of works focused on our topics of interest, such as: *El Castillo de la Pureza* (1972), by Arturo Ripstein; *The Milk of Sorrow* (2009), by Claudia Llosa, and *Midsommar* (2019), by Ari Aster. At the end, we will present the art proposal for the short film and a sample of the results obtained after applying what was studied. For its part, the methodology for this research is qualitative, research-creation. Consequently, it is expected that this work would be a new and favorable contribution to the theoretical field of national cinema.

Keywords: Production design. Scenography. Character psychology. Symbolic objects. *Hostilidad*.

Contenido

Dedicatoria	9
Agradecimientos	10
Introducción	11
CAPÍTULO I	13
Dirección de Arte, Psicología del Personaje y Simbología	13
1. La Dirección de Arte Cinematográfica: Componentes Principales	13
1.1. Concepto Visual o Visión del Director	16
1.2. Propuesta de Color	17
1.3. Atmósfera: Locación y Escenografía	19
1.4. Utilería.....	22
1.5. Metáforas Audiovisuales	25
2. La Simbología y Psicología en el Cine.....	26
2.1. Objetos Simbólicos: Utilería y Escenografía.....	29
2.2. Diseño de personajes: psicología y simbología	31
3. Metodología	34
CAPÍTULO II	35
Análisis de casos	35
1. El Castillo de la Pureza (1972), Dir. Arturo Ripstein	35
Ficha Técnica	35
Sinopsis	36
1.1. El Color, la Locación y el Diseño del Personaje Femenino en El Castillo de la Pureza (1972) 36	
2. La Teta Asustada (2009), Dir. Claudia Llosa	42
Ficha Técnica	42
Sinopsis	42
2.1. Diseño del Personaje Femenino, Psicología del Personaje y Objetos Simbólicos en La Teta Asustada (2009).....	43
3. Midsommar (2019), Dir. Ari Aster.....	47
Ficha Técnica	47
Sinopsis	47

3.1. Atmósfera: Locación y Escenografía, Objetos Simbólicos y Diseño y Evolución del Personaje Protagonista en Midsommar (2009)	47
CAPÍTULO III	54
Propuesta artística para Hostilidad	54
1. Carpeta de Arte de Hostilidad	54
1.1. Sinopsis	54
1.2. Concepto Visual o Visión del Director	54
1.3. Propuesta de Color	56
1.4. Locación y Atmósfera	57
1.5. Utilería, Objetos Narrativos y Simbólicos	59
2. Diseño de Personajes: Simbología y Psicología de Vanessa.....	60
3. Resultados	62
Conclusiones	69
REFERENCIAS	71
FILMOGRAFÍA	74
ANEXOS	75
Desglose de guion de escenas de Hostilidad.....	75
Fragmento de Guion.....	75

Índice de Figuras

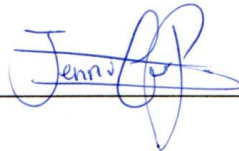
Figura 1	25
Figura 2	31
Figura 3	33
Figura 4	37
Figura 5	39
Figura 6	46
Figura 7	48
Figura 8	50
Figura 9	51
Figura 10	53
Figura 11	55
Figura 12	56
Figura 13	57
Figura 14	58
Figura 15	59
Figura 16	63
Figura 17	64
Figura 18	65
Figura 19	66
Figura 20	66
Figura 21	67

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Yo, Jennifer Yolanda Patiño Morocho, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "La simbología en escena para representar la psicología del personaje en el cortometraje Hostilidad", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 25 de enero de 2023



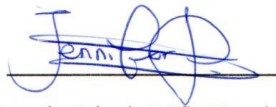
Jennifer Yolanda Patiño Morocho

C.I.: 010719647-9

Cláusula de Propiedad Intelectual

Jennifer Yolanda Patiño Morocho, autora del trabajo de titulación "La simbología en escena para representar la psicología del personaje en el cortometraje Hostilidad", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 25 de enero de 2023



Jennifer Yolanda Patiño Morocho

C.I: 010719647-9

Dedicatoria

A mis gatitos, mis acompañantes en las noches de desvelo.

A Dios, a mi familia y amigos.

A la vida.

Agradecimientos

A mi mamita, por su apoyo, su amor y su comprensión.

A mi padre, por su constante apoyo y sus consejos.

Al profe Galito, por demostrar una vocación única y enseñarnos la belleza de Latinoamérica a través del cine.

A Jeff, por ser mi confidente y compañero en los buenos tiempos y sostén en los momentos difíciles.

A Kiki Dee, Lisa, Calipso, Macarrón, Obery, Skady, Misi Misi, Gatito, Luna, Sam, Pupa, Rocky y Pochola.

A los profesores que nos han brindado su conocimiento y paciencia.

A mi tutor, por ofrecer sus tiempos de descanso a la excelencia.

Introducción

La presente investigación titulada *La simbología en escena para representar la psicología del personaje en el cortometraje Hostilidad*, tiene como objetivo estudiar la dimensión simbólica de ciertos objetos narrativos que se utilizan en la escenografía del cortometraje y que mantienen relación con la psicología del personaje protagonista. Las nociones que daremos a conocer sobre simbología y dirección de arte, se incluirán en la escenografía de *Hostilidad*, que cuenta la historia de Vanessa, quien sobrevive junto a su problemática pareja hasta que su salud comienza a decaer, lo que la llevará a refugiarse en su familia. En el trayecto de la historia, Vanessa tiene una lucha constante de sentimientos que la conducirán hacia una decisión que cambiará su vida. De esta manera, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cuál es el aporte que la simbología de objetos le otorga al personaje y a su psicología mediante la escenografía cinematográfica y cómo aplicarlo al cortometraje *Hostilidad*?

Asimismo, en la presente investigación, se realizará una búsqueda de trabajos previos que nos permitirán establecer varios conceptos necesarios para nuestro tema, ya que el objetivo principal es establecer teóricamente la simbología de objetos relacionados con la psicología del personaje, para posteriormente aplicarlos a la dirección de arte del cortometraje. En este sentido, los objetivos específicos son: definir el significado de objetos simbólicos de la escenografía, que a la vez están relacionados con la psicología de un personaje; analizar el sentido de los objetos simbólicos como potenciadores de la psicología en películas referenciales como lo son *El Castillo de la Pureza* (1972), de Arturo Ripstein, *La Teta Asustada* (2009), de Claudia Llosa y *Midsommar* (2019) de Ari Aster; y finalmente realizar la propuesta de dirección de arte basada en la simbología de objetos para el cortometraje *Hostilidad*.

A partir de lo anterior, dividiremos los contenidos de esta investigación en tres capítulos. En el primero, abordaremos los conceptos y elementos de la dirección de arte; la

psicología del personaje en relación con la simbología mediante la utilería ubicada en la escenografía; y finalmente, hablaremos sobre la metodología que se aplica a esta investigación.

En el segundo capítulo se presentará el análisis fílmico, en el que se estudiarán tres películas, nombradas anteriormente, siendo las mismas un ejemplo de la aplicación práctica de varios de los elementos tratados en el primer capítulo, mismos que se han pensado incluir en el cortometraje *Hostilidad*. Concretamente, de *El Castillo de la Pureza* (1972), de Arturo Ripstein, analizaremos el color, la locación y el diseño del personaje femenino remarcado en la historia de la obra y que nos servirá como inspiración en *Hostilidad*. La segunda película a analizar es *La Teta Asustada* (2009), de Claudia Llosa, en la que el diseño del personaje femenino, la psicología del personaje y los objetos narrativos forman parte fundamental de la trama, así como en nuestro cortometraje. Por último, *Midsommar* (2019), de Ari Aster, en la que tomaremos especial atención a la atmósfera en la que se desenvuelve la historia, la locación y escenografía, los objetos simbólicos y la evolución del personaje protagonista. El tercer capítulo será una explicación de la propuesta artística de *Hostilidad* y una muestra de los resultados obtenidos; finalmente, llegaremos a las conclusiones.

Como estudiante de la carrera de Cine y Audiovisuales, he realizado visionados de varios filmes en los que se ha empleado la simbología como potenciadora dramática y narrativa, siendo cada una de estas un ejemplo del uso de objetos simbólicos en la escenografía. Asimismo, en el país se han realizado obras cinematográficas que han empleado la simbología como parte de su narrativa y puesta en escena de manera efectiva, contribuyendo así a la evolución y composición de la psicología del personaje mediante el uso de objetos simbólicos, que es lo que hemos buscado para *Hostilidad*. Consecuentemente, esperamos mediante esto realizar un aporte nuevo y favorable al cine nacional.

CAPÍTULO I

Dirección de Arte, Psicología del Personaje y Simbología

El primer capítulo de nuestra investigación está enfocado en ahondar en la teoría general y específica referente a nuestro tema. Es decir, nos relacionaremos con los conceptos básicos de la dirección de arte en el cine y los elementos que la conforman para entender cómo se compone una carpeta artística para producciones cinematográficas; posteriormente, abordaremos la psicología del personaje y la simbología como recurso narrativo en el cine. Finalmente, trataremos las metodologías de nuestra investigación.

1. La Dirección de Arte Cinematográfica: Componentes Principales

La dirección de arte, tal y como la describen Tamayo y Hendrickx, “es una actividad creativa [...] que como objetivo concreto diseña o produce los elementos materiales (no humanos) que construyen el acontecimiento pro filmico de cada plano de la cinta” (2016, p.11). Esta se estableció a raíz de la necesidad de recrear entornos, ambientes y épocas en las que estaban basadas las historias que se contaban en el teatro. Siglos más tarde este departamento se trasladó al cine, en donde se ha consolidado como uno de los más importantes. Para Gentile, Díaz y Ferrari es importante entender que “la necesidad de corporizar el espacio no nace con la creación del cine como lenguaje artístico, sino que nace con el hombre mismo. Necesitamos situarnos en algún lugar del mundo -imaginario o real- para poder expresarnos y comunicarnos” (2007, p.24). De esta manera, se hace referencia a la fuerte dependencia que tiene el cine del arte teatral, debido a que mediante él se nos permite como espectadores, situarnos en un lugar y época específica. Conforme al transcurso de los tiempos, se fueron llevando a cabo un sinnúmero de cambios en la práctica de la dirección de arte, siendo llevado a un siguiente nivel con respecto a su tecnicismo.

Conforme fue pasando el tiempo, las escenografías cinematográficas se desarrollaron de acuerdo a la modernización de las técnicas propias del lenguaje cinematográfico y los materiales de construcción, adquiriendo paulatinamente una autonomía que las

emanciparía casi por completo del ámbito teatral, hasta el punto que, en ocasiones, el teatro llegará a usar algunas de las técnicas desarrolladas por el cine. (Gentile, Díaz & Ferrari, 2007, p.23)

El trabajo del departamento de arte empieza en la etapa de preproducción de la obra. En este punto, “la primera fuente de donde el director de arte extrae los criterios para su propuesta [...] es el guion. Este contiene la información básica sobre el mundo a ser representado” (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.14). Para esta labor se requiere una lectura minuciosa, pues así se determinará con exactitud la utilería, materiales de construcción, vestuario y maquillaje, materiales, colores y texturas de cada objeto requerido para la escenografía.

Para un progreso efectivo, el director de arte deberá tener una relación estrecha con el equipo de trabajo, principalmente con el director de la obra y el director de fotografía, ya que, como manifiesta LoBrutto, “la apariencia y el estilo de una película son creados por la imaginación, el arte y la colaboración del director, el director de fotografía y el diseñador de producción” (2002, p.1)¹, quienes trabajarán conjuntamente para, entre varias otras cosas, decidir cuál será la paleta de colores, además de complementarse el uno al otro para laborar de manera correcta.

En la división departamental del proceso de realización de un material audiovisual, se puede percibir que la Dirección de Arte reúne una serie de características que hacen de ella, una de las áreas más interconectadas con todas las fases del trabajo en la producción y posproducción del audiovisual. (Sierra, 2017, p.68)

El departamento de arte nos permite crear espacios determinados en los que se desarrollará el personaje, lo que a la vez crea el escenario, mismo que “puede ser un lugar natural o un lugar construido por el hombre. En cualquiera de los casos este puede asumir una función de representación realista o una de representación imaginaria o fantástica de la

¹ “The look and style of a motion picture is created by the imagination, artistry, and collaboration of the director, director of photography, and production designer”.

realidad construida por la ficción” (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.21). Esta se compone de otros varios elementos entre los que primeramente están el decorado, el vestuario que lleva el personaje, que atribuye una carga narrativa muy pesada, etc.

Los diseñadores de producción utilizan bocetos, ilustraciones, fotografías, modelos y guiones gráficos de producción detallados para planificar cada toma, desde los detalles microscópicos hasta los macroscópicos. Los diseñadores de producción son jefes del departamento de arte y gestionan un equipo creativo que incluye a los directores de arte, escenógrafos, maestros de propiedades, pintores, carpinteros y especialistas artesanos. (LoBrutto, 2002, p.1)²

En este contexto es necesario aclarar que, el cine latinoamericano, que habitualmente realiza obras con menor presupuesto que el cine extranjero, se maneja con un director de arte, mientras que para las grandes producciones está el diseñador de producción, sin embargo, dentro de esta investigación se utilizarán ambos términos como equivalentes.

En el proceso de creación de una película nos hallaremos en la necesidad de guiarnos mediante algunos elementos que forman parte de un proceso creativo en el que se desarrollarán las diferentes y esenciales partes de la historia. Es así como tenemos al concepto visual o visión del director, la propuesta de color, el diseño de personajes (que por nuestro tema se tratará de manera independiente), la atmósfera, locación y escenografía, utilería, los objetos narrativos y las metáforas audiovisuales, que en conjunto formarán la carpeta de arte de la obra en producción y que explicaremos a continuación.

² “Production designers use sketches, illustrations, photographs, models, and detailed production storyboards to plan every shot from microscopic to macroscopic detail. Production designers are the heads of the art department and manage a creative team that includes art directors, set decorators, property masters, painters, carpenters, and specialty crafts people”.

1.1. Concepto Visual o Visión del Director

Una vez que el guion se encuentra en manos del productor de una obra cinematográfica y está listo para ser entregado al director, empieza la creación del estilo o concepto visual o estilístico de la película, movido por la visión del director.

El concepto estilístico determina el resultado visual final del filme y en dicho resultado incide el trabajo del director de arte. El director del filme puede plantear, por ejemplo, debido a la naturaleza de la historia, un concepto estilístico de alto dinamismo, modernidad, frialdad y carácter minimalista. El director de arte elaborará, por consiguiente, una propuesta que colabore para alcanzar esos objetivos expresivos. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.20)

En este momento se plantea la propuesta sobre cómo se llevará a cabo el arte de la historia a narrarse teniendo en cuenta el género de la misma, la época en la que se desarrolla, la ambientación que tendrá y otros elementos importantes que se describen en el guion, como la caracterización de cada personaje y los colores principales.

Se trata de una cadena de procedimientos que comienza por la observación (una visualización de toda la realidad posible), la selección (elección de una parte de esa realidad que nos interesa), y la comunicación (la transmisión de nuestras impresiones artísticas a un tercero). (Polverino, 2007, p.64)

Llegado a este punto, el director de la obra, quien es la persona a cargo de lograr que la historia haga su transición del guion a lo visual, da el primer paso hacia la creación de la carpeta de arte al realizar la lectura y visualización de la historia. LoBrutto indica esto de manera acertada en el párrafo a continuación:

Para el director, un guion representa la totalidad de la película: contenido, historia y personajes. Es un documento que abarca el texto que se utilizará para desarrollar un punto de vista y la forma en que se aplicarán las herramientas específicas del oficio

cinematográfico. Los directores leen el guion para obtener una impresión e impacto general. Deben visualizar previamente la película y estar listos para colaborar con los jefes de los departamentos que trabajan bajo su liderazgo. Los directores toman todas las decisiones finales sobre diseño y asuntos fotográficos. (2002, p.14)³

Existen varias formas en los que trabajan los directores con respecto a este tema específico, dependiendo de distintas variantes, puede darse el caso de que este abarque la base principal de lo que se trabajará en el departamento de dirección de arte, pues se responsabiliza de gran parte de la creación del estilo visual.

El director de cualquier proyecto cinematográfico debe precisar para sí, en las tareas previas al rodaje, el concepto temático que utilizará en su conducción de la puesta en escena del filme, ya que solo teniendo uno es que podrá tomar decisiones creativas coherentes, que en su conjunto construyan una historia con sentido y que comunique lo deseado. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.19)

Gracias a la visión del director, el director de arte tiene la opción de realizar un *moodboard* con los aspectos principales de lo que han visualizado para la obra, “una vez definido de manera inicial lo trasladará ya sea al papel o a la pantalla de la computadora, convirtiéndose en la primera aproximación del diseño que finalmente propondrá en la carpeta de arte” (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.14). Mediante este procedimiento el director de arte y su equipo desarrollan la propuesta conceptual y visual del director.

1.2. Propuesta de Color

Dentro de la carpeta de arte de una producción cinematográfica existen elementos que, de ser bien desarrollados, enriquecerán a la historia de manera tanto particular (dentro de una escena) como general (a la obra total), como lo es el color. A su vez, “es una

³ “To the director, a screenplay represents the totality of the film—content, story, and character. It’s a document that embraces the text to be used to develop a point of view and the manner in which specific tools of cinema craft will be applied. Directors read the script for an overall impression and impact. They must pre-visualize the film and be ready to collaborate with the heads of departments working under their leadership. Directors make all final decisions on design and photographic matters”.

herramienta narrativa muy importante y uno de los recursos expresivos más utilizados por los directores de arte, los directores y los fotógrafos para traducir, evocar y reflejar el mundo emocional y conceptual del guion” (Avendaño & Hernández, 2010, p.73). Esto se debe a que los colores han sido relacionados, a lo largo de la historia, con distintos significados, emociones, sentimientos y aspectos de identidad cultural.

Dentro del universo audiovisual y cinematográfico, el color no ha corrido con otra suerte, pues dentro del departamento de arte se lo utiliza como un recurso que enriquece aspectos de la historia y que además favorece el desarrollo de la narrativa de una obra.

Los colores son utilizados dentro de la creación del universo visual de un producto para expresar tipos de ambientes, personalidad de personajes y espacios, sentimientos, verosimilitud, intenciones dramáticas, significados intrínsecos de los objetos, estados de ánimo, tiempo y espacio, valores culturales, entre otros. (Avendaño & Hernández, 2010, p.73)

Con base en el concepto visual propuesto, el director de arte desarrolla una paleta de colores general de la obra, que además se irá desglosando en otras varias para cada escena o secuencia, estas tendrán que cumplir con las exigencias de la historia, así como las necesidades de la narrativa, dado que como se mencionó anteriormente, “jugará un papel principal en la construcción de sentido y transmisión de sensaciones, significados y sentimientos para el público” (Avendaño & Hernández, 2010, p.74). Aunque esta es una de las principales cualidades del color, en realidad cumple con varias otras funciones relevantes, como lo describe LoBrutto:

El color no es solo utilizado para lograr verosimilitud en las imágenes; el color puede comunicar tiempo y lugar, definir personajes y establecer emociones, estados de ánimo, atmósfera y sensibilidad psicológica. En la narración visual, el color es uno de los mayores activos del cineasta. Como en todas las áreas de la realización de películas, el diseño del color debe pensarse seriamente y debe planificarse cuidadosamente. No solo estás presentando colores bonitos o llamativos; estás

contando una historia y definiendo a los personajes. Un conjunto, ubicación o entorno se interpreta por su uso del color. (2002, p.77)⁴

La manipulación del color debe tener siempre directa fidelidad a las emociones y sentimientos que el guion describe en cada escena, ya que, de no ser así “la audiencia se dará cuenta de la mecánica manipulada del color y solo lo verá, en lugar de sentirlo” (LoBrutto, 2002, p.79).⁵ El uso y diseño del color para una obra cinematográfica debe ser trabajado de modo que lo que se busca transmitir mediante ellos llegue de una manera subconsciente al público: “El color es un elemento altamente importante en la construcción general de la imagen ya que trae consigo reacciones fisiológico-sensoriales y al mismo tiempo asociaciones y simbolizaciones culturales intensas” (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.22).

En el transcurso de la historia del cine, este ha sido usado como una forma de comunicación independiente del lenguaje humano, pues “es una poderosa herramienta de diseño que a menudo funciona de manera subliminal. Muchos colores vienen con un significado simbólico intrínseco” (LoBrutto, 2002, p.77)⁶. Sin embargo y a pesar de esto, el color en una obra no tiene que manejarse de manera autónoma, sino como una derivación de la construcción del personaje, del ambiente y caracterización que el guion nos ofrece como contexto y que forma parte de la historia.

1.3. Atmósfera: Locación y Escenografía

La atmósfera cinematográfica es creada fundamentalmente para generar un ambiente que sepa transmitir al espectador el concepto de cada una de las escenas y de la obra en general. “Es una de las dimensiones expresivas más importantes en la creación de una

⁴ “Color is not only used to achieve verisimilitude in the images; color can communicate time and place, define characters, and establish emotion, mood, atmosphere, and a psychological sensibility. In visual storytelling, color is one of the moviemaker’s greatest assets. As in all areas of filmmaking, the color design must be given serious thought and must be carefully planned. You are not just presenting pretty or eye-catching colors; you are telling a story and defining the characters. A set, location, or environment is interpreted by its use of color”.

⁵ “The audience will be aware of the manipulated mechanics of the color and only see it, rather than feel it”.

⁶ “Color is a powerful design tool that often works subliminally. Many colors come with an intrinsic symbolic meaning”.

respuesta emocional del espectador ante cada una de las escenas del filme y ante la totalidad articulada del relato cinematográfico” (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.53).

Se denomina atmósfera al carácter o espíritu que un lugar determinado posee y que transmite al suceso que ocurre en él, por lo que muchas veces se habla de atmósfera emocional. La creación de la atmósfera de la escena y del filme en su totalidad es producto de la concepción creativa del director, pero le corresponde al director de arte lograrla, proponiendo a su vez sugerencias que permitan afinarla y mejorarla para que alcance a producir su mejor y mayor efecto al servicio de lo determinado por el director del filme. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.23)

Existen diversos elementos sensoriales descritos en el guion y tomados del concepto visual de la obra que en conjunto y gracias al departamento de arte, van creando lo que será la atmósfera de la historia.

El director de arte colabora fundamentalmente con la creación de atmósfera a través de: la elección de las locaciones y el carácter que estas adquieren mediante añadidos o transformaciones; los materiales de los que están hechos los objetos contenidos en la escena; el estado de los objetos y el lugar donde ocurre la escena; la época original de los objetos; el lugar de origen de los objetos; el estilo de los objetos; el color de los objetos; la textura de los objetos; las funciones de los objetos. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.53)

De esta forma, las locaciones, decorados y escenarios nos permiten obtener una representación del contexto que ofrece el guion, este incluye, pero no se limita a: el lugar en donde se desarrolla la historia, la o las culturas que representa, el período histórico en el que está situada, etc. Estos elementos tienen la intención de dar a la historia la ambientación correcta y debe estar siempre conectada con la visión del director, principalmente al momento de crear la escenografía, ya que se tiene que pensar en que estos espacios le permitirán al personaje (y a su actor intérprete) adentrarse en el argumento principal de la historia.

En el cine, la escenografía, muy aparte de sus exigencias naturales, demanda que al momento de su creación se tome en cuenta el punto de vista de la cámara, ya que esta se verá dentro del encuadre por lo que ya sea el director de arte o el escenógrafo, deberá “colaborar con el director y el director de fotografía para planificar cómo se empleará y fotografiará el escenario” (LoBrutto, 2002, p.44)⁷. Para la elaboración de la correcta escenografía es necesario disponer de la locación ideal o la más semejante posible en relación al guion, ya que este será el lugar en el que se llevará a cabo el rodaje de ciertas escenas de la película. Para esto, “una de las tareas del director de arte es hacer la exploración o *scouting*” (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.22), siempre guiándose por las necesidades a cumplir con respecto a lo descrito en el guion y a la propuesta de dirección, pues como explican Tamayo y Hendrickx, “la locación, por sus diversas características físicas, determinará en gran medida la atmósfera que respirará la escena” (2016, p.23).

Aunque la locación que se elija para el rodaje sea casi exacta a la que se ha propuesto, lo más común es que requieran redecoraciones en este espacio. Para lo cual se amerita la presencia de un equipo compuesto por varias personas que trabajen en el diseño del decorado como el escenógrafo, el decorador, el equipo de construcción, pintores, carpinteros, entre otros, todas ellos liderados por el director de arte o diseñador de producción. Si acaso de tratase de una obra de bajo presupuesto o más pequeña, este trabajo lo puede desarrollar el mismo director de arte con ayuda de un grupo más pequeño.

A pesar de que el vestuario y el maquillaje forman parte de la ambientación, no se incluyen del todo en este departamento, LoBrutto lo explica mejor en el siguiente fragmento de su obra:

El diseñador de vestuario y los equipos de peinado y maquillaje son departamentos separados, todos bajo la supervisión del diseñador de producción. Debido a que es el

⁷ “The set designer collaborates with the director of photography to plan how the set Will be employed and photographed”.

responsable del aspecto de la película, el diseño de cabello, maquillaje y vestuario debe coordinarse para lograr un resultado de diseño singular. (2002, p.43)⁸

La decoración y el escenario permiten establecer una atmósfera distinta para cada momento de una obra y puede ser manipulado de distintas maneras en relación con la historia y cada escena, además de que está íntimamente relacionada con el personaje y sus características como su clase social, cultura y gustos específicos. Dentro de este proceso se maneja la inclusión de ciertos objetos de utilería, sin embargo, está más enfocado en la creación del ambiente, aunque a partir de aquí se empieza a pensar en la mueblería faltante y necesaria para la correcta decoración. Estos pueden ser puertas, ventanas, paredes, techos, armarios, así como también “alfombras, accesorios de iluminación prácticos, muebles, cortinas, tapices y todos los detalles de la decoración interior del espacio. La decoración debe reflejar el período, los personajes y la intención de la historia.” (LoBrutto, 2002, p.45)⁹. Otra de las consideraciones a tomarse en cuenta es la paleta de colores dominante y las texturas que predominan en las superficies. Una vez culminado este proceso de prosigue con el desglose de utilería.

1.4. Utilería

La utilería se define básicamente como el conjunto de objetos que forman parte de la escenografía y que pueden o no ser parte de la acción de uno o más personajes. Cada uno de los elementos que se usen deben estar colocados con la intención de aportar a la psicología, caracterización y *backstory* del personaje de manera sutil y detallada, sumado a un objetivo y un significado ligado a la idea que el guion transmite a cerca de la escena, del personaje y, como en todos los otros departamentos, la visión del director juega un papel esencial. Así pues, Tamayo y Hendrickx afirman que “todo objeto artificial o natural que puebla el mundo puede ser usado como utilería en una escena dada” (2016, p.33).

⁸ “The costume designer and hair and makeup crews are separate departments all under the supervision of the production designer. Because the production designer is responsible for the look of the film, hair, makeup and costume design must be coordinated in order to achieve a singular design result”.

⁹ “Décor includes rugs, practical lighting fixtures, furniture, window treatments, wall hangings, and all details of the interior decoration of the space. The décor must reflect the period, characters, and intent of the story”.

Los objetos de la utilería cumplen una función utilitaria en la acción diseñada para los personajes, pero también pueden cumplir funciones expresivas, estéticas y simbólicas si son diseñados y utilizados de manera creativa por el director de arte y usados con inteligencia por el director del filme. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.33)

Para este punto del decorado, ya sea el director de arte o uno de los miembros de su equipo, debe realizar una lista en la que incluya todos los objetos que serán necesarios para cada escenografía. En esta lista, según informa LoBrutto, pueden figurar objetos como “pintura, papel tapiz, revestimientos para pisos, muebles, pinturas, fotografías, libros, revistas, periódicos, electrodomésticos y equipos audiovisuales” (2002, p.21)¹⁰, pero no se limita a estos, ya que existe un sinnúmero de elementos que resultarán necesarios a medida que se vaya construyendo el escenario para el rodaje. Por otro lado “los artículos manejados por los actores son designados como accesorios y pueden incluir bolígrafos, armas, encendedores, anteojos, copas de vino” (LoBrutto, 2002, p.21)¹¹, etc.

Cada material trae consigo asociaciones y connotaciones culturales, simbólicas o inherentes a sus cualidades intrínsecas, que afectan la sensación y la atmósfera que el escenario en cuestión produce en el espectador y que, a su vez, tienden a cargar de una determinada significación a la acción que acoge. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.21)

Se entiende que el director de arte y su equipo, a más de hacer uso de ciertos objetos con función narrativa, estos deben ir complementados por el conocimiento en texturas, colores y otras características. Como dice LoBrutto, “a menudo, es la utilería única y específica la que realzará la textura visual del diseño y aportará verosimilitud e imaginación a la historia” (2002, p.21)¹². La construcción del escenario cinematográfico carga además con el peso de que no basta con que todo lo que se coloque en él se vea bien estéticamente,

¹⁰ “They include paint, wallpaper, floor coverings, furniture, paintings, photographs, books, magazines, newspapers, appliances, and audio-visual equipment”.

¹¹ “Items handled by the actors are designated as props, including pens, weapons, cigarette lighters, eyeglasses, and wineglasses”.

¹² “Often it is the unique and specific prop that will enhance the visual texture of the design and bring verisimilitude and imagination to the story”.

sino que también se tiene que tener a consideración el facilitar el trabajo a los otros departamentos en la etapa de producción, mismos que deberán ocupar un área determinada dentro del espacio designado para la escenografía. Así pues, como manifiesta Beatriz Zurro:

El decorado mismo tiene que facilitar el trabajo de los equipos que van a entrar en él, puesto que esa es su finalidad, no para que parezca bonito pero que no se pueda fotografiar ni rodar. Previamente se tiene que realizar un análisis de las secuencias, hacer un prototipo anterior de una puesta en escena, para saber que describe una acción, lo que se puede ver y lo que no, de este modo se calcula el plano más amplio por la acción descrita en el guion. (2015, p.19)

Otra de las características que se deben considerar para la elección de los objetos es el estado en el que se encuentran, ya que, como indican Tamayo y Hendrickx, “la sensación producida por el estado de los objetos afecta consciente o inconscientemente al espectador, al mismo tiempo que comunica información sobre los individuos que los pueblan o utilizan” (2016, p.70). Esto se refiere a que, por supuesto, es muy distinto observar una cocina con los muebles llenos de moho, despintados y sucios, que encontrarnos frente a una cocina con mueblería moderna y los mesones brillantes; en cada una de las situaciones, inconscientemente relacionamos el ambiente con el individuo que se desenvuelve en él, y esto ayuda a que la información que se transmite sea la correcta en relación con la historia.

Figura 1

Parasite (2019), de Bong Joon-ho



Nota. Al lado izquierdo de la imagen, la casa de la millonaria familia Park y a la derecha la familia de Ki-taek, de escasos recursos expresan dos lados extremos de la cultura socioeconómica coreana. Fuente: Padilla, G. (2020).

1.5. Metáforas Audiovisuales

Como parte final de una propuesta de arte, están las metáforas audiovisuales, que están presentes para dotar a la narrativa de significados que se alejan de lo evidente o que están fuera del texto. Como expresan Avendaño & Hernández, “están ahí para enriquecer los niveles que componen a una ficción audiovisual como un todo compacto, muchas de estas no se perciben a primera vista” (2010, p.90).

Si los procesos formales con los que un director de arte traduce a imágenes un guion son el significante de su trabajo, la relación interna y sutil que se establece en las metáforas que toman vida en objetos, en las líneas de composición de un plano, etc., se podría concebir como su significado, que no es aparente sino un acopio de relaciones que pretenden ser ostensibles y servir de hilo conductor a la hora de escoger los muchos elementos que van integrar la dirección de arte de un producto, que sean

capaces de imbricarse como parte de una misma unidad para tener un resultado final armónico y congruente. (Avendaño & Hernández, 2010, p.90)

Esto se refiere a que, mediante este subtexto en la historia, representado en imágenes, podemos generar un conducto hacia las acciones y decisiones que irán tomando los personajes, adquiriendo una característica no sólo estilística sino narrativa y haciendo a la vez que el espectador se relacione a distintos niveles con la historia. Esto lo explica LoBrutto perfectamente en el párrafo a continuación:

Una metáfora visual puede actuar en el nivel subconsciente, mientras que el espectador sigue conscientemente la trama, el desarrollo del personaje y el estado físico del diseño. Estas metáforas visuales subconscientes funcionan en otro nivel, presentando capas sutiles de imágenes poéticas que pueden impartir ideas, conceptos y significado en la narrativa. (2002, p.25)¹³

Aunque las metáforas audiovisuales no siempre sean fácilmente comprendidas y puede que en ocasiones estén dirigidas a un grupo específico de personas, mediante lo explicado anteriormente, se puede lograr una conexión involuntaria. Es así que el director de arte puede manejar este elemento a distintos niveles como el intelectual, psicológico y emocional, concluyendo en que, mediante este recurso, una imagen u objeto se convierte en algo más de lo que resulta ser en su forma común y llega a representar un significado relacionado con la historia que acompaña.

2. La Simbología y Psicología en el Cine

El cine ha sido uno de los artes en los que se han volcado diversos temas que al principio eran ajenos a él. Así mismo, la inclusión de diversas formas de lenguaje y comunicación ha permitido enriquecer la narrativa de las historias audiovisuales que se cuentan en pantalla. En el departamento de dirección de arte, la simbología se ha consolidado

¹³ “A visual metaphor may act on the subconscious level, while the viewer consciously follows plot, character development, and the physicality of the design. These subconscious visual metaphors work on another level, presenting subtle layers of poetic imagery that can impart ideas, concepts, and significance in the narrative”.

como uno de los recursos más usados para complementar la evolución y psicología de los personajes, de su entorno y de lo que se encuentra implícito en el guion.

Es necesario abordar la definición de simbología como una de las formas de lenguaje que existen, la más aproximada posible, para lo cual, el filósofo hindú Ananda K., expresa que “el simbolismo es el arte de pensar en imágenes” (s.f., como se citó en Cirlot, 1958, p. 29). Así también, tener en cuenta que, para hacer uso de la simbología, se necesita tener un conocimiento profundo en la interpretación de sus significados no sólo establecidos sino incluso nuevos conceptos que ha adquirido actualmente mediante la cultura popular, ya que como expresa Bruce-Mitford, “el significado y la complejidad de los símbolos ha ido creciendo durante siglos, cambiando con el contexto cultural” (1997, p.11). Es por esto que, para hacerla parte del arte audiovisual, específicamente del cine, y para incluirla como parte de la narrativa de una historia, la persona a cargo de la ejecución de este trabajo será el director de arte.

Según Neira (2004), para la comprensión de los símbolos se debe seguir un procedimiento que se divide en tres partes: primeramente, una fenomenología, que sería la comprensión del símbolo, al que a veces hay que entenderlo por medio de otro, por un rito o mito. El siguiente paso es la hermenéutica, que nos hace participar en la lucha mediante la cual el símbolo adquiere su propio significado. Y, por último, un pensamiento a partir del símbolo, pues este genera curiosidad y nos sumerge en el desarrollo del pensamiento, incita a tratar de descifrarlo; y por medio de este pensar, pretendemos realizar una interpretación del enigma de la existencia, por tanto, una renovada autocomprensión de sí mismo, que, como los símbolos, jamás es definitiva, pues siempre de ellos podremos decir más (pp. 4-5).

Lo que llamamos símbolo es un término, un nombre o aun una pintura que puede ser conocido en la vida diaria, aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio. Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros. [...] Así es que una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto “inconsciente” más

amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado. (Jung, 1995, p.20)

En la industria cinematográfica alrededor del mundo han destacado varias películas que han usado la simbología en su escenografía y puesta en escena como es el caso de *La Teta Asustada* (2009), de Claudia Llosa; *Midsommar* (2019), de Ari Aster, *Shutter Island* (2010), de Martin Scorsese; entre muchas otras. Incluso se ha dado el caso de obras que giran en torno a este recurso como elemento principal de la narrativa como en *El Código DaVinci* (2006), de Ron Howard.

Hay relatos cinematográficos en los que toda la concepción del arte es altamente simbólica; filmes en los que las locaciones, las escenografías, la utilería y el vestuario pretenden comunicar sentidos con su sola presencia. Un realizador que suele trabajar el arte de esta manera es Tim Burton, quien demuestra en la mayoría de sus películas una particular preocupación por la dirección de arte. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.53)

Es de esta manera que la simbología se ha adherido a la creación cinematográfica, permitiendo que las obras que hacen uso de ella gocen de un gran impacto visual y psicológico en el público al que se ha dirigido, existiendo una larga lista de obras cinematográficas que destacan por esto.

En cierta medida, la psicología y su relación del símbolo empieza desde el origen del ser humano y se ha mantenido como una correspondencia continua. Su representación es muchas de las veces mediante los sueños, en el inconsciente, puesto que en el transcurso del tiempo han ido formando distintos significados relacionados con los objetos que aparecen en ellos, sin importar si estos forman parte de la naturaleza, si son religiosos, inanimados o de otro tipo. Es en base a esto que el cine, al momento de desarrollar uno o más personajes complejos semejantes al ser humano, busca conectar de una u otra forma su psicología a la simbología: “el simbolismo es quien nos hace señas, nos indica, nos muestra, nos enseña la

situación existencial del hombre, y en este caso, su experiencia existencial respecto a lo trascendente” (Neira, 2004, p.4).

Además de esto, se tiene que tener en cuenta que, más allá de los conocimientos que ha adquirido el ser humano con respecto a sus emociones, sentimientos y psicología, siguen existiendo vacíos difíciles de llenar con conceptos, y es aquí en donde se presenta la simbología como complemento y muchas veces explicación de ciertas sensaciones difíciles de transmitir, sobre todo en el mundo del audiovisual, más específicamente en el cine, en donde los objetos simbólicos transmiten conceptos y significados que no se expresan verbalmente en pantalla, llegando de manera visual hacia el espectador.

2.1. *Objetos Simbólicos: Utilería y Escenografía*

Como se mencionó anteriormente, la inclusión de los símbolos dentro del cine se da mediante la dirección de arte. En el momento en el que este departamento se halla en la creación de la propuesta de vestuario, color, y al realizar el desglose de elementos necesarios para la utilería de la escenografía y los accesorios que utilizarán ciertos personajes en la puesta en escena. Gracias a la inteligencia y naturaleza curiosa del ser humano, cualquier objeto puede tomar un significado simbólico, como dice Jung, “el hombre, con su propensión a crear símbolos transforma inconscientemente los objetos o formas en símbolos (dotándolos, por tanto, de gran importancia psicológica) y los expresa ya en su religión o en su arte visual” (1995, p. 232).

En el cine, los objetos simbólicos juegan un papel importantísimo en la composición de la escenografía y por lo tanto también en la puesta en escena. La simbología se complementa íntimamente con ciertos objetos, por tanto, es necesario agregar que “el simbolismo añade un nuevo valor a un objeto o una acción, sin atentar por ello contra sus valores propios o inmediatos históricos” (Cirlot, 1958, p.17). Cirlot realiza un análisis del símbolo en el que destaca varios puntos a tomar en cuenta al hablar y tratar acerca de objetos simbólicos.

a) nada es indiferente. Todo expresa algo y todo es significativo. b) ninguna forma de realidad es independiente: todo se relaciona de algún modo. c) lo cuantitativo se transforma en cualitativo en ciertos puntos esenciales que constituyen precisamente la significación de la cantidad. d) todo es serial. e) existen correlaciones de situación entre las diversas series y de sentido entre dichas series y los elementos que integran. (Cirlot, 1958, p.34)

Neira también afirma que “los símbolos han sido capaces de *des-cubrir* otros modos de la realidad” (2004, p.4), siendo esta la en que se logra llegar a conclusiones más allá de lo visual y fácilmente comprensible, lo que abre las puertas al análisis de ciertos objetos con carga simbólica. Además de esto, un objeto simbólico aporta un fuerte apoyo a la narrativa, por lo que resulta bastante útil para el director de una obra, Tamayo y Hendrickx expresan lo siguiente con respecto a esto:

Resulta muy útil para un director encarnar un símbolo en un objeto o un elemento visual del relato cinematográfico. La reaparición del elemento y el contexto en que se presenta le sirve como forma económica de comunicación de significados, ya que el elemento en cuestión remite al espectador al sentido deseado sin necesidad de diálogos o acciones largas. (2016, p.53)

Realmente cualquier objeto puede tener un significado simbólico; pueden estar presentes mediante pinturas, accesorios del personaje, diversos elementos de utilería ubicada en la escenografía, como lo vemos en el siguiente ejemplo:

Figura 2

Fotograma de Birdman (2015), de Alejandro González Iñárritu



Nota. Al fondo del decorado podemos observar el póster del superhéroe al que interpretó este personaje en la historia, simboliza un pasado del que no puede escapar.

2.2. Diseño de personajes: psicología y simbología

Para el director de arte, el personaje es uno de los elementos más importantes al momento de trabajar, ya que es una de las fuentes que permitirán el desarrollo de su creatividad. Tamayo y Hendrickx mencionan que el novelista inglés E.M Forster “clasifica a los personajes en dos tipos: *personajes planos y redondos*” (1983, p. 57). El primer tipo es aquel que, “en su forma más pura se construye en torno a una sola idea o cualidad [...] una de las grandes ventajas de los personajes planos es que se les reconoce fácilmente cuando aparecen” (Forster, 1983, p. 57). En otras palabras, este tipo de personaje se aleja de la representación de un ser humano real, ya que no se construyen de manera compleja, sino que se limita a ser desarrollado en base a una sola cualidad que lo represente y que a la vez enriquezca a la narrativa en base a la función que este cumplirá en la historia.

El *personaje plano* es, como el nombre lo indica, el personaje construido en dos dimensiones; carece de espesura. Puede ser gigantesco en sus dos dimensiones, pero le falta la ambigüedad, la variabilidad, la contradicción, la imprevisibilidad que

caracterizan al ser humano y que proveen al personaje de la dimensión de la profundidad.

Se usa por ello, para definirlos, el término de “estereotipo”, que puede traducirse como “modelo firme” o “molde inalterable”. (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.16)

Este personaje orienta al director de arte a trabajarlo de manera que su estereotipo siga siendo lo que es, algo plano que no requiere de detalles que lo hagan distinto o versátil.

En segundo lugar, está el *personaje redondo*, que, contrario al anterior, es creado con la intención de hacerlo lo más similar posible al ser humano. Por tal motivo, es también conocido como *personaje complejo*. Estos se asemejan mucho más a una persona basándonos en su construcción emocional y en la estructura de su carácter, estos están plenos de unidades psíquicas de diversa especie. Y, además, sujetos a los vaivenes de las circunstancias en las que se desenvuelven, pueden cambiar, por lo que no son inalterables o rígidos (Tamayo & Hendrickx, 2016, p.16). El *personaje redondo o complejo*, por su naturaleza caótica y moldeable, semejante al humano, permite que el público genere una empatía mucho mayor dado que se puede llegar a sentir como algo más cercano a lo real, aun cuando por la misma razón, resulten más difíciles de comprender.

El director de arte, según indica LoBrutto (2002), debe realizar un desglose de cada personaje apoyado en base a las características que se encuentran en el guion como: edad, origen étnico y social, clase social, papel que cumple en la historia, estilo personal y su físico (p.30)¹⁴. Estas variantes son de suma importancia debido a que, aun cuando en una historia

¹⁴ “The production designer must create a breakdown of the characters, in the Spirit of the screenwriter who created them, and focus on how the following aspects are translated visually:

- How old are they?
- What is their ethnic and social background?
- What social class do they belong to?
- What is their role in the story?
- What is their personal style?
- What is their physicality?”.

basada en un grupo de gente adinerada, existirán diferencias de estilo e incluso de status dentro de la clase predominante.

Figura 3

Fotograma de Mean Girls (2004), de Tina Fey.



Nota. El grupo de *las plásticas*, cada una de clase social similar, pero con diferente status social, al igual que su físico y estilos de vestir, todos distintos a pesar de la regla de todas usar rosa los miércoles.

Conocer a los personajes y su personalidad es elemental para implementar y diseñar la indumentaria que llevará cada uno de estos, las formas de usar y lucir el vestuario y los accesorios varían de acuerdo a la personalidad e identidad única de cada personaje, así como también se ven afectadas por los factores sociales, culturales, geográficos y ambientales que lo rodean (Avendaño & Hernández, 2010, pp. 51-52).

Además de lo que el guion establece sobre las caracterizaciones de los personajes, la elección de los actores que los interpretarán también hace peso sobre las decisiones que se toman con respecto a su diseño. Gracias a cada uno de los elementos que conforman al personaje (vestuario, peinado, maquillaje y gustos definidos), se va construyendo el entorno en el que este se desenvolverá en la historia, para lo cual es indispensable dotar de singularidad y originalidad al mismo, pues los espacios que se crean deben tener impresos una marca, un carácter que los distinga.

3. Metodología

Para cumplir con los objetivos establecidos en esta investigación, se ha considerado adecuada la metodología cualitativa de Hernández Hernández (2006) de “investigación/creación”, dado que lo primero que se realizará será la búsqueda y el estudio teórico, para posteriormente efectuar la práctica cinematográfica; asimismo, es fundamental esclarecer que este proceso metódico comprende tres etapas: la teorización, que abarca la indagación de fuentes bibliográficas antecedentes que nos permitirán construir el marco teórico; el análisis fílmico, que nos servirá como referente principal de nuestro estudio; y tercera, el desarrollo de la propuesta artística para el cortometraje *Hostilidad* y la discusión de sus resultados, logros, dificultades y recomendaciones posteriores a su realización.

También se destaca que, al momento de la realización de los análisis fílmicos, se tomará como referencia principal los principios establecidos por Jullier (2012), mismos que exigen seguir un procedimiento en el que se dan tres etapas: la descripción, la apreciación y la interpretación. Este proceso se aplicará para el análisis general de la obra, sin embargo, para las secuencias, nos serán de gran utilidad los principios de análisis cinematográficos de Vanoye y Goliot-Leté (2008), que, entre varios otros consejos, expresa necesario que se efectúen varios visionados de las obras en cuestión para poder fragmentarla y mediante ello lograr indagar desde lo más pequeño hasta lo general. A partir de esto esperamos desarrollar de manera efectiva la presente investigación.

CAPÍTULO II

Análisis de casos

En este capítulo analizaremos tres obras cinematográficas con temáticas o características similares a nuestro cortometraje en lo que respecta a la de dirección de arte, elementos que fueron analizados en el primer capítulo. Primeramente, se analizará *El Castillo de la Pureza* (1972), obra del director mexicano Arturo Ripstein, en la cual haremos énfasis en el color, locación, diseño de personaje con enfoque en el género femenino; luego nos centraremos en la película peruana *La Teta Asustada* (2009), dirigida por Claudia Llosa en la que observaremos la psicología y evolución del personaje, así como los objetos narrativos y simbólicos; y finalizaremos este capítulo con *Midsommar* (2019), del director estadounidense Ari Aster, película en la cual analizaremos la atmósfera y la escenografía, los objetos simbólicos y el diseño y evolución del personaje protagonista.

1. *El Castillo de la Pureza* (1972), Dir. Arturo Ripstein

Ficha Técnica

Año: 1972

País: México

Dirección: Arturo Ripstein

Guion: Arturo Ripstein, José Emilio Pacheco

Fotografía: Alex Phillips

Reparto: Claudio Brook, Rita Macedo, Arturo Beristáin, Diana Bracho, Gladys Bermejo, David Silva, María Barber

Productora: Estudios Churubusco

Género: Drama

Sinopsis

Gabriel, un hombre obsesionado con la pureza de la moral, mantiene encerrada a su esposa y sus tres hijos por dieciocho años, convencido de que el mundo exterior es dañino para ellos. Los días pasan monótonos dentro de la casa mientras se dedican a la fabricación de un polvo raticida que Gabriel vende en varias tiendas de su ciudad. La paz y pureza que ha idealizado en su hogar se destruye cuando descubre que sus dos hijos mayores han empezado a despertar su deseo sexual.

1.1. El Color, la Locación y el Diseño del Personaje Femenino en El Castillo de la Pureza (1972)

Latinoamérica tiene su propia historia en la industria cinematográfica, más aún si hablamos de México, que desde sus inicios ha sabido destacar en este arte, sabiendo plasmar en él su romanticismo, sus tradiciones y fiestas, pero también sus tristezas y su lado oscuro. Arturo Ripstein, por su parte, ha sabido poner esto a su favor al momento de crear y dirigir sus obras, que en su mayoría enseñan esta dualidad mexicana que se asemeja mucho con las cualidades y defectos de muchos de los países hispanos. En *El Castillo de la Pureza* (1972) usa de manera muy especial y específica la locación principal de la historia, por lo que la analizaremos más a fondo en un primer punto; así también y, en segundo lugar, se indagará en los colores que se manejan en el filme; por último, se ahondará en el diseño del personaje femenino en esta película.

Al empezar la película, lo primero que observamos es un breve recorrido por la locación principal, la residencia en la que vive la familia de Gabriel Lima, el padre. Dentro de la casa, la lluvia es una de las presencias casi permanentes, pues durante la mayor parte de la historia el patio está mojado. Otra de las características que resaltan del edificio son los materiales principales de su construcción, entre los que figuran la madera, la piedra, el concreto y el metal: “Nos muestran el patio: hay una fuente, un árbol, helechos y otras plantas de sombra que le dan el aspecto sobrenatural, pero de alguna manera acogedor. [...] Se

advierten reformas a la casa, añadidos con ladrillo blanco” (Medina, 2020, pp.319-320). Casi enseguida se nos presenta otra de las ubicaciones principales, un tipo de sótano en el que se encuentran situadas tres celdas oscuras en las que el padre encierra a sus hijos en forma de castigo, el laboratorio en el que trabajan realizando raticidas y la habitación de la madre.

Figura 4

Fotograma de El Castillo de la Pureza (1972), de Arturo Ripstein



Nota. Patio de la casa de Gabriel Lima en la película *El Castillo de la Pureza*.

El edificio en el que se desarrolla la historia de la familia está en ruinas, aunque se puede apreciar que en su pasado se pudo haber visto como una bella construcción colonial bastante grande, representando un castillo. La locación se puede interpretar además como una representación del sueño de Gabriel, construido por ideas anticuadas y que se halla en aparente caída, con sus remiendas rústicas realizadas por él mismo y que empeoran con el tiempo, poniendo en riesgo toda la estructura, como podemos observar más adelante (55'50''), secuencia en la que un visitante llega de fuera a tratar sobre negocios con Gabriel, a quien llama la atención sobre el estado de su vivienda, señalando las columnas y haciendo alusión a la posibilidad de que todo se venga abajo con ayuda de las lluvias constantes. Esta

conjetura se sustenta en las palabras de Cirlot, que define simbólicamente a una casa de la siguiente manera:

Por su carácter de vivienda, se produce espontáneamente una fuerte identificación entre casa y cuerpo y pensamientos humanos (o vida humana), como han reconocido empíricamente los psicoanalistas. [...] En los sueños, nos servimos de la imagen de la casa para representar los estratos de la psique. La fachada significa el lado manifiesto del hombre, la personalidad, la máscara. Los distintos pisos conciernen al simbolismo de la verticalidad y del espacio. El techo y el piso superior corresponden, en la analogía, a la cabeza y el pensamiento, y a las funciones conscientes y directivas. Por el contrario, el sótano corresponde al inconsciente y los instintos. (1958, p.120)

Dos de los últimos puntos a tomar en cuenta con respecto a la locación de la película y que mencionamos anteriormente de manera breve es la presencia casi eterna de la lluvia, que, llegado el momento en el que el padre sale de casa (41'35'') desaparece y hasta vemos a la madre jugando con sus hijos. La lluvia, en el *Diccionario de los Símbolos* “presenta un significado de purificación, no sólo por el agua como sustancia universal [...], sino por el hecho de que el agua de la lluvia proviene del cielo” (Cirlot, 1958, p.288). Y como último punto del tema, el final de la obra, en el que, llevado por la desesperación, Gabriel prende fuego a la habitación en la que se recluye de la policía junto a su familia, demostrando su rendición parcial, pues no se muestra dispuesto a permitir que salven a su familia, sino que prefiere llevarlos con él.

Tras esto, el uso de los colores en la película se muestra como un complemento esencial de la locación, siendo el amarillo predominante en tonos apagados que nos transmiten el estado antiguo del lugar y que actúan como agente psicológico sobre el espectador. Como afirma Fernández, “una coloración ocre que acentúa la soledad de siglos de las paredes, la ruina circular del patio y el sentimiento enfermizo de que allá dentro el tiempo se detuvo o nunca existió” (2017, s.n.). Además de esto es un color que resulta ideal para dar a la ambientación la sensación de hogar. El uso de tonos cafés, azules y grises presentes en la madera y en la ropa de todos los personajes, principalmente en la de los hijos

de la familia, que son prácticamente uniformes, transmiten sentimientos de tristeza o de soledad, así como monotonía.

Existe, sin embargo, en la habitación de la madre, Beatriz, un espacio en el que se observa más variedad de colores, como el rojo, el dorado y el rosa, representando la femineidad y belleza de la mujer, así como la vanidad que, según se narra en diálogos en el transcurso de la historia, siempre la ha acompañado, siendo una de las fuentes más grandes de inseguridad de Gabriel y razón por las que ella es constantemente víctima de violencia psicológica: el tocador de Beatriz.

Figura 5

Fotograma de El Castillo de la Pureza (1972), de Arturo Ripstein



Nota. Beatriz y Gabriel en el tocador.

En este punto, es preciso hablar del diseño del personaje femenino en la película, empezando por Beatriz, aunque la trataremos en dos aspectos, como esposa y como madre. En el transcurso de la introducción de la historia somos testigos de cómo su esposo le da órdenes a todo momento, mismas que obedece sin refutar y casi siempre justificando el maltrato, además de demostrar ser una mujer abnegada y plenamente entregada a su matrimonio, aceptando todas las decisiones que su cónyuge toma por su lado, siendo la más

importante la que los ha llevado a la vida que mantienen en la historia: el vivir encerrados y privados del mundo exterior.

Beatriz para su esposo representa una dualidad entre lo que siempre ha buscado en una mujer y lo que nunca quiere que sean sus hijas, pues se desvive reclamándole por su pasado amoroso y muchas veces declara que por “su herencia” (65’45’’), sus hijos están contaminados con las impurezas del mundo exterior y son malas personas de nacimiento. Así mismo, es la principal víctima de Gabriel y su misoginia, misma que pone en manifiesto desde el principio, hablando de ellas como las culpables de todo lo moralmente equívoco, incluso a sus hijas. Dos de los ejemplos más claros de esto son, en primera instancia la escena en que el visitante de la casa intenta coquetear con Utopía, pero ella se muestra claramente desinteresada, sin embargo, su padre de todas maneras la agrede y le corta su cabello, lo que en palabras de Cirlot “significa fracaso y pobreza” (1958, p.111) y segunda, la escena en que sus hijos se asoman en la entrada de la puerta mientras Gabriel sale a dejar la basura e inmediatamente culpa a Voluntad, siendo tan sólo una niña, diciéndole textualmente “eres igual que tu madre... apenas le di la espalda buscó la calle” (65’00’’).

Beatriz es prácticamente una esclava de la ideología de su esposo, siendo esto representado mediante el uso de zapatos. En la misma escena que mencionamos anteriormente, en la que la madre está jugando con sus hijos en la casa, la vemos corriendo animada por el lugar usando zapatos, pero cuando Gabriel llega todos huyen y vuelven a sus labores, ella, por su parte, se apresura a quitarse los zapatos y empieza a barrer, los zapatos eran considerados “signo de libertad entre los antiguos” (Cirlot, 1958, p.469). Las cosas empiezan a cambiar cuando su esposo golpea a su hija mayor, Utopía, momento en el que se llega a sentir reflejada y habla de su pasado, además de maquillar a su hija por primera vez. Pero la ilusión de Gabriel se destruye por completo la noche en que descubre a sus dos hijos mayores tocándose con intenciones sexuales, momento en el que sentencia a Utopía a pasar encerrada mientras él no esté en casa, la excluye de la familia como si estuviese enferma, y es en este momento en el que vemos no sólo un atisbo sino un gran impulso de valentía en

ella, pues empieza a escribir una carta de auxilio, buscando ser rescatada movida por el miedo que siente. Incluso Beatriz empieza a luchar para que Gabriel no golpee más a sus hijos.

En una graciosa jugada del destino, la familia es rescatada por la policía gracias al mismo Gabriel y no por la carta de Utopía, concluyendo con la tortura a la que los ha sometido tantos años. *El Castillo de la Pureza* finaliza al momento en el que, usando el fuego como defensa, el hombre pretende incendiar su casa con su familia dentro, pero fracasando en el intento, siendo derrotado en parte, gracias a la valentía de Utopía. Como última secuencia observamos a una Beatriz distinta, su rostro ahora tiene una expresión fuerte y Utopía usa ropa colorida (roja), la locación sigue siendo la misma, pero ahora la familia la ordena y limpia, sin Gabriel a su lado.

2. *La Teta Asustada* (2009), Dir. Claudia Llosa

Ficha Técnica

Año: 2009

País: Perú

Dirección: Claudia Llosa

Guion: Claudia Llosa

Música: Selma Mutal

Fotografía: Natasha Braier

Reparto: Magaly Solier, Susi Sánchez, Efraín Solís, Marino Ballón, Antolín Prieto, Daniel Nuñez Durán

Productora: Coproducción Perú-España; Vela Producciones, Oberón Cinematográfica, Wanda Visión

Género: Drama

Sinopsis

Fausta es una joven que sufre una enfermedad llamada "la teta asustada", que transmite el miedo de madres a hijas a través de la leche materna debido a las violaciones que sufrieron durante la época del terrorismo en Perú. Al momento de morir su madre, debe enfrentarse a sus miedos para lograr llevar el cadáver a su pueblo natal, pero las terribles historias que fue aprendiendo a través de canciones en quechua la acompañan día tras día, provocándole un terror incontrolable hacia los hombres. Al escuchar una historia sobre cómo algunas mujeres se protegían de las violaciones introduciéndose una papa en la vagina para ser rechazadas por los violadores, ella decide hacer lo mismo.

2.1. Diseño del Personaje Femenino, Psicología del Personaje y Objetos Simbólicos en La Teta Asustada (2009)

La imagen de la mujer latinoamericana ha pasado por un sinnúmero de cambios a través del tiempo. Muchas adversidades y acontecimientos han hecho que el miedo sea un sentimiento poderoso y hasta el día de hoy persistente en ellas. Un ejemplo de esto es lo que se vivió en Perú tras el conflicto político conocido como la época del terrorismo, en la que los habitantes soportaron fuertes momentos de violencia, misma que se ejerció de manera especialmente brutal contra las mujeres de este país, que se vieron afectadas por la violencia sexual, lo que las condujo a vivir con un trauma hasta el final de sus vidas. Claudia Llosa, directora de cine peruana, nos cuenta la historia de Fausta, una víctima colateral del daño que sufrió su madre por estos grupos, guiándonos junto con ella en un viaje en el que analizaremos el diseño del personaje femenino y protagónico de la película; luego, su psicología; y finalmente los objetos simbólicos utilizados como parte de la narrativa de este filme.

El personaje de Fausta retrata a una joven con un miedo arraigado desde su nacimiento, ya que como cuentan sus familiares en la historia, tiene la enfermedad de *la teta asustada*, y que, según la leyenda, al ser amamantada se quedó sin alma. Al fallecer su madre ella se siente desamparada, pues su relación se muestra íntima desde la primera escena en la que vemos cómo se comunican mediante canciones en su idioma materno, el quechua. Ella, al ser testigo de la muerte de su progenitora, siente miedo, lo que la hace sangrar por la nariz, algo que se repite a lo largo de la película y que podemos ver que muchas veces logra calmar con sus propias canciones.

Como personaje cinematográfico, Fausta sería clasificada como uno redondo o complejo, pues su diseño está orientado en mostrar algo muy por fuera de lo estereotipado. Ella es una mujer con sentimientos fuertes y en ciertos casos contradictorios, pues el terror que siente hacia los hombres no se aplica a los de su familia e incluso, al ir evolucionando gracias al choque que tiene con el mundo exterior, logra establecer una conexión con un hombre que conoce en la casa de su patrona, mismo que demuestra un cariño desinteresado

hacia ella, llegando a representar una ambigua figura paterna para ella. Como protagonista, este personaje logra generar la empatía del espectador, sobre todo del público femenino pues se comprende que a pesar de finalmente lograr su cometido y poder enterrar a su madre, su tristeza, miedo y dolor siguen presentes en su semblante y en su vida.

Dando paso al desarrollo de su psicología, observamos que gira en torno a varios elementos, de los que destacan su cultura, que ejerce una carga muy pesada en su caracterización y en sus acciones. Segundo, su clase social; ella es muy callada, no tiene facilidad para expresarse como lo tiene, en contraste, su jefa, que es de la clase alta de Lima y quien para desgracia o no de Fausta, le roba hasta una de sus formas de identidad al tocar una de sus canciones con fines de lucro propio, dejándola después sola en medio de una avenida, algo que llena de pánico a la muchacha.

En otras palabras, la naturaleza social de la cultura se refleja en una serie de sistemas de conceptos, términos, creencias, mitos, ritos, pero, además, la cultura quechua por su peculiar comprensión de la realidad, por su memoria colectiva cultural guarda elementos ancestrales que conviven con los contemporáneos. En relación a Fausta, es sumamente interesante observar cómo se materializa la dimensión emocional en sus prácticas, realmente es una vivencia de las emociones totalmente distinta de occidente. Entre estas emociones bloqueadas, está el miedo. (Almeida & Haidar, 2014, s.n.)

Al mismo tiempo, es esta manera tan específica de comunicación la que le permite generar un vínculo con el hombre con el que constantemente conversa en quechua en su lugar de trabajo y que finalmente la ayuda a dar un paso hacia adelante, perdiendo el miedo y adquiriendo confianza hacia él.

Como tercer punto, el elemento que está íntimamente ligado a la psicología de Fausta y que a la vez cumple la función de objeto simbólico dentro de la historia es, en definitiva, el tubérculo: la papa. Como objeto simbólico este representa muchas cosas dentro de la historia, pero Almeida & Haidar mencionan lo siguiente:

En primer lugar, queremos mencionar las características anafrodisíacas de la papa y de sus variantes [...], que bajan la producción de las testosteronas [...]. De este modo, la costumbre de introducirse una papa en la vagina, no es solamente una manera mecánica de obstruir la penetración masculina, sino que se conjugan dos rutas de sentido: la papa física que obstruye y la cualidad anafrodisíaca de la misma, lo anti-sexual. (2014, s/p)

A la vez de esto, la papa en la escena final de la obra simboliza la vida naciente del miedo que la acompañó durante toda su vida, en contraste con la primera escena en la que somos testigos de la muerte de la madre de Fausta:

El símbolo de la papa tiene su centralidad en el uso que le da la protagonista al colocarla en la vagina, centralidad de la sexualidad femenina, para evitar la violación; sin embargo, es notable que la papa retolla, logra germinar en la vagina de Fausta, con lo cual se produce el continuum infertilidad/fertilidad: infertilidad artificial de Fausta, fertilidad natural de la papa. Este símbolo vuelve aparecer en uno de los matrimonios, cuando se pela la papa para probar si se logra sacar la cáscara entera: si esto ocurre, es un símbolo de buena suerte para los novios. La gran carga simbólica condensadora de la papa vuelve en la imagen final de la película: la maceta con papas y con sus flores: la escena final junta a Fausta con este símbolo, pero la narración visual el movimiento lento de la cámara es desde las fibras hacia las papas. Esta orientación visual proporciona un sentido importante a las fibras como símbolo de vida, de la esperanza. En la narración fílmica, la primera escena de la muerte-vida se contrapone con la última: la vida floreciente. (Almeida & Haidar, 2014, s.n)

Figura 6

Fotograma de La Teta Asustada (2009), de Claudia Llosa



Nota. La papa de Fausta creciendo en la tierra.

En conclusión, tanto el diseño del personaje protagónico como su evolución en el transcurso de la narración, vienen acompañados y potenciados por el principal objeto simbólico, que muestra su paso del miedo constante y encierro a su lucha, movida por el amor a su madre, en donde descubre un mundo cambiado, algo más por descubrir afuera de la burbuja llena de las terribles historias con las que creció, dando paso a su liberación, a su vez representado por el mar, y a la vida, simbolizada mediante el crecimiento de la planta de papa.

3. *Midsommar* (2019), Dir. Ari Aster

Ficha Técnica

Año: 2019

País: Estados Unidos

Dirección: Ari Aster

Guion: Ari Aster

Fotografía: Pawel Pogorzelski

Reparto: Florence Pugh, Jack Reynor, Will Poulter, William Jackson Harper, Ellora Torchia, Archie Madekwe, Vilhelm Blomgren.

Productora: Coproducción Estados Unidos-Suecia-Hungría; B-Reel Films, Parts and Labor. Distribuidora: A24

Género: Terror. Drama

Sinopsis

Dani, una joven estadounidense atraviesa un luto difícil de superar tras perder a su familia trágicamente mientras pasa por un mal momento con su pareja, Christian. Junto a un grupo de amigos emprenden un viaje a Suecia a la celebración del Midsommar, un festival de verano que se celebra cada 90 años en una aldea remota llamada Hårga. Lo que parece un lugar de ensueño al principio, poco a poco se va convirtiendo en una pesadilla cuando los misteriosos miembros de la comuna inician su inquietante celebración.

3.1. Atmósfera: Locación y Escenografía, Objetos Simbólicos y Diseño y Evolución del Personaje Protagonista en Midsommar (2019)

El cine de terror se ha consolidado como uno de los géneros favoritos del público desde sus inicios. Actualmente, el uso de simbología y juegos psicológicos en estas obras cinematográficas son bastante bien aceptadas y les suma valor narrativo que el espectador ha aprendido a interpretar con el paso del tiempo. Ari Aster, director estadounidense, hace uso

de estos elementos en *Midsommar* (2019), aportando además una propuesta interesante desde una perspectiva diferente a la ya conocida, lo que nos abre camino al análisis, en primer lugar, de la atmósfera del filme, que conduce al espectador por un paseo dentro de locaciones que se contraponen a la oscura historia narrada; en segundo lugar, el estudio de varios objetos con carga simbólica en la película; y finalmente la memorable y notoria evolución del personaje protagonista.

El primer punto que trataremos será la atmósfera de la obra de Aster. En la secuencia inicial, nos introducimos en la ciudad en la que reside la protagonista, que se encuentra en un fuerte invierno y que además se complementa directamente con la trama, pues vivimos la pérdida trágica de la familia entera de Dani al mismo tiempo que ella; además de ser espectadores de la relación en claro declive en la que se encuentra. Así mismo, está ubicada en un departamento en el que la luz es casi nula y, en general, el color que la envuelve es el azul, transmitiéndonos su tristeza y soledad sumado a que también es el color que abunda en la casa de sus padres, representando la muerte.

Figura 7

Fotograma de Midsommar (2019), de Ari Aster



Nota. Terri, la hermana de Dani tras haber inhalado monóxido de carbono siendo hallada por la policía junto a sus padres, asesinados por ella de la misma forma.

En las siguientes secuencias se presenta un cambio de ambiente. Para empezar, la luz está más presente y los colores que se enseñan en las diferentes escenas son más cálidos, como en la fiesta a la que asiste Dani con Christian, en la que nos enteramos como espectadores, del viaje que han planeado los amigos de él a espaldas de ella; aquí la iluminación que los rodea es naranja, siendo este color en específico, uno de los que están presentes en momentos en los que la protagonista se siente confundida o aturdida. Siguiendo a ello, ya dentro de Suecia, todo cambia radicalmente, empezando por la locación, que ya no es para nada similar a la ciudad, sino que vemos a los personajes rodeados por el campo y el color verde, blanco y amarillo, además de que el cielo azul tiene ciertos matices lilas.

En relación a lo anterior, las características del lugar en el que se desarrolla principalmente la historia, que es la comunidad de Hårga, nos transmite sentimientos de libertad y alegría dados los colores que rodean la localidad. Aparte de la naturaleza encontramos varias decoraciones de creación humana que de igual manera son fuentes de colores brillantes entre los que predomina en gran manera el amarillo, que, dentro del ámbito espiritual, se asocia al sol y a la energía, motivo por el que se relaciona mayormente a sentimientos positivos.

En segundo punto, pero dentro de la escenografía de la película están también, como elementos destacables, varios objetos simbólicos como el cuadro que se sitúa encima de la cama de Dani, en el que se encuentran un oso y una niña. Este animal tiene un peso importante dentro de la narrativa pues también lo veremos como un elemento esencial en el ritual final del festival de la comuna. Cirlot, menciona que el oso “se ha considerado como símbolo del aspecto peligroso del inconsciente o como atributo del hombre cruel y primitivo” (1958, p.344). Aunque dentro del guion nunca se mencione textualmente esto, mantiene relación con la psicología de Christian y su grupo de amigos, que principalmente están enfocados en su diversión y búsqueda de placer sexual, dejando de lado e incluso abominando los sentimientos y el dolor de Dani.

Figura 8

Fotograma de Midsommar (2019), de Ari Aster



Nota. Dani dormida bajo el cuadro del oso y la niña.

Otro de los objetos simbólicos que destacan es la bebida de Christian. En uno de los primeros paseos que los visitantes realizan por la comuna, observan un tipo de cartel con una historia pintada sobre él que enseña un procedimiento para hechizar a un hombre mediante el consumo de la sangre menstrual y los vellos púbicos de la mujer. Durante la segunda comida del festival, todos tienen sus vasos de jugo frente a ellos, todos de color amarillo excepto el de Christian, que es de color naranja. Se sobreentiende que una de las mujeres de la comuna, Maja, que se ha interesado en él a primera vista, ha realizado este proceso, confirmando la teoría cuando encuentran un vello púbico en la tarta que Christian come. El vaso de jugo simboliza el amor y el apareamiento o deseo sexual.

Figura 9

Fotograma de Midsommar (2019), de Ari Aster



Nota. El vaso de jugo de Christian, frente a él, de un color distinto que el resto.

Otro de los objetos más importantes de la cinta son las runas que se manejan en la comuna y que están en distintos lugares de la escenografía, cada una tiene un significado distinto y, además, Pelle (personaje que recluta al grupo a Hårga) explica que también poseen poderes. Podemos encontrar estas runas en rocas, talladas en pequeños pedazos de madera, pintadas sobre las habitaciones y casas del lugar y hasta sobre la ropa. En una de las escenas

Dani acompaña su vestido blanco con una R, que simboliza en la tradición celta un nuevo viaje o la aceptación de un luto. La simbología de esta parte obedece a su ruptura con Christian. Christian, en cambio, usa una túnica con el símbolo de flecha apuntando hacia arriba, justo como la estructura de la hoguera donde morirá. En rasgos más generales, la forma de la mesa donde todos comen simboliza la perpetuación de las tradiciones. Por otra parte, la X del templo simboliza un nuevo regalo, es decir, el sacrificio esperado por todos que tendrá lugar al final de la cinta. (Sandoval, 2019, s.n.)

En última instancia, pero no menos importante, como personaje protagonista, Dani inicia en un punto lleno de tristeza y está sumida en la depresión y la desesperanza por el luto no sólo por la muerte de su familia sino por el obvio desgaste de su relación, en la que

constantemente está buscando un refugio, sin encontrarlo en ningún momento sino todo lo contrario. En la secuencia introductoria de la obra observamos además cómo ella está buscando incansablemente la aprobación de Christian y su grupo de amigos, escondiendo su dolor para no provocar el rechazo de los demás hacia ella.

Ya en el desarrollo de la historia, Dani empieza a luchar con su obvio sentimiento de abandono y soledad, algo está representado mediante la pesadilla que tiene en la que observa cómo su grupo la deja sola, burlándose de ella, quedándose sumida en una oscuridad profunda que nace desde su boca. Poco a poco empieza a alejarse más y más de Christian, abriéndose con respecto a lo que siente manifestando que puede ver a su pareja haciendo lo mismo que los miembros de la comuna dicen que hizo el novio de otra pareja presente, dejarla sola e irse por su lado. En este punto es importante destacar su relación con Pelle, con quien desde el principio mantiene un vínculo más cercano y siendo de alguna manera su lazo conector con Hårga, mostrando desde aquí un indicio de su espontánea conexión con la comuna, en donde de igual manera, va demostrando una creciente cercanía, llegando a disfrutar de momentos que pasa en conjunto con ellos.

En la secuencia final de *Midsommar*, Dani se enfrenta a su último mayor miedo, el abandono de Christian, representado por su infidelidad con Maja, siendo el momento en el que su sufrimiento llega a su apogeo y permitiendo que ella suelte todo su dolor mediante un llanto desgarrador que es acompañado por las mujeres de la comuna, que, mediante este ritual demuestran sentir su mismo padecimiento. Sumado a esto, ser proclamada la nueva reina de mayo le permite sentirse admirada y empoderada, lo que posteriormente la conduce a su decisión final, elegir a Christian como el último sacrificio del festival de midsommar, culminando de una vez con su tristeza y abriéndose paso a un nuevo ciclo dentro de Hårga, llenándola de paz y felicidad.

Figura 10

Fotograma de Midsommar (2019), de Ari Aster



Nota. Dani observando la muerte de Christian.

En conclusión, *Midsommar* plantea una interesante propuesta con respecto al cine de horror. Una atmósfera que encierra un montón de colores vivos, vestuarios blancos y que tiene al campo en pleno verano como locación principal para el desarrollo de una trama sangrienta y perturbadora complementada con objetos simbólicos que potencian la historia. Así también, somos testigos de la historia de un personaje encerrado en una relación bastante tóxica en la que no existe la reciprocidad ni la comodidad y que, en un giro final de la trama, los intereses de Dani se desprenden por fin de Christian, permitiéndose a sí misma hallar en Hårga una familia y desprenderse de su etapa de dolor, obteniendo la felicidad mediante este proceso.

CAPÍTULO III

Propuesta artística para Hostilidad

En el presente capítulo trataremos sobre la propuesta de arte previa al rodaje del cortometraje *Hostilidad*, haciendo hincapié en los temas que se han expuesto en los capítulos anteriores tales como el color, el diseño de personajes, la locación y atmósfera, la utilería requerida con enfoque en los objetos simbólicos para la escenografía, y, por último, la psicología del personaje protagonista, en este caso, Vanessa. Esta propuesta de arte se rige a un trato especial, puesto que la dirección del mismo es de mi autoría. Una vez establecido este punto, se anuncia que se hablará en primera persona con respecto a ciertos temas. Al final se plantea una sistematización de experiencias sobre la realización misma del cortometraje.

1. Carpeta de Arte de *Hostilidad*

1.1. Sinopsis

Vanessa vive en condiciones deplorables junto a su novio Sebastián, de quien se niega a separarse hasta que descubre que se encuentra en un grave estado de anemia que no se puede tratar debido a su precaria situación económica. Tras volver a establecer conexión con su familia después de largo tiempo, se convencerá de terminar su relación, pero cuando Sebastián se entere de sus planes la situación se tornará insostenible, intentando detenerla a toda costa.

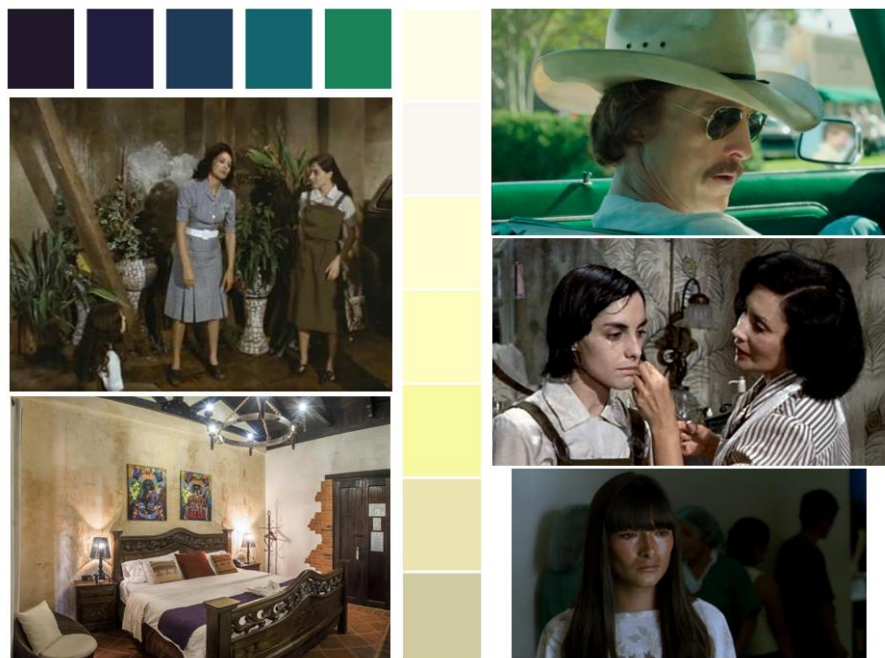
1.2. Concepto Visual o Visión del Director

El concepto visual de este cortometraje se creó fundamentalmente en base a varios referentes cinematográficos anteriores a nuestra producción, entre las que se encuentran *Dallas Buyers Club* (2013) de Jean-Marc Vallée y *Shutter Island* (2010) de Martin Scorsese,

de las que se tomó como ejemplo el uso del color en un aspecto general y también focalizado, como en su vestuario. Evidentemente a estas se suman las películas analizadas en el capítulo previo al actual, de las que se tomaron principalmente los elementos ya estudiados en cada caso particular.

Independientemente de los estilos visuales que se tomaron como ejemplos artísticos, para el cortometraje se buscó una ambientación entre tonos neutros y verdes con una iluminación que le permita al espectador tener la sensación de naturalidad o cotidianeidad, considerando que el género del cortometraje es el drama y que la historia se enfoca en un problema constante en la sociedad, tomando en cuenta que el personaje protagonista está casi siempre en espacios cerrados. Para este paso se realizó el moodboard adjunto a continuación:

Figura 11



Nota. Moodboard realizado previo al *Hostilidad* con sus referentes principales y propuestas de color según la visión de la directora.

1.3. Propuesta de Color

Para *Hostilidad se* planteó el uso de colores azules, grises, cafés y verde oscuro para el vestuario de Vanessa en la secuencia introductoria y para parte del desarrollo de la historia, buscando transmitir al espectador sentimientos de constante tristeza y monotonía que experimenta el personaje al encontrarse siempre dentro de su casa y en compañía de su pareja que está constantemente tratando de amedrentarla o subyugarla (véase figura 11). Para su secuencia final se espera mostrar una evolución, por lo que se introducen colores que destaquen su estado de ánimo y esperanza creciente, como el verde claro, el naranja y el amarillo (véase figura 12).

Figura 12



Nota: Paleta de colores respectiva a la secuencia inicial (izquierda) y final (derecha) de Vanessa.

El color blanco también jugará un papel esencial sobre todo en la locación principal (casa de Vanessa y Sebastián), ya que no se enseña un blanco totalmente puro sino uno desgastado y un poco sucio para que ayude a dar la ambientación antigua que se busca para la casa de la pareja, complementado por el color café de los muebles, del piso y de los marcos de las ventanas.

Dentro de la narración también se presentan momentos en los que se enseñan la femineidad de Vanessa de distintas formas como lo son su menstruación o su maquillaje, para lo que se utilizará el color rojo y otros colores un poco más vivos y saturados como el rosa, representando también los momentos en los que los personajes pasan por lapsos de alegría o comodidad a pesar de la situación en la que se encuentran. Finalmente, para Sebastián se ha planteado una paleta de colores compuesta por tonos altos en saturación puesto que representan su carácter y emociones fuertes, además de que enseña que, en comparación con Vanessa, él no se siente deprimido ni su salud está en peligro. Por ello, los

colores principales que lo acompañarán serán los rojos y negros, aunque en ciertas escenas en las que demuestre empatía por el estado de su novia estos tonos se suavizarán, por tanto, estarían más orientados al rosa y a una gama de beiges.

1.4. Locación y Atmósfera

La historia se desarrolla dentro de una antigua casa patrimonial del centro histórico de Cuenca, por lo que las paredes de la casa de Vanessa y Sebastián tendrán que verse deterioradas, al igual que la pintura de la casa, que se encuentra desgastada. También es importantísimo el piso de la habitación, pues es necesario que la madera se vea antigua y gastada, ya que dentro del guion existen momentos en los que esta provoca ruidos secos con los pasos que dan los personajes. Otro de los puntos a tomarse en cuenta es la importancia de la luz natural necesaria para crear la ambientación deseada, por ende, el lugar debe tener ventanas, especialmente en la habitación, en donde se requiere un balcón dadas las especificaciones del guion, aunque este detalle se puede sustituir por una ventana con vista al exterior.

Figura 13



Nota. Locación de la película *El Castillo de la Pureza* (1973), referente principal de nuestro cortometraje. Fuente: El Hilo de las Historias (2020).

Las locaciones secundarias del cortometraje son independientes de la propuesta de arte, ya que es poco probable que se puedan alterar de alguna manera. Sin embargo, la idea principal para el hospital es buscar un ambiente con carga de colores blancos además de estar bien iluminado, debido a que este es un momento crucial para la decisión final de Vanessa.

Figura 14



Nota: Ejemplos de lo que se propone para la locación del hospital en el que se atiende Vanessa.

Fuente: iStock

Para la locación del centro comercial se necesita encontrar un lugar lleno de pequeños puestos que denoten la clase social de la madre de Vanessa. Estos puestos de venta que se deberán estar llenos de ropa que además estará expuesta en anaqueles y estantes. No se espera hallar un lugar muy alumbrado naturalmente por ser un edificio con motivos de comercialización y que normalmente tienen más de un piso, por lo que directamente se ha propuesto el Centro de Compras 9 de octubre, ubicado en el centro de la ciudad de Cuenca.

Figura 15



Nota: Centro de Compras 9 de octubre.

1.5. Utilería, Objetos Narrativos y Simbólicos

La utilería que se empleará en *Hostilidad* tiene que estar ligada directamente a los personajes, puesto que será un punto clave para entender un poco de la historia precedente de la que estamos narrando. Sin embargo, una característica que se mantendrá constante en la mayoría de los objetos que se van a utilizar es la antigüedad que debe reflejar, debido a que varias de las cosas de la casa en la que viven los personajes les pertenecían a los padres de Sebastián. Por esta razón, el material fundamental en la mayoría de los objetos de utilería es la madera, puesto que es un elemento presente en la mayoría de construcciones, muebles y objetos además de representar muy bien la imagen de lo antiguo.

Dentro de la escenografía de la habitación podremos distinguir adornos como recuerdos de fiestas, que es un ornamento común en las casas de la ciudad de Cuenca desde décadas atrás; pequeños libros y manuales religiosos con consejos para el hogar y otro temas similares; un joyero de cerámica; portarretratos; una lámpara de mesa de estilo clásico; cuadros religiosos que hacen alusión a la figura de víctima que hace la protagonista; viejos cosméticos de Vanessa; películas y un viejo DVD con su respectivo televisor, de igual

manera de un modelo antiguo para mostrar que sus posesiones son de hace tiempo atrás y que no pueden disponer de algo nuevo dados sus escasos recursos económicos; y un escapulario de madera en uno de los lados de la cama correspondiente a Sebastián.

Uno de los objetos simbólicos más importantes que se hallarán dentro de la habitación es un pequeño ramo de flores marchitas sobre el marco de la ventana, puesto que, en palabras de Cirlot, la flor “por su naturaleza, es símbolo de la fugacidad de las cosas. [...] Ahora bien, por su forma, la flor es una imagen del centro y, por consiguiente, una imagen arquetípica del alma” (1958, p.205). Una vez dicho esto, entendemos que este ramo representa no sólo la relación sin el amor que hubo en el pasado en la que está Vanessa, sino que también es un reflejo del estado del alma de la protagonista.

En la cocina de la casa de igual manera podremos hallar un cuadro religioso correspondiente a una copia de la famosa pintura de *La última cena* (1495–1498) de Leonardo Da Vinci, que se enfocará precisamente en la última comida que los personajes principales tienen juntos como pareja (en pantalla) y que además nos enseña cómo Sebastián está constantemente viendo por sus propios intereses, dejando de lado los sentimientos de Vanessa.

Los colores por su parte, independientemente de sus significados dentro de la psicología, pueden poseer también una carga simbólica, en *Hostilidad* es el caso del rojo, que por ser obvio en la sangre de Vanessa, representa el desgaste de su salud. En contraste con Sebastián, para quien simboliza la rabia, la ira constante y su prepotencia.

2. Diseño de Personajes: Simbología y Psicología de Vanessa

Vanessa es un personaje redondo o complejo debido a que su composición como tal es similar a la de una persona real. Los sentimientos que ella experimenta se apegan al de víctimas de parejas narcisistas y machistas, llegando a depender emocionalmente de estas, permitiéndoles tomar decisiones importantes por ellas y manejarlas en varios aspectos de sus vidas. En su caso además atraviesa por diversos momentos en los que sus emociones se contradicen, pues desea una vida mejor para ella, pero es complicado imaginarse viviendo

sin Sebastián, lo que hace que soporte todo lo que pasa con él, incluyendo violencia física y psicológica.

En términos de dirección de arte, el personaje protagonista posee un estilo simple y casual, siempre tendrá a la mano ropa superior holgada que usa para evitar ataques de celos y reclamos de su pareja. Asimismo, la ropa inferior electa del personaje son leggings y calentadores u otro tipo de ropa cómoda que le facilite desarrollar las tareas de ama de casa a las que se dedica día a día. Sus colores predilectos, como se anunció previamente, varían entre los colores primarios y los neutros, aunque siempre destacan por sus tonalidades bajas u oscuras para destacar su personalidad introvertida y su común estado de ánimo pasivo, pero con un trasfondo sombrío y melancólico.

Vanessa busca su comodidad y estabilidad no sólo en su relación, es importante demostrar que ella trata de sentirse limpia y cómoda a todo momento, por ende, su ropa interior también es un indicio de esta característica, por lo que usa tops deportivos y brasieres de tela sencillas, sin aumento ni aros. Sus interiores son semejantes, con modelos que cubren toda su zona pélvica y su color predilecto es el blanco, aunque puede variar entre tonos rosas y lilas. Este gusto por lo discreto se complementa con sus peinados, ya que comúnmente mantiene su cabello agarrado con un moño y vinchas en caso requerido, aunque esta última las usa de manera especial como en un evento importante para ella, por ejemplo, en el guion se describe que se peina de esta forma para asistir a la misa de su difunto hermano.

Por su parte, los complementos simbólicos de Vanessa están más presentes dentro de la escenografía como parte de la utilería, siendo acompañantes discretos, pero también se encuentra en los colores que usa al vestir y en la escena en la que se maquilla por única vez durante la narración, pues estos marcan un antes y un después como personaje en evolución constante, comenzando con una blusa azul índigo y terminando vistiendo un amarillo saturado al separarse por fin de Sebastián.

3. Resultados

Ficha Técnica de *Hostilidad*

Año: 2022

País: Ecuador

Dirección: Jennifer Patiño

Guion: Jennifer Patiño

Fotografía: Jefferson Barragán

Reparto: Samantha Maldonado, Juan Íñiguez, Jennifer Patiño, Sofía Ordoñez, Hermelinda Morocho, Bryan Jiménez

Productora: Jennifer Patiño; Christian Peñaloza

Género: Drama

A pesar de que durante el rodaje de *Hostilidad* varios de los elementos propuestos se tuvieron que cambiar debido a situaciones que se salían de las manos del equipo de producción, se logró cumplir bastante bien la idea artística principal, por lo que a continuación se procederá a enseñar diversos fotogramas del cortometraje que darán testimonio de esto.

Dentro del tema del diseño de personaje protagónico, se consiguió mostrar una evolución del mismo mediante el uso de la simbología y psicología del color, siguiendo lo establecido en la propuesta realizada y lo investigado de manera previa. Mediante el uso del color azul de la secuencia introductoria de la historia (en el vestuario) y el abundante amarillo del final en el que además vemos a Vanessa sonriendo sola, demostrando que logró salir victoriosa de su relación tóxica, creamos un contraste que remarca el arco del personaje.

Figura 16



Nota: A la izquierda, Vanessa al principio del cortometraje luciendo triste y sola con un vestuario azul que evoca su angustia; a la derecha la escena final en la que la vemos sonriendo feliz tras escapar de la casa de su pareja y de su relación.

Con respecto a la locación principal, se eligió una con características bastante acertadas y similares a lo que se buscaba para la historia gracias a la ayuda del equipo de producción, que nos facilitó una casa de su propiedad para la mayor parte del rodaje, puesto que la mayoría de escenas eran en esta ubicación. Este edificio se encontraba en estado de abandono parcial al momento de la llegada del equipo, por lo que se trabajó en la limpieza general del lugar. La cocina de la casa también se usó para el rodaje del cortometraje, sin embargo, esta, a diferencia de la habitación, se hallaba ocupada por materiales de carpintería pertenecientes a los trabajadores del taller que funcionaba dentro de la casa.

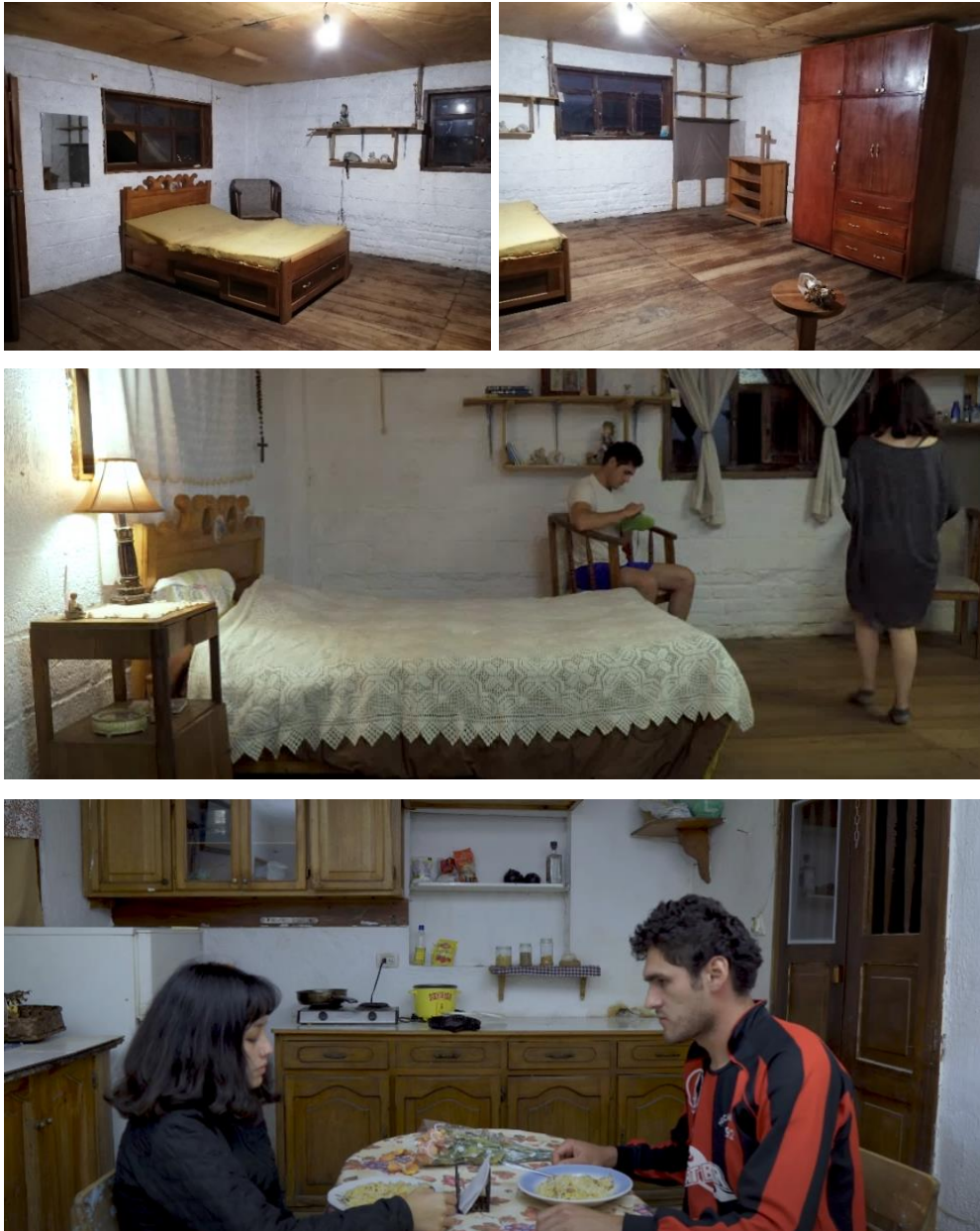
Figura 17



Nota: Locación principal (habitación de Vanessa arriba y cocina abajo) al momento del *scouting*.

El departamento de dirección de arte realizó un arduo trabajo para la construcción del ambiente propuesto para la historia. Se cumplió con una limpieza profunda del lugar antes de pintarse las paredes tanto de la habitación como de la cocina para darle el estilo deseado, y se llenó el lugar con la utilería que se enlistó en el desglose previo en base al guion.

Figura 18



Nota: Locación principal tras el trabajo realizado por el departamento de arte.

Figura 19



Nota. Locación elegida para el restaurante de Raquel. No se realizaron cambios en la estructura y organización original.

En temas de maquillaje y peinado el departamento de arte se encargó de puntos primordiales como la eliminación de brillo del rostro de la actriz y un cepillado ligero del cabello, excepto para la escena en la que Vanessa se arregla para salir a la misa de su hermano, para la que se requirió una planeación más detallada. El maquillaje realizado fue bastante natural pero elegante, al igual que el vestuario que se eligió y el peinado, el único en el que usa una vincha y de igual manera, la única vez que la vemos usando ropa de color negro.

Figura 20



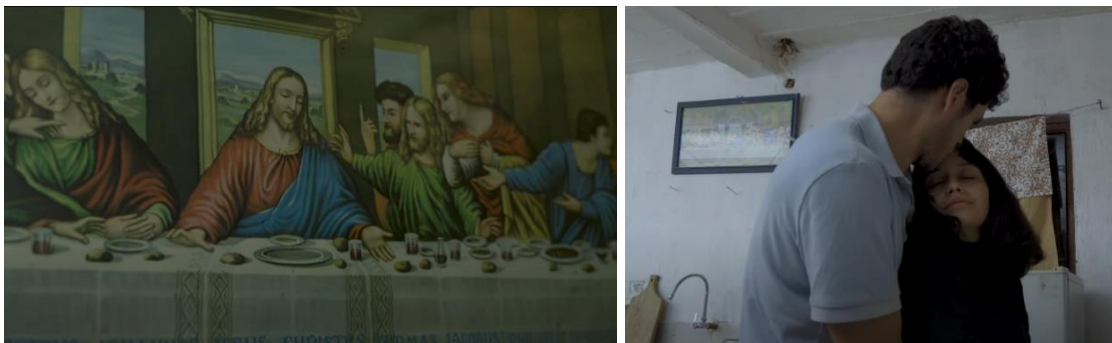
Nota. A la izquierda, Vanessa sin maquillaje, como en la mayor parte de la historia. A la derecha, maquillada y con el cabello recogido.

Para finalizar, los objetos simbólicos que se ubicaron dentro de la escenografía de *Hostilidad* se consiguieron con éxito e incluso se pudieron agregar nuevos artículos a utilería y accesorios, como el collar de cuarzo *ojo de tigre* de Johanna, que dentro de temas místicos conlleva cargas positivas y beneficios como el aclaramiento del pensamiento, el fortalecimiento de la inteligencia, el florecimiento de la autoconfianza, entre otras cualidades. Así también, dentro de la puesta en escena se pueden observar otros objetos simbólicos como el escapulario de madera en el lado de la cama de Sebastián, la sangre de Vanessa; el cuadro de Da Vinci; el pollo putrefacto; también se estableció el elemento de los zapatos, pues en la secuencia introductoria podemos ver cómo Sebastián se dedica a limpiar su calzado mientras Vanessa camina descalza, simbolizando la libertad de cada uno y fortaleciéndose con el diálogo, en el que él minimiza las necesidades de ella.

Figura 21



Nota. A la izquierda, Johanna con su collar de cuarzo. A la derecha, el escapulario de Sebastián



Nota. El cuadro de la última cena ubicado en la pared de la cocina.



Nota. La sangre de Vanessa en diferentes escenas.



Nota. Las flores marchitas ubicadas sobre el marco de la ventana y el pollo podrido, simbolizando la relación de Vanessa con Sebastián.

Conclusiones

El trabajar en un personaje cinematográfico implica considerar muchos puntos esenciales para que éste se logre construir de manera eficaz y llegue a ser comprendido por el espectador. Aunque parezca una labor únicamente del director de una obra, todos los departamentos colaboran en su construcción y evolución mediante cada una de sus propuestas. Gracias a la investigación realizada, he logrado obtener conocimientos que me han ayudado al momento de la práctica y creación de este cortometraje, en el que se han incluido muchas de las nociones evaluadas anteriormente y que nos han sido útiles en el departamento de arte y en el trabajo de dirección.

Por medio de la revisión bibliográfica tratada en el primer capítulo se han extraído diversos elementos y conceptos que se han sintetizado y llevado a cabo de manera exitosa en el rodaje de *Hostilidad*. Personalmente, al manejarme como directora y cabeza del departamento de arte, la ejecución de la propuesta artística se trabajó de manera mucho más eficaz con la ayuda del resto del departamento, mediante el cual se consiguió todo lo solicitado en cuanto a color, simbología y psicología en relación a cada personaje.

De manera complementaria, los análisis fílmicos realizados me facilitaron herramientas para el trabajo de dirección de arte y dirección, puesto que al observar ejemplos de lo que se buscaba para este cortometraje se adquirió una mejor visualización y una posterior ejecución bastante exitosa para la historia que contamos. También se adquirió una visión más crítica con respecto a la realización de *Hostilidad*, abriendo paso a un trabajo más riguroso por parte de todo el equipo que colaboró con la creación de esta obra.

Al ejercer el trabajo de dirección de arte, se aprende que lo esencial es mantenerse en una relación constante con la/el director y con la obra en la que está trabajando, ya que la meta para este departamento es conseguir lograr el concepto visual ideal para la misma y que este sea funcional al momento de la proyección, pues es importante lograr calar en la mente del espectador sin que esto resulte obvio para el mismo.

Personalmente, la experiencia en la realización de este cortometraje me ha dejado la enseñanza que considero la más importante: la organización es la base de todo, no sólo al momento del rodaje sino desde la etapa de preproducción, pues es mediante ella que se puede lograr mantener el orden y más aun teniendo en cuenta que mucha de la utilería que se usa en la escenografía es prestada. Desde un punto de vista menos general y enfocándome en el trabajo como directora de arte de un proyecto de bajo presupuesto, me he percatado de que realmente la colaboración de todo el equipo que está implicado en la realización nos brinda una fuente de ayuda esencial. Finalmente, considero fundamental expresar que, desde mi punto de vista y con base a la experiencia adquirida, la elección de un equipo de producción confiable es la base para mantener un buen ambiente de trabajo.

REFERENCIAS

- Almeida, I. & Haidar, J. (2014). VII Congreso Internacional Chileno de Semiótica.
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CONTEXTOS/article/view/743/725>
- Anónimo. (2018). La puesta en escena, la luz, el color, la decoración y el atrezzo.
NANOPDF.COM. https://nanopdf.com/download/la-puesta-en-escena-la-luz-el-color-la-decoracion-el-atrezzo_pdf.
- Anónimo. (2020). El Castillo de la Pureza. El Hilo de las Historias.
<https://elhilodelashistorias.com.mx/2020/04/26/el-castillo-de-la-pureza/>
- Avendaño, P. & Hernández, M. (2010). La Dirección de Arte Cinematográfica y Televisiva en Colombia. Facultad de Comunicación y Lenguaje, Carrera de Comunicación Social. Pontificia Universidad Javeriana. [Trabajo de grado para optar por el título de: Comunicadoras sociales con énfasis en producción audiovisual].
- Bruce-Mitford, M. (1997). *El libro ilustrado de los signos y símbolos*. Editorial Diana México.
- Cirlot, J. (1958). *Diccionario de Símbolos*. Editorial Labor S.A.
- Fernández, (2017). Otro Lunes. Cine Latino de Humor Negro (VIII): El castillo de la pureza. <https://otrolunes.com/46/este-lunes/cine-latino-de-humor-negro-viii-el-castillo-de-la-pureza/>
- Forster, E. M. (1983). Aspectos de la novela. Madrid: Debate.
- Gentile, M., Díaz, R. y Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. INCAA Editorial.

- Grueso, P. (2018). El proceso de adaptación en el personaje: del signo semiótico al psicoanalítico. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/56485/1/T41255.pdf>
- Hernández Hernández, F. (2006). Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes. Bases para un debate sobre investigación, 9-40. Ministerio de Educación y Ciencia de España, Instituto Superior de Formación del Profesorado
- Jullier, L. (2012). *Analyser un film. De l'émotion à l'interprétation*. Barcelona: Flammarion.
- Jung, C. (1964). *El simbolismo en las artes visuales*.
- Jaffé, A. (1964.). *El hombre y sus símbolos* (pp.230-271). Editorial Paidós.
- Jung, C. (1964). *El hombre y sus símbolos*. Editorial Paidós.
- Koch, R. (1930). *El libro de los símbolos*.
<https://es.scribd.com/document/341572449/Libro-de-los-Simbolos-pdf>.
- Lalli, M. (2012). *El tiempo y el espacio en la puesta en escena cinematográfica*. Editorial Palermo.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press
- Luna, M. (2014). Facies animo aproximación a los arquetipos de la psique [Tesis de grado para Licenciatura en Artes Contemporáneas, Universidad San Francisco de Quito].
<https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/3028/1/110065.pdf>.
- Medina, V. (2020). El castillo de la pureza: ¿Una historia de amor?. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://doi.org/10.24265/cian.2020.n11.11>
- Neira, C. (2004). *El discurso religioso, un discurso simbólico*. [Informe Final de Seminario en Licenciatura en Filosofía, Santiago de Chile. Universidad de Chile].

<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/110115/El-discurso-religioso-un-discurso-simbolico.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Padilla, G. (2020). Sr. y Sra. Park: Checa los fondos gratis de 'Parasite' para hacer videollamadas. SOPITAS.COM. <https://www.sopitas.com/cine-y-tv/fondos-gratis-parasite-hacer-videollamadas/>

Polverino, L. (2007). *Manual de Dirección de Cine*. Editorial Libertador.

Ramírez, B. (2016). El estilo visual: el arte de contar historias y transmitir emociones. Alumni Sae. <https://alumni.sae.edu/2016/03/10/el-estilo-visual-el-arte-de-contar-historias-y-transmitir-emociones/>

Sandoval, C. (2019). Si no le entendiste a 'Midsommar', te explicamos 5 cosas terroríficas para digerir el final. UNIVISION. <https://www.univision.com/entretenimiento/cine-y-series/si-no-le-entendiste-a-midsommar-te-explicamos-5-cosas-terrorificas-para-digerir-el-final>

Sierra, R. (2017). Dirección de Arte para Cine y Elementos Emergentes del Discurso de Identidad Nacional en Prometeo Deportado (2010). Universidad San Gregorio de Portoviejo.

Tamayo, A & Hendrickx, N. (2016). La dirección de arte en el cine peruano. Universidad de Lima, Fondo Editorial. file:///D:/Documentos/Downloads/Tamayo_Hendrickx_direccion_arte_cine_peruano.pdf

Vanoye, F., & Goliot-Lété, A. (2008). *Principios de análisis cinematográfico*. Abadía.

Zurro, B. (2015). Dirección de Arte: La creación de identidad visual como elemento comunicativo. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos.

FILMOGRAFÍA

- Aster, A. (director). (2019). *Midsommar*. [película]. Coproducción Estados Unidos-Suecia-Hungría; B-Reel Films, Parts and Labor; A24.
- Howard, R. (director). (2006). *El Código Da Vinci*. [película]. Imagine Entertainment.
- González, A. (director). (2014). *Birdman* [Película]. Fox Searchlight y Regency Enterprises.
- Llosa, C. (directora). (2009). *La Teta Asustada*. Coproducción Perú-España; Vela Producciones, Oberón Cinematográfica, Wanda Visión.
- Ripstein, A. (director). (1972). *El Castillo de la Pureza* [película]. Estudios Churubusco.
- Scorsese, M. (director). (2010). *Shutter Island* [Película]. Paramount Pictures, Phoenix Pictures, Sikelia Productions, Appian Way y Martin Scorsese.
- Vallée, J. (director). (2013). *Dallas Buyers Club* [película]. Truth Entertainment, Voltage Pictures, et. Al.

ANEXOS

Desglose de guion de escenas de *Hostilidad*

En este apartado, se exponen tres escenas clave del guion de *Hostilidad* para la sustentación de nuestro trabajo de investigación; debajo de éstas queda adjunto su respectivo desglose.

Fragmento de Guion

SECUENCIA 2 - INTERIOR - COCINA DE VANESSA - ATARDECER

VANESSA está en la cocina, barre el piso entre las sillas del comedor. Limpia los mesones y la mesa con un rociador y toallas absorbentes. Después de ver limpio y asegurarse que todo está alzado recoge la basura del piso y la tira en el basurero. Abre el refrigerador y encuentra una funda de leche casi vacía, la mira y suspira desalentada. Se queda pensativa por un tiempo considerable y de golpe se asusta por alguien que golpea la puerta de su casa con insistencia, entre la sorpresa y el apuro va a abrir la puerta con prisa.

VANESSA

(insegura y nerviosa mientras se arregla la blusa y el cabello)

Eh... ¡Ya, ya voy!

Toma la manija y abre. Una mujer entra apresurada abriéndose paso con un par de fundas con víveres en las manos, VANESSA la ayuda con una de las fundas.

VANESSA

(alegremente sorprendida y aliviada de ver a Raquel mientras se saludan con un beso en la mejilla)

Raquelita buenas tardes, ¿cómo ha pasado?

RAQUEL

UCUENCA

(sonríe amablemente, aunque también muestra preocupación en su habla)

Hola miya, casi no alcanzo a llegar

(suspira de cansancio)

Se dirigen hacia la cocina por el pasillo y VANESSA no pierde de vista lo que hay adentro de las fundas.

VANESSA

(avergonzada)

No, no se preocupe, pero ¿estuvo buena la venta?

RAQUEL

(sonríe y asiente con la cabeza, agitada por el esfuerzo)

Uy sí, tanto que faltó la comida. Hasta tuve que comprar más pechuga de pollo que me salió carísima. Pero bueno... Gracias a Dios se vendió todo.

VANESSA

(riendo)

Me alegro mucho de que estén mejorando sus ventas Raquelita.

(cariñosamente)

Pase, descanse un poco.

RAQUEL entra a la cocina y Vanessa dirige su mirada hacia las gradas antes de entrar, sospechando y temerosa, va a por el pasillo y cierra la puerta, asegurándose de que no haya nadie.

HOJA DE DESGLOSE		
PRODUCCION: Hostilidad	No.	No. SEC: 2
SET: No	DIA: x	NOCHE:
LOCACION: Casa / Cocina de Vanessa	EXT:	INT: x
PLANOS:	No. PAGINA DEL GUION: 2-3	

Resumen de las Escenas:	Personajes y Figurantes:	Vestuario:	Maquillaje y peinado:
<p>Vanessa limpia la cocina con un semblante triste y cansado cuando es interrumpida por alguien que llama a la puerta. Es su suegra, Raquel, que trae una bolsa de víveres para ella y Sebastián.</p>	<p>1.- Vanessa 2.- Raquel</p>	<p>Vanessa: Buso azul, pantalón calentador gris y zapatos deportivos negros.</p> <p>Raquel: Blusa café, pantalón de tela negro, cárdigan naranja, zapatos negros y bolso de cuero café.</p>	<p>Vanessa: Cabello recogido en una coleta baja. Piel y labios pálidos, ojeras poco notables.</p> <p>Raquel: Cabello recogido en un moño bajo. Piel limpia y mate. Labial rosa</p>
<p>Escenografía (en locación):</p> <p>La escenografía a trabajar es la de una cocina simple pero limpia, con muebles antiguos de madera, con pocos recursos para mostrar la precaria situación de la pareja que la ocupa.</p>		<p>Utilería:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cocina eléctrica - Olla arrocera - Licuadora - Escoba - Trapo para limpiar - Funda de arroz a medio consumir - Botes vacíos de café o similares (para condimentos y granos) - Granos consumibles (lentejas, fréjol, canguil u otros) - Canasta para frutas - Botella vieja - Dos fundas con víveres: bananos, pan, aceite, mermelada, tallarines, sal, leche, naranjas. 	
<p>Animales y Vehículos: No</p>		<p>Efectos Especiales: No</p>	
<p>Sonido: Ambiente</p>		<p>Pirotecnia: No</p>	

Notas:

ESCENA 15 - INTERIOR - BAÑO/DORMITORIO - DÍA

VANESSA entra al baño, saca el paquete de toallas, saca una desesperadamente, tiene las piernas manchadas con sangre. Se quita el interior manchado y se pone el limpio, molesta y sosteniéndose en el armario del baño camina con pesadez hacia su cama. Al llegar, recoge la camiseta que dejó y se la pone, le queda grande y su figura se pierde, enseguida se la quita con enojo y la lanza al cesto, recoge las cobijas y las separa de las sábanas sucias, que también lanza al cesto de ropa sucia, coloca nuevas sábanas y tiende la cama. Va hacia el armario y busca otra camiseta, elige una verde, le queda más ajustada y al mirarse al espejo le sonrío con nostalgia a su reflejo. Despechada se dirige a su cama y se recuesta despacio, con la luz del sol entrando por la ventana y dándole brillo a su rostro, mientras escucha las voces y risas de gente afuera de su casa, ella se siente curiosa, con ganas de espiar, pero decide quedarse a descansar. Después de un tiempo ensimismada en sus pensamientos se queda dormida.

HOJA DE DESGLOSE			
PRODUCCION: Hostilidad		No. 15	No. SEC:
SET: No		DIA: x	NOCHE:
LOCACION: Casa / Habitación de Vanessa		EXT:	INT: x
PLANOS:		No. PAGINA DEL GUION: 21-22	
Resumen de las Escenas:	Personajes y Figurantes:	Vestuario:	Maquillaje y peinado:

<p>Vanessa se cambia de ropa tras volver a sangrar, cambia las cobijas de su cama, se observa en el espejo, sintiéndose mucho mejor para luego recostarse y quedarse dormida.</p>	<p>1.- Vanessa</p>	<p>Vanessa: Camiseta verde claro, calentador ajustado gris, medias grises.</p>	<p>Vanessa: Cabello suelto. Piel limpia, labios y mejillas un poco rosas, ojeras poco notables.</p>
<p>Escenografía (en locación):</p> <p>La escenografía a trabajar es la de una habitación limpia y ordenada, con muebles de madera y ornamentos antiguos para dar la ambientación deseada.</p>		<p>Utilería:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cama de madera - Esponja para cama - Sillones de madera - Velador de madera antiguo - Lámpara de mesa estilo tradicional - Guardarropa de madera con espejo de cuerpo entero. - Joyero de cerámica - Estante de madera - Libros antiguos - Libros pequeños y manuales religiosos - Escapulario de madera - Cortinas blancas (2) - Colgadores para pared - Recuerdos de fiestas - Cobijas - Edredón café - Blazer rojo - Cubrecamas tejido color blanco - Cartera - Medalla - Mantel tejido para cubrir velador, color rosa - Cuadro de la Virgen María - Envases viejos de perfumes y maquillajes - Ramo de flores marchito - Trofeos antiguos - Cesto con hilos y utensilios para tejer. <p>Props:</p> <p>Vanessa: Manilla delgada, aretes pequeños color negro, reloj de muñeca color negro.</p>	

Animales y Vehículos: No	Efectos Especiales: No
Sonido: Ambiente	Pirotecnia: No
Notas:	

ESCENA 26 - INTERIOR - ENTRADA - NOCHE

SEBASTIÁN, (asustado), se acerca corriendo a VANESSA y la abraza, (temeroso).

SEBASTIÁN

(suplicando desesperado)

No me dejes... mi amor te voy a dar todo lo que quieras, te lo juro...

VANESSA

(indiferente al abrazo, susurra)

Tú no me puedes dar lo que yo quiero...

VANESSA lo empuja con sus últimas fuerzas y logra salir, se encuentra a JOHANNA afuera y se apresura hacia ella, sus piernas están débiles, pero JOHANNA la ayuda a sostenerse justo antes de que colapse, ambas se abrazan, sonriendo aliviadas.

HOJA DE DESGLOSE			
PRODUCCION: Hostilidad		No. 26	No. SEC:
SET: No		DIA:	NOCHE: x
LOCACION: Casa / Umbral de la puerta principal		EXT:	INT: x
PLANOS:		No. PAGINA DEL GUION: 33	
Resumen de las Escenas:	Personajes y Figurantes:	Vestuario:	Maquillaje y peinado:

<p>Vanessa logra escapar de su habitación, pero es interceptada por Sebastián, que trata de convencerla de que se quede.</p>	<p>1.- Vanessa 2.- Sebastián</p>	<p>Vanessa: Buso ajustado amarillo, pantalón jean azul. Sebastián: Camiseta roja a rayas (negras), pantalón jean negro desgastado.</p>	<p>Vanessa: Cabello recogido en una coleta baja desarreglada. Piel limpia, labios y mejillas pálidas, ojeras muy notables. Sebastián: Piel sin brillo, cabello despeinado.</p>
<p>Escenografía (en locación): La escenografía en la que se trabaja no necesita trabajo pues es la entrada de la casa, en la que únicamente se ve la puerta de madera atrás.</p>	<p>Utilería: No</p>	<p>Props: Vanessa: Manilla delgada, aretes pequeños color negro, reloj de muñeca color negro, cinturón de cuero negro con detalles plateados, moño naranja.</p>	
	<p>Efectos Especiales: No</p>	<p>Animales y Vehículos: No</p>	
<p>Sonido: Ambiente</p>	<p>Pirotecnia: No</p>		
<p>Notas:</p>			