



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL
COLOR EN LA PELÍCULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER

PRESENTADA POR
MIGUEL ANGEL RAMIREZ GRANDEZ

ASESOR
GERARDO KARBAUM PADILLA

TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

LIMA – PERÚ

2021



**Reconocimiento - No comercial - Compartir igual
CC BY-NC-SA**

El autor permite entremezclar, ajustar y construir a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN
LA PELICULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN CIENCIAS
DE COMUNICACIÓN**

**PRESENTADO POR:
BACH. MIGUEL ANGEL RAMIREZ GRANDEZ**

**ASESOR:
MAG. GERARDO KARBAUM PADILLA**

**LIMA, PERÚ
2021**

DEDICATORIA

Para mi esposa quien me impulsó a realizar este trabajo, y fue de mucho ánimo.

Para mi asesor Gerardo Karbaum quien fue de mucha ayuda y una muy buena guía para realizar este trabajo.

Así mismo a todos mis familiares, para mi señora madre Janny Grández, y mi señor padre Edgardo Ramírez, personas de las que recibí apoyo en mi formación universitaria. Y para mi prima Solange Ramírez, quien hizo posible la traducción del documental Side by Side (2012)

INDICE

PORTADA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
INDICE.....	iii
ÍNDICE DE TABLA DE FIGURAS.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	ix
Planteamiento del problema	x
Descripción de la situación problemática	x
Formulación del problema.....	xi
Problema General.....	xi
Problemas específicos.....	xi
Objetivos de la investigación.....	xi
Objetivos Específicos	xii
Justificación	xii
Viabilidad de la investigación	xii
Limitaciones del estudio	xiii
CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
1.1. Antecedentes de la investigación.....	14
1.1.1. Antecedentes Internacionales	14
1.1.2. Antecedentes Nacionales.....	17
1.2. Bases Teóricas.....	20
1.2.1. Dirección de Fotografía:.....	20
1.2.1.1. Estilo Cinematográfico:	21
1.2.1.1.1. Formatos de película:.....	25
1.2.1.1.2. Elección de la cámara:	33

1.2.1.2. La iluminación.....	47
1.2.1.2.1. Técnicas de Iluminación: Luz principal, de relleno y trasera.	49
1.2.1.2.2. Tipos de iluminación: Luz natural y artificial	53
1.2.1.2.3. Luz dura y luz suave.....	57
1.2.1.3. Lenguaje Audiovisual cinematográfico:	60
1.2.1.3.1. Planos.....	60
1.2.1.3.2. Composición de la imagen:	68
1.2.1.3.3. Proceso creativo de la película:.....	72
1.2.2. Psicología del color:	80
1.2.2.1. El color y sus significados (la semiótica del color):.....	82
1.2.2.1.1. Principios de percepción:.....	83
1.2.2.1.2. El color como fuente de sensaciones:	86
1.2.2.2. Teoría del color.....	97
1.2.2.2.1. Primeros teóricos del color	98
1.2.2.2.2. Círculo Cromático	104
1.2.2.3. El color en el cine	108
1.2.2.3.1. Armonía o esquema de colores.....	109
1.2.2.3.2. El color en los géneros cinematográficos:	116
1.3. Definición de términos básicos	120
CAPITULO II	121
METODOLOGÍA	121
2.1 Diseño metodológico	121
2.2. Procedimiento de muestreo	122
2.2.1. Población o universo.....	122
2.2.2. Muestra	123
2.2.3. Técnicas de recolección de datos.....	125
2.2.4. Validez y confiabilidad del instrumento	126
2.3 Aspectos éticos	127
2.4 Cronograma	128
CAPITULO III	129
RESULTADOS	129

3.1. Fichas de Análisis:	129
CAPITULO IV	157
DISCUSIÓN	157
CONCLUSIONES	167
RECOMENDACIONES	169
REFERENCIAS	170

ÍNDICE DE TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Formato de película 35 mm.....	30
Figura 2: Formato 70 mm	30
Figura 3: Aspecto producciones IMAX y OMNIMAX.....	33
Figura 4: sony hdw f900r	36
Figura 5: Thomson Viper FilmStream - HD Digital Camera	38
Figura 6: :Panavision Génesis.....	40
Figura 7: Red digital Cinema	43
Figura 8: Sony HDC – F950	46
Figura 9: Iluminación de tres puntos.....	53
Figura 10: Tipos de planos	65
Figura 11: Tipos de ángulos	66
Figura 12: Regla de tercios.....	69
Figura 13: Claves en la composición.....	72
Figura 14: Color Rojo	888
Figura 15: Color Verde	90
Figura 16: Color Amarillo	91
Figura 17: Color anaranjado.....	93
Figura 18: Color azul	94
Figura 19: Color violeta	96
Figura 20: El círculo cromático	105
Figura 21: : RGB y CMYK.....	107
Figura 22: Fórmula monocromática.....	110
Figura 23: Fórmula complementarios	111
Figura 24: Fórmula Análoga	112
Figura 25: Fórmula tríada	113
Figura 26: Fórmula tetraédrica	115

RESUMEN

La investigación analiza la dirección de fotografía y como su estilo influye en la iluminación de la película *Justice League* del director de cine Zack Snyder, además de describir la importancia de la semiótica del color en la película. Esto debido que esta versión de la película ha tenido más éxito, que la versión anterior, y es que estas dos variables, encontramos como influyentes para el éxito de una película.

En este estudio se analizaron seis secuencias de la película mediante las fichas de análisis en base a indicadores, como la iluminación, la edición, el color como fuente de sensaciones, el círculo cromático, entre otros. La dirección de fotografía es importante ya que contribuye a generar el estilo de la película, a nivel visual, narrativo, en cuanto a la forma de contar la historia. En cuanto a la semiótica del color es de vital importancia para que el espectador decodifique y logre entender y sentir lo que la historia está contando, esto se da debido a las experiencias culturales previas que se encuentran en el subconsciente de la persona.

Palabras clave: Teoría del color – Composición – Percepción – Esquema de colores.

ABSTRACT

The research analyzes the direction of photography and how its style influences the lighting of the film Justice League by film director Zack Snyder, in addition to describing the importance of color semiotics in the film. This is because this version of the film has been more successful than the previous version, and these two variables are found to be influential for the success of a film.

In this study, six sequences of the film were analyzed by means of analysis cards based on indicators such as lighting, editing, color as a source of sensations, the chromatic circle, among others. The direction of photography is important since it contributes to generate the style of the film, at a visual and narrative level, in terms of the way the story is told. As for the semiotics of color is of vital importance for the viewer to decode and manage to understand and feel what the story is telling, this occurs due to previous cultural experiences that are in the subconscious of the person.

Keywords: Color theory - Image composition - Principles of perception - Harmony or color scheme.

INTRODUCCIÓN

En la medida que observamos la infinidad de películas que existen, se aprecia cómo es que hay ciertos elementos que influyen en el resultado de un film, estos elementos hacen que estas sean exitosas o desastrosas según los críticos y según la audiencia.

Es por eso que tanto la dirección de fotografía y la psicología del color son nuestras principales variables para este estudio, ya que depende de cómo un director de cine las aplica en su película para que esta tenga éxito. En el caso de la película Justice League, que ha sido una producción exitosa, se ha observado cómo se ha utilizado la dirección de fotografía y la psicología del color en esta película, que, en comparación con su predecesora, ha tenido mayor éxito.

Es por ello que hacer este estudio, en base a estas variables, es muy importante para analizar un estilo cinematográfico, como es el caso de Zack Snyder el cual, si observamos sus películas, tienen un estilo visual marcado, y es que cuando se habla de estilo fílmico en una película se hace referencia al control que posee el director sobre lo que aparece en la imagen, uno de los aspectos que controla es la iluminación y la utilización de elementos cromáticos que permiten la asociación de significados arraigados en el subconsciente humano.

Planteamiento del problema

Descripción de la situación problemática

La dirección de fotografía es el área que orquesta la obra cinematográfica, se encarga de ver que look tendrá la película, es decir la estética visual, ante esto Juan Guerrero (2020) explica que el director de fotografía es la persona encargada de la creación de imágenes en un proyecto audiovisual que trabaja con elementos como la luz, movimientos de cámara, encuadres, y ópticas buscando generar emociones. Este debe trabajar en conjunto con el director para comprender en primer lugar el estilo que tiene el director y así plasmar el tratamiento de la imagen en cada toma.

La dirección de fotografía se encarga de la estética de lo visual, la composición de la imagen, esta sale como resultado de la suma de variables técnicas, como el tipo de formato elegido, aquí se inicia el trabajo de darle un estilo visual a la imagen, esto va complementado con la elección de la cámara, ya que la cámara se debe adecuar al trabajo que se va a desarrollar, ya sea al aire libre, bajo el agua, el clima de los lugares donde se va a grabar, si se grabará en 3D, en un formato anamórfico o en alta definición.

La dirección cinematográfica también ve elementos como el tipo de iluminación que tendrá la película, cómo es que los personajes, los objetos, el lugar en el que se desarrolla la escena estarán iluminados, y qué mensaje se dará con la iluminación, como menciona Alcañiz, Et. Al. (2015) hay que tener ciertas consideraciones al momento de iluminar, ya que esto favorece a la sensación de profundidad, por ejemplo, también para provocar sensación de realismo y naturalidad. Además de que ayudar a generar ciertas

emociones, ya que a través de la iluminación se crea la atmosfera de la escena y de la película en general.

El uso de los colores dentro de una película es de vital importancia ya que es un elemento que ayuda a dar significado, a generar emociones, sentimientos de lo que el espectador está viendo. La psicología del color está relacionada a experiencias subjetivas del espectador, es decir que cada color genera un significado dentro de la mente del espectador, en base a experiencias vividas o en base a su entorno cultural.

Es por ello que tanto la dirección de fotografía y el uso del color, son ítems para el desarrollo de un estilo cinematográfico del director de cine, los cuales, sí son bien aplicados, bien usados, serán de agrado para el público al que se dirigen.

Formulación del problema

Problema General

¿Cómo se aplica la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder?

Problemas específicos

¿Cómo el estilo cinematográfico influye en la iluminación de la película Justice League de Zack Snyder?

¿Qué importancia tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder?

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Describir la aplicación de la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder

Objetivos Específicos

Analizar el estilo cinematográfico que influye en la iluminación en la película Justice League de Zack Snyder.

Describir la importancia de la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder.

Justificación

Esta investigación se hizo pensando en el aporte de la dirección fotográfica en el cine, y el cómo influye psicológicamente el color al espectador en una película, el trabajo realizado se justifica debido a que no se ha encontrado muchas investigaciones de este tipo en nuestra realidad peruana. Además de que la película está hecha en un formato que rompe esquemas a lo que el espectador está acostumbrado visualmente, en tanto que el formato utilizado en esta película es un formato cuadrado, proporción que no se usaba hace mucho tiempo. Esto complementado a que el estilo cinematográfico de Zack Snyder es particularmente atractivo, debido al cuidado que tiene de la imagen y el uso del color que encontramos en todas sus películas. Entonces se optó por la investigación de estos caracteres que posee este director en el trabajo de su última obra cinematográfica que tuvo mucho éxito.

Viabilidad de la investigación

Para el desarrollo de la investigación se encontraron diferentes estudios, como libros, artículos y tesis, hechas anteriormente que respaldan el estudio de este tema. Materiales a los que se tuvo acceso sin costo alguno, además del acceso que se tuvo al objeto de estudio, que es la película Justice League, para su debido análisis.

El tiempo establecido para esta investigación, así como la coordinación de las asesorías estuvo acorde al tiempo personal.

Limitaciones del estudio

La gran limitación que tuvo este estudio recae en el acceso que no se puede tener a los personajes involucrados en la realización de la película, tales como el director de fotografía, al director de cine responsable de toda la película, o personal técnico involucrado en el desarrollo de producción de la película.

Para el desarrollo de esta investigación se utiliza el enfoque cualitativo y el estudio de caso como diseño metodológico, para la recolección de datos se usó la técnica del Análisis de contenido. Las partes de este trabajo se dividen en:

Capítulo I: Comprende antecedentes de la investigación, bases teóricas, definición de términos utilizados.

Capítulo II: Se encuentra el marco metodológico de la investigación

Capítulo III: Comprende el análisis y los resultados

Capítulo IV: Se encuentra la discusión de resultados, conclusiones a las que se llegó con respecto a las preguntas de investigación y objetivos planteados. Finalmente, las recomendaciones, bibliografía y anexos del trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1. Antecedentes Internacionales

García (2016) escribió la tesis titulada ‘‘El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad’’, para optar por el título de Doctor de la Universidad Complutense de Madrid.

La presente investigación tiene como objetivo aumentar el conocimiento sobre el uso del color en el ámbito audiovisual, es decir, aprender sobre sus cualidades, técnicas y estrategias, esto para valorar su capacidad expresiva. Esta es una investigación cualitativa, de tipo exploratoria descriptiva, utilizando el método de recogida y análisis de datos.

Una de las conclusiones a las que llegó el autor es que cada color posee un particular significado y un simbolismo, que depende de ciertas variables, como por ejemplo el entorno, el lugar geográfico, cultura, educación, etc. esto para generar sensaciones fisiológicas y emociones psicológicas en el público receptor.

Cadauid (2019) escribió la tesis titulada “La dirección de fotografía y su contribución a la dirección de actores. Una guía con base al cortometraje Senescencia”, para optar por el título de Profesional de la Universidad Autónoma de Occidente.

La presente investigación busca desarrollar una guía basándose en el cortometraje de ficción “Senescencia”, esto para que sirva de aporte a la dirección de actores de algún proyecto de cortometraje universitario. Esto mediante la investigación de aspectos como la dirección de fotografía, dirección de actores y las teorías sobre fotografía. Este estudio tiene un enfoque investigativo de carácter básico - correlacional, ya que tiene como principales objetivos investigar la dirección de fotografía, la dirección de actores y a los actores.

Se concluyó que el director de fotografía, dentro de una producción, debe cumplir con su rol fotográfico, sin embargo, esto no le hace exento de estar en constante comunicación con lo que los otros departamentos existentes deseen para la obra. Por consiguiente, sí realiza bien estas coordinaciones el resultado final será exitoso.

Sepúlveda (2019) desarrolló la tesis “La dirección de fotografía como recurso narrativo: propuesta del cortometraje púrpura” para obtener el grado de licenciado de la Universidad Javeriana.

Como objetivo principal se tuvo el realizar producción, grabación y edición de un teaser, desde una propuesta estética fotográfica para así crear una atmósfera visual de dicho cortometraje llamado “Púrpura”. La metodología de investigación es la cualitativa, utilizando el instrumento de la entrevista.

La conclusión a la que se llegó es que el director de fotografía requiere una cercanía con el director del proyecto, para que las ideas y atmósferas que se quieren crear, pensamientos e intenciones narrativas sean traducidas e implementadas en una sola dirección.

Medina (2018) escribió la tesis “El color como elemento enunciativo en el audiovisual de ficción: Drive (2011)” para obtener el título de licenciado de la Universidad de Extremadura.

El objetivo general de este trabajo es el estudio del color como elemento enunciativo en el cine. Esto con el fin de corroborar si el color ayuda a la narrativa, a la creación de personajes y a la construcción de atmósferas y escenarios. Para este estudio se utilizó la metodología cualitativa y se han analizado diversos tipos de contenidos, consultando materiales relacionados a física del color, a la teoría del color, además de materiales referentes al simbolismo del color, y comentarios de películas dirigidas por Nicolás Wington Refn.

Se concluyó que el significado del color cambia a medida que cada cultura tiene un punto de vista diferente. Gracias al estudio de la interacción simbólica, se comprobó que la significación del color se da desde el punto de vista del emisor y el receptor del mensaje.

Navas (2020) realizó la tesis “El uso expresivo-Narrativo de la luz y el color en el cine”. Para obtener el título de licenciatura de la Universidad de Sevilla.

Este trabajo tiene por objetivo explicar cómo el color es capaz de influir al momento de contar una historia, desde el aspecto de la narrativa visual. Ya que uno de los objetivos del cine es buscar envolver al espectador y despertar emociones, a

través de la imagen. La metodología de este trabajo se basa en la técnica del análisis de contenido específicamente el análisis del lenguaje audiovisual.

Una de las conclusiones de la autora fue que con el color se puede representar personajes, a través del uso asociativo. Es decir, cada vez que se observa un color dentro de una película nos daría a entender que se está hablando de cierto personaje; y no solo de un personaje, sino de mundos reales o fantásticos.

1.1.2. Antecedentes Nacionales

Parán (2018) realizó la tesis “Análisis de la estética visual del cine peruano en películas taquilleras del género drama entre los años 2010 a 2014” para obtener el título de Licenciado de la Universidad Señor de Sipán.

El objetivo del estudio es analizar la estética visual basándose en la dirección de arte y fotografía de películas taquilleras entre los años 2010 y 2014, del género dramático. En la metodología el investigador usó el estudio de caso, debido a que se ajusta a la obtención de información que se requiere obtener por los objetivos planteados.

A través de las entrevistas realizadas el autor llega a la conclusión de que tanto el director de arte como el de fotografía realizan un trabajo conjunto que se evidencia la estética final de una película.

Quintana (2021) escribió la tesis “El color grading en la postproducción: Análisis del color en la construcción de la atmósfera audiovisual de las producciones publicitarias realizadas por el colectivo peruano Señor Z” para obtener el título de licenciado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Como objetivo de esta investigación el autor plantea analizar el uso del color grading en el proceso de manipular el círculo cromático durante la etapa de postproducción de una película, lo cual es un factor importante para la narrativa audiovisual. La metodología de esta investigación tiene un enfoque cualitativo de carácter exploratorio, a través de la recolección de datos usando como instrumento la entrevista y el análisis de la imagen.

Se concluyó que el uso de la paleta de colores ayuda a construir la atmósfera para lugar en el que se ambienta el relato, a través del juego de iluminación y los colores de los elementos que involucran la escena, y que el significado del color que posee el espectador es interpretado subjetivamente en base a experiencias personales, construidas en base a contextos sociales.

Villacorta (2021) desarrolló la tesis “Estudio del estilo cinematográfico de Leonidas Zegarra Uceda en la película María y los niños pobres” para obtener el título de doctor de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

El Objetivo de este trabajo es el enfoque del largometraje María y los niños pobres, del cineasta peruano Leonidas Zegarra Uceda, se realizó para tener claro el análisis del estilo cinematográfico aplicado al filme. Su metodología es cualitativa a través del estudio de caso.

Se llegó a la conclusión de que el canon es la manera como el director separa sus escenas escritas en tomas audiovisuales. El cineasta Leonidas Zegarra Uceda respeta su guión y lo plasma en su imagen audiovisual. También involucra a los actores en cuanto a su interpretación del guión que lo hace con muy poca diferencia, y tratan de que su actuación sea fiel al manuscrito.

Ambrocio (2018) trabajó la tesis “Análisis comparativo del color como recurso expresivo en las escenas de las películas Her y Drive; Los Ángeles – Estados Unidos, 2017” para obtener el título de Licenciado de la Universidad César Vallejo.

El presente estudio tiene como objeto el análisis de cómo el color aporta a las escenas de las películas Her y Drive, visto desde el trabajo del director de arte y el de fotografía, quienes se encargan de seleccionar la cromática de la película, la colorización y cómo esto puede comunicar al espectador inconscientemente. El estudio tiene un enfoque cualitativo a través del estudio de caso aplicado.

La conclusión a la que se llegó es el que los colores empleados en estas películas tienen un simbolismo, estos simbolismos o significados de los colores no se aplican en todos universalmente, sino que se basa en la subjetividad del espectador, de su cultura geográfico y/o experiencias vividas.

Corrales (2018) escribió la tesis “Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha, primera película producida en idioma Aymara, Lima – 2018”. Para obtener el grado de licenciado de la Universidad César Vallejo.

Esta investigación tiene como objetivo analizar los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas involucradas con el tráiler de la película Wiñaypacha, la cual es la primera película producida en idioma aimara. Su metodología es el enfoque cualitativo, de tipo hermenéutico.

Se concluye que al ser una película con una narrativa lenta y contemplativa, el espectador necesitará una concentración para captar la esencia, esto se logra en base a la expresividad de las imágenes filmadas, esta involucra la selección de

planos, ángulos, movimientos de la cámara, la iluminación, el uso del color, la escenografía, el sonido, el montaje, en donde se halla espacio temporal, ritmo, lo cual da como resultado la creación de forma y significado y lograr la meta que se quiere alcanzar que es traspasar la diferencia de idiomas y creando una alta expectativa en el tráiler, el cual da como resultado la necesidad de ir a ver la película.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Dirección de Fotografía:

Un director de fotografía es el que orquesta el trabajo, hablando en términos generales, sobre el look que tendrá una película, se encarga de ver detalles estéticos visuales. Ante esto Guerrero (2020) nos explica lo siguiente:

Como punto de partida el DF es la persona que seguramente estará detrás de la cámara, dando indicaciones sobre donde ira la cámara y que luces se usarán para el plano a filmarse. Dentro de la maquinaria de producción, es la persona encargada de la creación de imágenes en un proyecto audiovisual a través de la luz, movimientos de cámara, encuadres y ópticas; buscando generar emociones, contar una historia y hacer que el punto de vista del director se sienta a través del proyecto. (párr. 3)

No hay una definición exacta sobre la labor que cumple un director de fotografía, ya que su labor puede pasar por muchas áreas que bien pueden trabajarse por especialidades, como lo menciona el autor antes citado, por ejemplo, manejar la cámara, trabajar con las luces, ver los movimientos de cámaras, etc. Este es un trabajo que va de la mano con el director de cine y Cadavid Medina (2019) explica lo siguiente:

Este apoyo al director comienza cuando el director de fotografía deja atrás su estilo para tratar de entender primero el estilo que tiene su director. Para ello, el director de fotografía debe ver la mayor cantidad posible de películas que haya hecho el director y si no existen, debe darse a la tarea conversar con él para conocer cuál es su visión sobre la película y sobre el mundo. De esta manera, el director de fotografía recopila más herramientas para materializar en términos prácticos sus deseos artísticos. Por ejemplo, durante el rodaje, el director es quien suele proponer cada plano, pero el director de fotografía debe estar atento para desarrollar su idea y si es necesario debe aportar modificaciones en pro del resultado de la película. (p. 39)

De manera que la dirección de fotografía involucra mucho más que el acto fotográfico. Debe conocer como jugar con las emociones, sensaciones, en general formas de comunicación no verbal para representarlos en términos visuales, utilizando técnicas cinematográficas.

1.2.1.1. Estilo Cinematográfico:

Según la Real Academia Española (2021) define al estilo de la siguiente manera: “es la manera de escribir o de hablar peculiar de un escritor o de un orador”, así como al “carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico.” La palabra estilo proviene del latín *stilus*, cuyo significado es punzón, este era una herramienta con el que se picaba y cortaba la madera para escribir en ella. Estas letras escritas con un *stilus* presentaban rasgos diferenciadores según quien las hubiera escrito. Según estos conceptos López Rovira (2013) deduce lo siguiente:

(...) el estilo es más una cuestión de forma (aspectos puramente audiovisuales) que de contenido (historia o relato) ya que lo importante no es lo que se cuenta si no cómo se cuenta. Así pues, podemos establecer que el estilo cinematográfico se caracteriza por la originalidad, oponiéndose al modelo hegemónico, basándose en la apariencia y la estética. (p. 10)

El estilo cinematográfico podemos entenderla como la identidad del cineasta, como el sello característico que un director le pone a su *film*, y varía desde una cuestión técnica hasta la forma de contar una historia. Tradicionalmente los grandes directores son capaces de controlar en su totalidad una producción y su estilo a lo largo de su carrera

La creación cinematográfica contiene procesos complejos donde intervienen varios factores como lo mencionado líneas arriba, factores que pueden limitar o potenciar la obra artística del autor, entre ellos cabe destacar lo que plantea Rovira (2013):

- La existencia de un guión ajeno que ha de ser respetado por diferentes causas;
- El encargo de un productor que desea una película basada en un texto literario, con un actor de éxito o perteneciente a un género concreto;
- Las limitaciones de producción que exigen un rodaje en tiempo reducido o con determinadas localizaciones;
- Las exigencias del exhibidor que impone una duración. etc. (p. 12)

Estos factores más que potenciar podrían limitar el trabajo de un director, ya que si se está hablando de un estilo y que el estilo es el alma del trabajo del

director, la preexistencia de un guion que debe ser respetado anularía la creatividad del director para contar sus historias, de igual modo cuando lo limitan a basarse en un actor específico para que interprete a uno de sus personajes, ya que en la mayoría de casos, son los directores que escogen a su equipo de trabajo, ya sea por su desempeño o por la confianza que le tiene. Todo esto puede verse afectado en la producción final. Por su parte Laura Cortés (2012) hace mención en su investigación a un artículo de Burnett Colin, en dicho artículo la autora desglosa en diferentes tradiciones o escuelas que han abordado el estudio del estilo cinematográfico. Laura hace un análisis de ello:

(...) La tradición británica iniciada por V.F. Perkins en *Film as Film* que la autora califica como “una teoría sintética de estilística evaluativa”, en la que se confía en la habilidad del observador del filme para percibir la unidad orgánica de la forma y del contenido. Este tipo de vertiente sigue influyendo en la actualidad en autores como John Gibbs y Warren Buckland. En el otro extremo del espectro la autora sitúa a Noël Burch que encabeza la variante francesa de la estilística con su obra *Theory of film practice*. En los años setenta, Raymond Bellour continúa dicha tendencia – inspirada en la semiología de Christian Metz– a la que añade una dimensión analítica centrada en el estudio detallado y en la descripción de textos que ejemplifican los estilos de los autores. En tercer lugar, sitúa la propuesta de la escuela neoformalista norteamericana liderada por David Bordwell, y se centra en desarrollar la evolución del concepto del estilo cinematográfico desde sus primeras obras. (pp.60-61)

Lo que nos quiere decir estas tres tradiciones es que el estilo cinematográfico tiene que ver con la forma del contenido, esto es la forma en cómo se cuentan las historias, a la vez esto implica el tratado de los textos (libretos). Cortés cita entre otras influencias a Barry Salt, el cual da un concepto personal sobre lo que significa para él lo que es estilo:

Salt señala que el estilo es un fenómeno relacional o comparativo y por lo tanto, es necesario que el investigador estudie una gran cantidad de filmes de forma individual, para poder formular afirmaciones sobre normas e innovaciones. Se centra fundamentalmente en las aportaciones individuales que los creadores cinematográficos reflejan en sus obras. Para ello introduce su método de análisis estadístico que permite cuantificar ciertos parámetros que forman parte del estilo cinematográfico. De este modo se evita el error frecuente de describir como algo único, un hecho que constituye una práctica habitual en una gran cantidad de filmes de una época, lugar o género concreto. (pp.61-62)

El análisis del estilo se centra en los componentes de la puesta en escena, aunque existen diferencias entre diversos autores en cuanto a los elementos que conforman la puesta en escena. En el teatro la puesta en escena o *mise en scene* se traduce como poner en escena una acción, y si lo llevamos al plano fílmico, se podría expresar como el control que posee el director de cine sobre lo que aparece en la imagen fílmica, esto involucra la iluminación, el comportamiento de personajes, entre otros; como, el formato de película, el tipo de cámara y lentes. Por su parte, Pastor Molina (2013) en su trabajo de Dirección de fotografía analiza

a Terrence Malick y a su director de fotografía Emmanuel Lubezki, y hace una perspectiva que tiene de ambos directores. Con respecto a Malick comenta lo siguiente:

(...) Un realizador que en 40 años de carrera cinematográfica ha dirigido apenas seis películas, abarcando géneros diferentes y adoptando estilos que van desde las imágenes más estáticas con una iluminación totalmente planificada como en Days of Heaven hasta su obra más radical hasta el momento, la más ajena a la psicología del relato y la más abstracta como es To the Wonder. (p.7)

Se puede decir que este director expresa su estilo en las técnicas de iluminación, que proyecta el mensaje que quiere dar el director, además del lenguaje audiovisual, que en su mayoría son planos estáticos. En base a todas estas premisas vistas anteriormente se dice que el estilo cinematográfico es el alma del trabajo de cada director de cine tomando en cuenta el significado de alma como soplo de vida según su significado en latín; y que no debe estar limitado más que por él mismo, debe tener la libertad de escoger y elegir cada elemento narrativo, cada aspecto técnico, cada mínimo detalle que él considere, para plasmar su idea, y que después de verla plasmada los críticos puedan dar un valor al trabajo.

1.2.1.1.1. Formatos de película:

Tomar la decisión respecto al formato de la película con la que cada director decide trabajar, pasa por muchas razones, están comprendidos no sólo por las cámaras que se utilizan en los rodajes, sino por el conjunto de accesorios

de las mismas, desde el celuloide o sensor digital empleado para registrar la imagen, pasando por la óptica e incluso los sistemas de proyección de los cines y el presupuesto. Al respecto Laura Cortés (2012) menciona lo siguiente:

(...) Entre los elementos estilísticos que dependen total o parcialmente del director de fotografía destaca la composición de la imagen, que en cinematografía se distingue por añadir la cualidad del movimiento. En ella intervienen varios factores que se han dividido en externos (los elementos tecnológicos inherentes a la cámara cinematográfica) e internos (los elementos que conforman el interior del encuadre). Entre los externos, la anchura del formato del celuloide y sus proporciones (altura y anchura) son factores determinantes para la composición de la imagen. Del mismo modo la tipología de las ópticas (angulares, normales o teleobjetivos) condiciona el tamaño de la imagen, la profundidad de campo y la perspectiva. También influyen en la composición de la imagen la angulación, la altura y el movimiento o estatismo de la cámara. En el caso de los desplazamientos de la cámara se debe diferenciar entre los encuadres estáticos y los dinámicos, ya que en los primeros no existe traslación de la cámara, pero sí es posible el cambio de posición de los diferentes elementos que cohabitan el interior del cuadro. Frente a ello, en los encuadres móviles existe un desplazamiento de la cámara y es posible pero no necesario, que exista un movimiento de los elementos que conforman el encuadre. (p. 129)

La composición de la imagen mencionada es el resultado de una suma de variables técnicas que luego se proyectan en una pantalla. Para entender un poco

este aspecto técnico debemos explicar que el formato sale de la relación entre el ancho y alto de la película, y el número de perforaciones de la película, Armenteros (2011) explica lo siguiente sobre los formatos:

La relación entre el ancho y el alto de la película se denomina relación de aspecto o aspect ratio. La relación de aspecto de las primeras películas cinematográficas empezó con una relación de 1.33:1. Eso significa que el ancho del fotograma es 1.33 veces la altura del fotograma. También se le suele llamar 4x3, porque, matemáticamente, por cada 4 pulgadas a lo ancho, su imagen tiene tres pulgadas de alto. (p. 2)

Los formatos han sido desarrollados en buena parte por los directores de fotografía, y son los directores de cine quienes escogen el formato con el que van a trabajar, los formatos más resaltantes son:

Académico 4:3 este es un formato que se utilizó en los inicios del cine en el llamado "cine mudo", la relación de aspecto utilizado en este formato es de 1.33:1, en este formato se utilizaba el rollo de 16 mm, fue adoptado por la tv desde sus inicios. Con la llegada del sonido, Hollywood cambió esta relación de aspecto a 1.37:1, que fue usada en la mayoría de las producciones cinematográficas hasta 1950, año de la revolución del formato panorámico. Armenteros (2011) comenta lo siguiente:

1,33:1 es la relación estándar para TV/video (expresada como 4:3 en la industria de TV). Estaba basada en la relación de aspecto 1,37:1. Estas dos relaciones

son tan parecidas que a veces se utilizan indistintamente. También es la relación de aspecto del 16 mm normal y el Super 8. (p.3)

El super 8 sale a la venta comercial en 1965, a la fecha está teniendo un renacimiento y gracias a la tecnología digital es que este formato sigue vivo. Por otro lado, el formato 16mm fue inventado 1923 y comercializado a partir de esa fecha y se utiliza como bien dijo Armenteros en un aspecto de 1.33 a 1.34.

35mm es el formato de negativo o película fotográfica más utilizado, tanto en cine como en fotografía, desde su creación hasta la actualidad ha tenido muy pocos cambios. La relación de aspecto más utilizado en este tipo de rollo es de 1,85:1. Existen dos técnicas para conseguir esta relación de aspecto. Son 2 el enmascarado suave (*soft matte*) y el duro (*hard matte*) y Armenteros (2011) los explica:

En el enmascarado suave el Fotograma es utilizado en su totalidad. El visor de la cámara, durante el rodaje, incorpora unas marcas que corresponden al formato 1,85:1, muy útiles para verificar que no entran en escena los micros de los operadores de sonido, luces, etc.

En una sala de proyección veremos la película en 1,85:1, pero no toda la imagen que contiene el fotograma. Cuando se proyecta la película, se puede utilizar la técnica de enmascarado suave, que conserva la información visual fuera de lo que el espectador ve en el cine. Los fotogramas incluyen unas marcas que indican al proyccionista qué parte tiene que ser visible y qué parte no se puede proyectar a la vez.

Mediante el ajuste de unas cortinillas se consigue la relación de pantalla adecuada. (p.3)

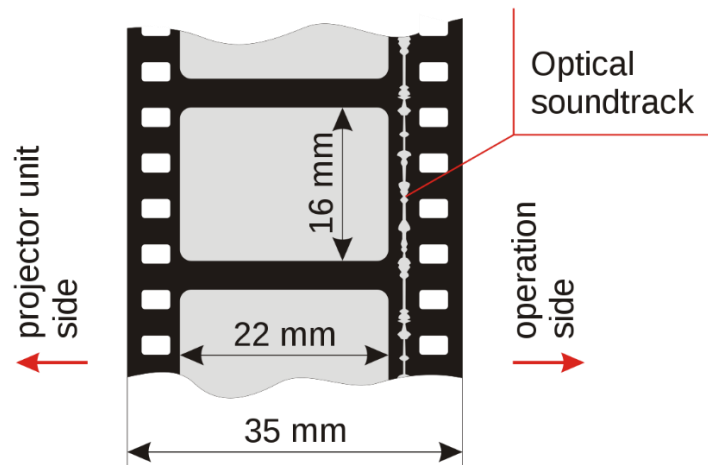
Si el proyccionista no hace bien esta operación a la hora de proyectarse en el cine, el espectador puede que llegue a ver algún micrófono, o algún elemento técnico utilizado en los rodajes. Con respecto al enmascarado duro Armenteros menciona lo siguiente:

Por el contrario, la otra técnica, la del enmascarado duro, recorta la escena directamente al filmar para realizar una composición panorámica. Con el 35 mm se pueden conseguir, además de la relación de aspecto 1:85:1, otros aspectos como 1.66:1, una relación de aspecto estándar en Europa, y el 1.77:1, usado en otras películas y en la Alta Definición (16:9). Este formato es también el más utilizado en cine para películas panorámicas. (p.4)

Estos formatos como el autor lo indica se usan en cine donde tiene un formato panorámico, en este tipo de formato prima la anchura más que la altura de la imagen, generalmente por un formato de 1.66:1 en adelante.

Figura 1

Formato de película 35 mm



Fuente: Wikimedia Commons (s.f.)

La **película de 70 mm** (o **65 mm**) la relación de aspecto de este rollo de película es de 2.20:1. Este formato es de alta resolución para fotografía fija y cine, ofrece más del doble de área que el de 35mm obteniendo una mejor calidad de video. La película de 65 mm original se imprime en película de 70 mm y Los 5 mm adicionales son para 4 bandas magnéticas que contienen seis pistas de sonido. Quentin Tarantino (Fotogramas, 2016), en una entrevista, habla lo siguiente con respecto a este formato:

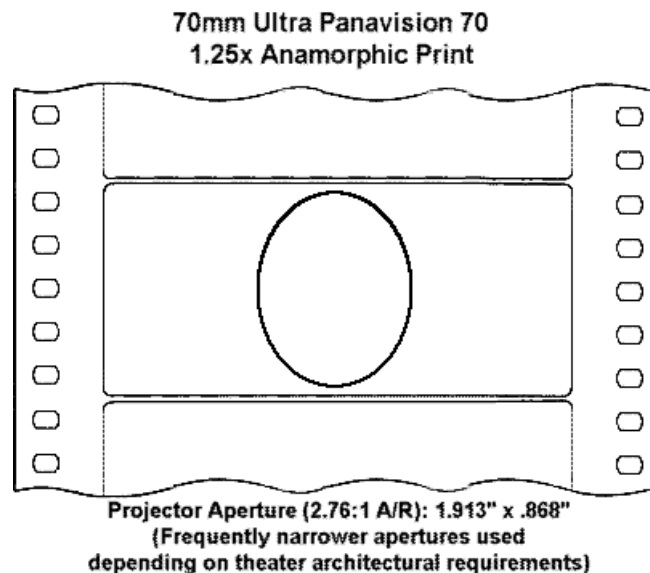
Creo que es uno de los formatos más hermosos y dinámicos. Y siempre he entendido, desde mi primera película, *Reservoir dogs*, que rodé en Cinemascope a pesar de desarrollarse en un almacén. Me preguntaron, ¿por qué ruedas tu primera película en Cinemascope, si no vas a salir de un almacén? Creo que estos grandes formatos se presentan muy bien a la

intimidad. Te permiten acercarte a los personajes. Te permiten acercarte e invadir la intimidad de los personajes en esos grandes primeros planos.

Este formato es usado, por los directores, comúnmente para hacer documentales, para mostrar paisajes, como montañas, desiertos, etc. Pero Tarantino piensa que es limitado usar el formato de 70mm solo para dichos *films*.

Figura 2

Formato 70 mm



Fuente: Wide screen museum (s.f)

Cinemascope y Panavision (Anamórfico)

También tenemos las IMAX 70, este formato de película se va a poder ver en muy pocas salas de cine en el mundo, es una imagen muy cuadrada. La imagen original de 2.35:1 se modificó para así convertirse en 2.40:1, en este sistema se emplea un objetivo anamórfico especial para comprimir la imagen

lateralmente sin que se pierda calidad, y durante la proyección en los cines se debía utilizar un lente similar, para que la imagen anamórfica vuelva a su relación de aspecto original. Estos lentes u objetivos anamórficos fueron creados en 1953 por la 20th Century-Fox. Este concepto lo refuerza Cortés (2012) en su investigación:

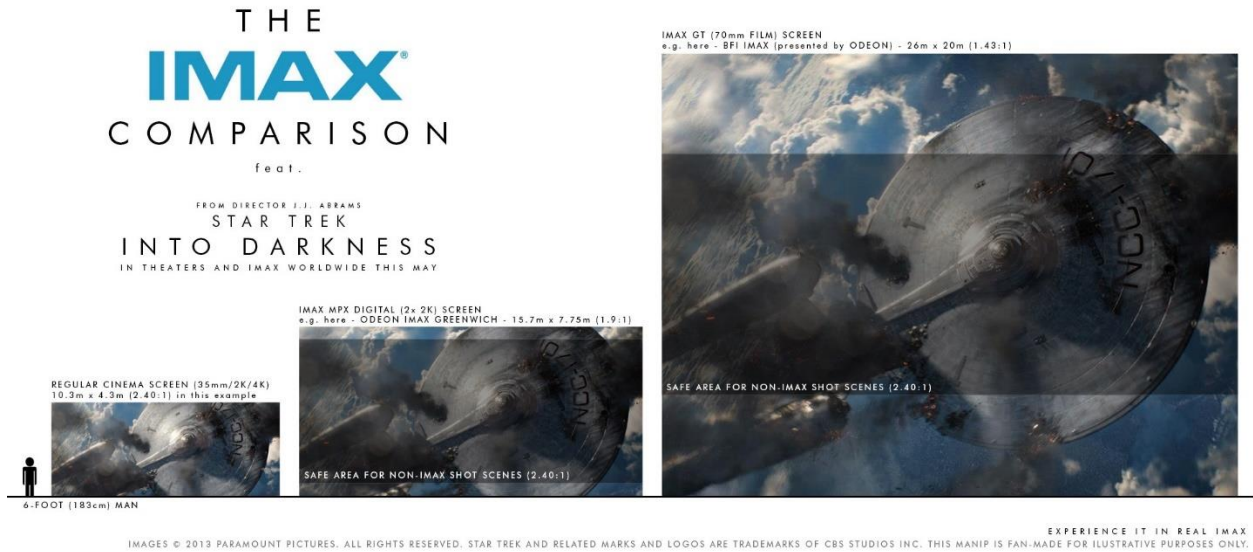
Tal y como se ha descrito en líneas anteriores, entre los formatos panorámicos de 35 mm. que surgen en los cincuenta, se distinguen entre los esféricos y los anamórficos. Frente a la óptica estándar de los primeros, los anamórficos emplean un tipo de lente especial que comprime la imagen horizontalmente en el rodaje y la descomprime posteriormente en la proyección. El resultado es una imagen que conserva la altura del negativo original, pero dobla la anchura primitiva del celuloide, con lo que su correcta proyección implica la introducción de pantallas de dimensiones superiores a las tradicionales. (p. 138)

Luego el formato anamórfico de Panavision heredó esta tecnología para conseguir las imágenes de pantalla ancha con la relación 2.39:1, lo cual, ha supuesto el declive de la tecnología del Cinemascope, ya que los lentes del cinemascope deformaban la zona central del fotograma, y perjudicaba el aspecto de los primeros planos de actores y actrices.

Las producciones IMAX y OMNIMAX usan película de 65 y 70mm, su relación de aspecto es de 1.43:1 estos se proyectan en pantallas de cine anchas, casi cuadradas. Este formato está pensado para que visualmente sea apabullante, para que la película sea más envolvente.

Figura 3:

Aspecto producciones IMAX y OMNIMAX



Fuente: Captura propia

1.2.1.1.2. Elección de la cámara:

La cámara es una de las herramientas de los directores de fotografía, que, junto con el director del filme, utilizan para aportar expresión en la narración de una película. Pavía y Herráiz (2013) nos comenta lo siguiente con respecto a la elección de la cámara:

La elección de la cámara es decisiva para conseguir la estética adecuada de una película, además de ser la pieza fundamental de los resultados fotográficos que se quieren mostrar. Así, su elección dependerá de varios factores: si la cámara va en mano o en trípode, si se va a trabajar en lugares pequeños o espaciosos, si la película se va a rodar en negativo o en digital,

las lentes con las que permite trabajar cada cámara y que son clave en cuanto a la profundidad o calidad que se busca, etc. (p.26)

Esto nos da una idea de porque se utilizan ciertas cámaras para cada rodaje, estas razones pasan por los planos que se van a trabajar, el espacio de rodaje, si la película es con efectos especiales, el presupuesto, entre otros. En 1999, George Lucas filmó Star Wars episode I: The Phantom Menace en 35mm, hasta esta parte de la historia del cine se trabajaba con negativos, expuestos en el capítulo anterior, con la llegada de los efectos especiales, Lucas film tuvo que ingeniárselas para introducirlas en esta película, era un proceso engorroso. El director de cine explica el proceso en el documental *Side by side* (Classifilm, 2020):

We had a problem at ILM (Industrial Light & Magic), doing our effects. We had to convert from film to digital in order to do it. It could save a huge amount of money just by not having to convert anymore. Film is cumbersome, so I just said I'm gonna take my money and my time, I'm gonna fix it, and we went to Sony and we said we would like to help you work with you to build a digital camera.¹

Pasar de cinta a digital era un proceso engorroso, y costaba mucho dinero, ese proceso podía simplificarse, es por eso que Lucas tocó las puertas de Sony para trabajar en la primera cámara digital, es en ese contexto que nace la Sony

¹ Tuvimos un problema en ILM (Industrial Light & Magic), haciendo nuestros efectos. Teníamos que convertir de película a digital para poder hacerlo. Podría ahorrar una gran cantidad de dinero sólo por no tener que convertir más. La película es engorrosa, así que me dije que iba a coger mi dinero y mi tiempo, que lo iba a arreglar, y fuimos a Sony y le dijimos que nos gustaría ayudarlo a trabajar con usted para construir una cámara digital.

HDW-F900 esta cámara podría registrar a 24 fotogramas por segundo. Al respecto Nieves (2014) nos cuenta lo siguiente:

Tras cuatro meses de prueba, por parte del equipo de Lucasfilm Ltd. e Industrial Light & Magic (ILM), con su respectiva transferencia a cinta de cine -y una exhibición privada en el teatro Stag del Skywalker Ranch-, la productora del director estadounidense decidió que *Attack of the Clones* inauguraría una etapa en la industria cinematográfica. (párr. 8)

Esta primera cámara (F900) grababa en Alta Definición (HD) es decir una resolución de 1920 x 1080 píxeles, este fue el inicio de la revolución del cine. *Attack of the clones* (2002) fue grabada con esta cámara experimental, pero que le permitió trabajar los efectos visuales de una manera menos engorrosa. Con la creación de esta cámara empezaría un tipo de revolución en el cine, esta idea lo refuerza David Stump en el documental *Side by side* (Classifilm, 2020):

What George did on Star Wars movie, was an experimental HD and apply it to a feature film paradigm, that was unthinkable at the time, it meant that he went around the entire film community, but it more deeply meant that he went around film itself, it became a really, really polarizing time for a lot of people in Hollywood.²

Esta polarización fue debido a que otros productores de cine consideraban que Lucas destruiría la industria del cine, lo consideraron como un golpe bajo.

² Lo que George hizo en la película de La Guerra de las Galaxias, fue un HD experimental y lo aplicó al paradigma de un largometraje. Eso era impensable en ese momento. Significó que él fue alrededor de toda la comunidad cinematográfica, pero más profundamente significó que él fue alrededor del propio cine. Se convirtió en un momento muy, muy polarizante para mucha gente en Hollywood.

Pero lucas consideró la tecnología digital como una herramienta para el arte de hacer cine. Como para dar un paso adelante con la tecnología digital Panavision creo la Génesis. A partir de aquí nuevas empresas comenzaron a desarrollar cámaras de alta definición.

Figura 4

Sony hdw f900r



Fuente: Rule Boston cámara (s,f)

La siguiente fue la cámara Viper FilmStream de Thomson, se desarrolló en el año 2002 una característica del Viper era que podían reproducir tomas después de que se terminara de grabar, algo que las primeras versiones de la Génesis no podían hacer. Miami Vice (1984), El curioso caso de Benjamin Button (2008), entre otros fueron películas grabadas con esta cámara. Una peculiar característica es que se podía intercambiar objetivos, lo cual podía dar una gran

profundidad de campo usando estos objetivos. Ignacio Aguilar (2018) En su análisis sobre la película Zodiac (2007), nos explica cómo es que Fincher, director de la película antes mencionada, logra esta técnica en esta película:

El exceso de profundidad de campo (fruto de rodar con focales más cortas, con un efecto parecido a rodar en Super 16mm) es controlado por Savides y por Fincher evitando los angulares más extremos y mediante la utilización de los Zeiss DigiPrimes a máxima apertura de diafragma. De esta forma, es cierto que a veces el film destaca porque hay más profundidad de campo de la habitual (especialmente si se observa desde la perspectiva del año 2018, cuando llevamos varios años en que está de moda rodar abierto de diafragma con sensores Super 35), aunque dicha profundidad siempre está bien empleada por Fincher para situar a algún personaje al fondo o alguna fuga, algo que además estaba en el citado film “modelo” de Alan J. Pakula, que además es famoso por su utilización de las lentes de aproximación partida (“Split-Diopters”) para conseguir enfocar dos términos al mismo tiempo, algo que aquí no es necesario. (párr. 4)

Para lograr dicha profundidad de campo las imágenes debían estar bien iluminadas, tanto en exteriores como en interiores, debía tener la correcta iluminación, no solo era cuestión del uso de objetivos. Esta cámara desarrolló la tecnología de poder grabar en ambientes oscuros. Michael Mann director de cine, que hizo películas como Colateral (2004), utilizó esta cámara, el director de fotografía Dion Baabe nos da una breve explicación sobre el porqué dicho director decidió utilizar esta cámara (Classifilm, 2020): Michael wanted to see into the night

and that at that point was really, you know, best done with these digital cameras tweaked up and pushed to really sort of push the boundaries of what the digital was capable. ³

Hasta el momento era difícil grabar en la noche y mostrar a detalle tal cual cómo lo ve el ojo humano, los colores, el aura creada por las luces al ver desde una vista panorámica la ciudad, las sobras, casi iluminadas por las luces, todo eso se logró captar casi naturalmente con esta cámara.

Figura 5

Thomson Viper FilmStream - HD Digital Camera



Fuente: Dremfud Limited (2015)

Luego, la siguiente generación de cámara vino con la **Panavision Génesis**, el gigante del cine en celuloide creó esta cámara en 2005 con un chip

³ Michael quería ver la noche y eso, en ese momento realmente, ¡sabes!, que es mejor hacerlo con estas cámaras digitales ajustadas y empujadas para realmente poner al límite de lo que lo digital era capaz.

de 12.4 megapixel CCD, y un diseño que permitía facilitar la adaptación de cualquier lente Panavision. Bob Harvey (*Side by Side*, 2012) comenta como se inició el desarrollo de esta cámara:

We started looking at this as a real format, and we decided that the best thing we can do is design what I like to call a film camera that takes tape and that's when we started drawing out the Genesis. Genesis is a full frame 35-millimeter chip that allows depth of field to be very similar to film and we could use all about 35-millimeter lenses which totaled in the thousands literally, and we went work partnered up with Sony on it. They designed the electronics and we put it together and we introduced the first full frame digital camera for making feature films. ⁴

Harvey afirma también que tuvieron mucho cuidado con la transición a dicha cámara, para que los equipos técnicos no tuvieran dificultades. Las personas querían la misma profundidad de campo que ofrecía la Viper, sin embargo, esta cámara tuvo sus detractores. Fincher (*Side by side*, 2012) tuvo una opinión un poco detractora sobre esta cámara:

If I want to see what we just to got shot, does it play back off that? No, youl'd never touch that, it's like your original negative. So, let me see If I got this

⁴ Empezamos a considerar esto como un formato real, y decidimos que lo mejor que podíamos hacer era diseñar lo que me gusta llamar una cámara de cine que toma cinta y fue entonces cuando empezamos a dibujar la Genesis. La Génesis es un chip de 35 milímetros de fotograma completo, que permite que la profundidad de campo sea muy similar a la de la película y que podamos utilizar todas las lentes de 35 milímetros que suman miles, literalmente, y nos asociamos con Sony para trabajar en ella, ellos diseñaron la electrónica y nosotros la juntamos y presentamos la primera cámara digital de cuadro completo para hacer largometrajes.

straight, you guys spent how many million dollars developing camera with Sony and I play the Hd Back to look at it? Because, that´s the negative?⁵

Al parecer el disgusto de Fincher de no poder ver lo que acababa de grabar contraponía a lo que mencionó Harvey, que no quería complicar a los productores y equipos técnicos con la transición a esta cámara y por lo que dijo Fincher si tuvieron problemas con esta transición ya que querían tener la imagen al instante, ya se habían acostumbrado a eso.

Figura 6:

Panavision Génesis



Fuente: Peñalba, E. (2010)

Una nueva generación de cámaras llegaría con la Red One que estuvo disponible en 2007 para el público, esta cámara vino con una mayor resolución

⁵ Si quiero ver lo que acabamos de rodar, ¿se reproduce a partir de eso? No, nunca tocarías eso, es como tu negativo original. Entonces, déjame ver si entendí bien, ¿ustedes gastaron cuántos millones de dólares en el desarrollo de la cámara con Sony y yo reproduzco el Hd Back para verlo? Porque, ¿ese es el negativo?

de High Definition (HD), pasando del 2K al 4K, el doble de resolución. Jim Jannard Fundador de las series de cámaras Red quería que las cámaras digitales sean asequibles, al respecto Jannard (*Side by side*, 2012) nos dice:

Digital wasn't paying enough respect to film it wasn't as good as film, and to me everything in the world can and will be made better, the only question is, when and by Whom?

(...) We wanted to set a high enough target so that it was meaningful that's a nature of RED, we want to help send film to the retirement home and have it feel good about what took its place.⁶

Las cámaras Red de cine Digital iniciaron una revolución en el mundo del cine y video, ya que entraron en un mercado que estaba dominado por marcas como Panasonic, Sony y Canon. La calidad y el tamaño de imagen que ofrecía esta cámara era algo nuevo, sumándole a eso el bajo costo. Los cineastas estaban acostumbrados a pagar más de 100 mil dólares por una cámara con todos sus accesorios. Actualmente solo el cuerpo de la Red promedia entre los 10 mil soles a 18 mil según la serie, (Ebay, 2021). Con la llegada de esta cámara Ted Schilowitz (*Side by side*, 2012), empleado N°1 de la compañía Red Digital Cinema, comenta lo siguiente:

⁶ Lo digital no respetaba lo suficiente al cine, no era tan bueno para el cine, y para mí todo en el mundo puede ser y será mejor, la única pregunta es, ¿cuándo y por quién?
(...) Queríamos establecer un objetivo lo suficientemente alto como para que tuviera sentido, esa es la naturaleza de RED, queremos ayudar a enviar la película al hogar de ancianos y que se sienta bien con el lugar que ocupó.

There was a technological movement towards the eventual replacement of film. What was happening with some of the major manufacturers as they were creating video level tools essentially HD tools and sort of trying to push that into the world of cinema, and what we saw was that wasn't anywhere close to good enough.⁷

Cuando estas cámaras entraron a la industria del cine, había un paradigma entre lo que significaba grabar con cámaras digitales y el arte de grabar con cámaras con celuloide, los directores de la vieja escuela decían que las cámaras digitales no tenían la misma calidad para el cine. Pero con la llegada de la Red One esto empezó a cambiar. Cabe resaltar que esta cámara tiene la capacidad de grabar en *Slow Motion*.

⁷ Había un movimiento tecnológico hacia la eventual sustitución de la película. Algunos de los principales fabricantes estaban creando herramientas de vídeo de alta definición y tratando de introducirlas en el mundo del cine, pero lo que vimos fue que no eran lo suficientemente buenas.

Figura 7

Red digital Cinema



Fuente: El español (2018)

El siguiente paso para el desarrollo de las cámaras fueron las producciones en 3d. Esta tecnología tuvo sus inicios en los años 50 con la llegada del color en el cine. Helia G. Rivero (2019) nos da algunos datos sobre los inicios del 3D en el cine:

En esta década, el cine 3D vivió un notable empujón gracias empuje de la televisión. Llegaron las películas en color. *Bwana Devil* (1952) fue la primera película en 3D en color. El sistema, ideado por M.L. Gunzberg, consistía en dos rollos de película que debían proyectarse al mismo tiempo y perfectamente sincronizados. Lo malo era que el efecto tridimensional solo se lograba en los asientos centrados y las gafas solían causar dolor de cabeza en los espectadores. Posteriormente llegaría el sonido estéreo

con *House of Wax* (1953). De todos modos, el cinemascope volvió a relegar al cine 3D a un segundo plano, o tercero incluso. (párr. 3)

La llegada de la televisión a los hogares fue un impedimento para que esta técnica siguiera su desarrollo y no fue hasta la década de los 80 con la llegada del cine IMAX cuando el 3D empezó nuevamente su desarrollo. G. Rivero nos comenta este desarrollo:

El siguiente hito en el cine en 3D se atribuye a cines IMAX 3D donde se utilizan dos lentes de la cámara para representar los ojos derecho e izquierdo. La grabación quedaba almacenada en dos rollos de película por separado y luego se proyectaba de forma simultánea. El boom comercial en IMAX 3D vino de la mano de *The Polar Express* (2004), un año después de que James Cameron presentara el largometraje *Ghosts of the Abyss* en formato IMAX 3D. (párr. 7)

Sin embargo, la cinta pionera con avances tecnológicos ya maduros, como la resolución de la imagen en HD, Los sensores que poseían las cámaras digitales, entre otros; fue *Avatar* (2009), esta película fue la más taquillera durante años. Se grabó con la Sony F950. James Cameron comenta como tuvieron la iniciativa de grabar en 3D:

Avatar was gonna be my next movie, after Titanic. So, I converted into thinking about 3d in 99, I knew immediately that the only way to shoot 3D, that the future of shooting 3d was digital, we were starting to experiment with

two HD cameras side by side. I thought the result were pretty cool. Then Vince Pace and I built the fusion camera system.⁸

La idea del 3D es que haya dos lentes (objetivos) que graben una misma imagen desde dos ángulos diferentes y que la cámara las procese fusionadas, de tal manera que se viera como dos imágenes superpuestas, lo cual, al verla a través de unos lentes especiales, nuestro cerebro procese esa imagen como una sola y haga que veamos como que si la imagen se saliera de la pantalla. Al respecto Vince Pace (Side by Side, 2012) dice:

One of the problems that we have with the larger cameras is the fact that if we were to put them side by side like your two eyeballs, right? You couldn't put those cameras physically in that same position they would run into each other. So, we use a reflective mirror, and then that allows us to overlay the two cameras system if you imagine from a physical standpoint where there is no limitation on how close we get the eyes together, and that's really important for 3d.⁹

Con este nuevo sistema vinieron 2 películas que fueron taquilleras para su época, estas fueron, Alicia en el país de las maravillas (2010) y Como entrenar a tu dragón (2010), que sumados a la película Avatar causaron sensación con esta

⁸ Avatar iba a ser mi siguiente película, después de Titanic. Así que cambié de pensar sobre el 3d en el 99, supe inmediatamente que la única forma de rodar en 3D, que el futuro del rodaje en 3d era lo digital, estábamos empezando a experimentar con dos cámaras HD una al lado de la otra. El resultado me pareció muy bueno. Entonces Vince Pace y yo construimos el sistema de cámaras de fusión.

⁹ Uno de los problemas que tenemos con las cámaras más grandes, es el hecho de que, si las pusiéramos una al lado de la otra como tus dos globos oculares, ¿verdad? No podrías poner esas cámaras físicamente en la misma posición, se chocarían entre sí. Por lo tanto, utilizamos un espejo reflectante, y luego que nos permite superponer el sistema de dos cámaras si usted se imagina desde un punto de vista físico en el que no hay limitación en la forma en que los ojos juntos, y eso es realmente importante para 3d.

nueva tecnología en todo el mundo. Esto prometía una experiencia diferente el hecho de que las imágenes se salieran de la pantalla e hicieran la ilusión de que el espectador estuviera dentro de la película, sin embargo, a la vez era incomodo tener que usar los lentes ya que tomaba tiempo que tu cerebro se acostumbrara a las imágenes tridimensionales, esta tecnología no era más que una moda pasajera.

Figura 8

Sony HDC – F950



Fuente: VFX (2013)

Empresas de cámaras como RED, SONY, entre otras están en constante desarrollo de nuevas tecnologías para aplicarlas a las cámaras en cuanto al rango dinámico, resolución y color, es una competencia sana que lo único que hace es beneficiar a los consumidores de cine.

1.2.1.2. La iluminación

Los teóricos coinciden que la iluminación es la base de las técnicas visuales, que es la clave para que los directores de cine consigan los efectos deseados visualmente. En un principio la iluminación en el cine empezó como un apoyo, ya que se grababa en exteriores por la poca sensibilidad de luz que tenía una fotografía. Con el tiempo la iluminación paso de ser un apoyo a ser un generador de sentimientos. Pero, ¿Qué es iluminación? Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (1999) nos dan un concepto el cual coincide con muchos estudiosos sobre este tema:

La iluminación es el elemento base de todas las técnicas visuales y un elemento indispensable para sugerir la sensación de tridimensionalidad de que carecen todos los medios de representación de la realidad sobre dos dimensiones. Con las técnicas de iluminación se persigue un acercamiento a la representación en tres dimensiones. La inexistencia de la tercera dimensión en la reproducción de la imagen, se intenta suplir con las variaciones de perspectiva, tamaño, distancia, realce de forma y textura, etc., que aporta la composición del encuadre y mediante una distribución inteligente y cuidadosa de la luz. Por ello es tan importante el conocimiento de su técnica. (p. 159)

Es decir que mediante las correctas técnicas de iluminación se puede lograr un efecto de realismo en las imágenes, hacen que no sean planas, ya que dan realce a ciertas zonas iluminadas, ya sea del personaje o de la escena en sí.

Alcañiz, Et. Al. (2015) mencionan ciertas consideraciones al momento de usar la iluminación como generador de efectos deseados:

- Es necesario adecuar la intensidad de la luz al medio que se utilice y la apertura de la lente, ya que si no es así la imagen pierde calidad.
- El contraste en la iluminación debe ser el adecuado a los efectos que se pretendan conseguir.
- Deben iluminarse de igual de modo las diferentes perspectivas desde las cuales pueda filmarse un objeto, ya que sino éste puede ver desfavorecida alguna de sus partes debido a una incorrecta iluminación.
- Una adecuada iluminación favorece la sensación de profundidad.
- Es importante escoger correctamente el tipo de iluminación para provocar sensación de realismo y naturalidad.
- La iluminación debe adecuarse al contexto en el cual se desarrolla la acción, es decir, debe ser coherente con lo estipulado en el guión.
- La iluminación repercute sobre la percepción que el espectador obtiene del objeto.
- Una iluminación fuera de control puede provocar distracciones en el espectador, pues pueden aparecer sombras injustificadas. (p.3)

Bajo estas consideraciones podemos decir que hay que tener ciertos conocimientos, para que los directores tanto de cine como de foto, logren plasmar el clima apropiado, siempre en base al guión. Ángela Palacios (2021) nos comenta lo importante que es trabajar la iluminación en base a un guión:

La iluminación en el cine es tan importante como el guión. Empezamos afirmando esto porque no es posible imaginar, por ejemplo, una escena de suspenso sin el juego de luz y oscuridad. Pueden existir algunas muy iluminadas, pero definitivamente el **uso de la luz** influye en la intriga y el miedo que genera una película. (párr. 1)

A través de la luz la que crea la atmosfera en una película, con la iluminación centramos la atención del espectador hacia puntos de interés del encuadre, lo que hace que se jerarquicen los elementos que se encuentran dentro de la toma, es por eso que, así como se planea cada toma, cada plano, cada escena que se filmará de igual modo y en su conjunto debe ir agarrado de la mano junto con la iluminación es por eso que la iluminación en fotografía y cine es de especial cuidado y debe ser bien planeado.

1.2.1.2.1. Técnicas de Iluminación: Luz principal, de relleno y trasera.

Una de las técnicas más frecuentes es la Iluminación de tres puntos, el cual a partir de tres luces conseguimos iluminar la escena que queramos. Esto nos da una sensación de tridimensionalidad, en producciones 3D, la iluminación cumple tres objetivos: realza el objeto iluminado, dando tridimensionalidad a la composición, de lo contrario este tendrá un aspecto plano.

Este método de iluminación involucra tres puntos de luz y cada uno tiene sus funciones el cual los mencionaremos a continuación.

Luz principal: como su nombre lo dice esta será la Luz que iluminará a todo el personaje o toda la escena, creando sombras. Esta luz puede ser representada por luces en interiores, para escenas nocturnas, puede ser la luz del sol si la escena es grabada en exteriores. Esta luz tendrá una mayor intensidad que las otras dos luces restantes. Llogari Casas, Álvaro Ulldemolins (S/F) dan un significado del efecto que causa la luz principal:

Ello significa que esta luz creará la iluminación más remarcable y las sombras más definidas, cuyo ángulo, densidad y suavidad nos darán una idea del tipo y la localización de su fuente, al igual que nos servirán para estimar la hora del día, por ejemplo, si esta la luz representa el sol. (p.8)

Es por esta razón que se debe elegir un buen ángulo de la luz principal, en relación con la cámara, cuando se trabaja con esta iluminación, normalmente se ubica primero la cámara en relación con la luz principal seguida de cerca. Si se realizan cambios en el ángulo de la cámara por algún plano a utilizar o escena, se tendrán que realizar cambios sutiles en la configuración de la iluminación. Aunque no siempre la luz principal se localiza frente al sujeto; si por ejemplo nuestra escena se sitúa en una sala y tenemos que iluminar de afuera hacia adentro de una ventana, tendrá que estar detrás del persona u objeto a iluminar.

Con respecto a la posición de la luz Bill Holshevnikof (2016) nos dice lo siguiente:

Al iluminar para múltiples cámaras, para obtener un óptimo resultado generalmente lo mejor es colocar las luces principales en las posiciones de primeros planos para cada sujeto. Sin importar la calidad de luz que usted

haya elegido, la luz proveniente de la fuente principal deberá limitarse al área del sujeto si lo que usted desea es lograr un efecto impactante de iluminación para la imagen. Si se desea un efecto menos impactante deberá permitirse que la luz de dispersión de la fuente principal también ilumine el área de fondo. (p.12)

La luz principal se sitúa de tal forma para darle cierto relieve al objeto principal, esta iluminación determina la columna vertebral del trabajo y las demás luces estarían para complementarla. Esta luz determina la atmósfera de la escena. Todo tiene que ver la acción que se quiera representar, una sombra o zona con poca iluminación puede crear sensación de suspenso, por ejemplo.

Luz de Relleno: También conocida como luz secundaria, generalmente, se coloca al lado opuesto de la luz principal, su función principal es la de aclarar o como su nombre lo dice, rellenar con un poco de luz, las sombras que origina la luz principal. Este concepto se acerca a lo que dice Holshevnikof (2016) sobre la luz de relleno:

La luz de relleno es una fuente de luz adicional diseñada para rellenar las áreas de sombras creadas por la fuente de luz principal. Idealmente, la fuente de luz de relleno es una fuente de luz suave o difusa de mayor tamaño que llenará el área de la sombra hasta la densidad deseada (nivel de luz) sin producir una segunda sombra opuesta en el sujeto o sujetos. (p.13)

Si se está rodando con una persona, normalmente la luz de relleno puede ser producto del rebote de la luz principal, que va dirigido a un panel blanco lo cual hace que se obtenga una luz de relleno suave y sin sombras. La misma técnica se puede aplicar en exteriores, con la luz natural del sol, para rellenar esas sombras producida por la luz solar, pues se utiliza de igual forma un panel blanco dirigida hacia las zonas a rellenar y contraria a la luz principal.

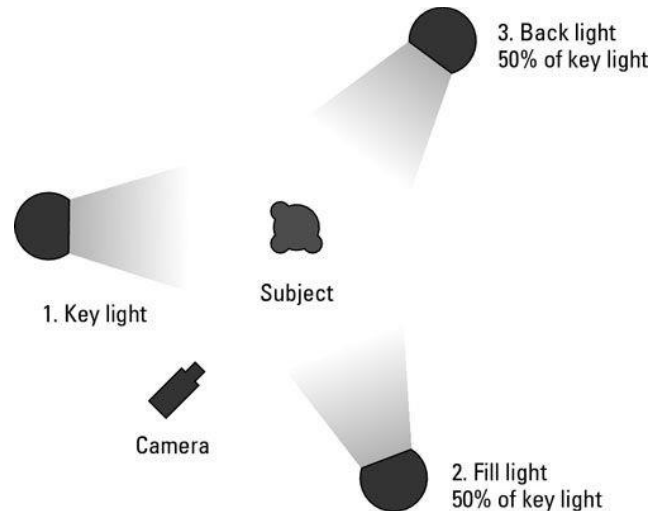
Luz Trasera: También denominado *Lightback*, o luz de separación, como su nombre lo dice sirve para separar el personaje del fondo, logrando así la sensación de profundidad. Esta luz complementa la sensación de tridimensión del personaje u objeto iluminado, por ello se utilizan focos con luz difusa, el fondo debe estar iluminado cuando el interés es que el fondo esté parcialmente iluminado. Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (1998) nos expone sobre la posición de esta luz:

Los proyectores de luz clave, relleno y contraluz se sitúan a cierta altura para obtener elevados ángulos de incidencias en el plano vertical. No conviene sobrepasar el ángulo de 45 grados que originaría sombras desagradables en la faz de los sujetos iluminados. (p.165)

El uso de una luz de separación también resalta el color y la textura del cabello del sujeto. La intensidad de la luz trasera puede igualar en intensidad a la fuente de la luz principal. La posición de esta fuente de luz es posible que varíe desde la parte de atrás y sobre el sujeto a la línea fuera del cuadro, esto creará un borde lateral.

Figura 9

Iluminación de tres puntos



Fuente: Audiovisuales (2020)

1.2.1.2.2. Tipos de iluminación: Luz natural y artificial

La luz natural es utilizada para grabar en exteriores, Alcañiz, ET AL. (S/F) Menciona que existen tres tipos de luz natural: “la luz del sol directamente, la luz del cielo que inunda todo el día, y la luz resultante del reflejo del sol en superficies próximas.” (p.22) También nos explica que “ Cuando el sol da completamente en un día claro lo que produce es un modelado duro y sombras fuertes. Cuando el sol es más débil debido a fenómenos atmosféricos el modelado se suaviza.” (p.22) Cuando el sol desaparece las sombras desaparecen ya que el cielo está cubierto. Entonces para grabar al aire libre con la luz natural del día hay que tener presente la hora del día en que se filma, ya que el color y la calidad de la imagen puede tener variaciones.

El uso de la luz natural es complicado, si es que lo que se quiere es una constancia de color y calidad, a esto le sumaría las sombras. Fernández y Martínez (1998) Nos menciona algunas limitaciones:

- Imprevisibilidad del carácter de la luz solar en cuanto a su cronometración. Un cielo nublado produce una luz difusa y dispersa mientras que el sol, en su cenit, proporcionará una luz muy dura con fuertes contrastes.
- Rápido cambio de la temperatura del color de este tipo de luz en el transcurso del día. Este cambio origina reproducciones cromáticas incorrectas si no se revisa continuamente el balance de blancos de la cámara de video o se efectúan ajustes de filtraje en la cámara de cine.
- Cambio paulatino de la dirección de la luz, que afecta a la situación de las sombras en objetos inmóviles.
- Diferencia de la duración de la luz diurna en invierno y en verano.
- Distinta angulación del sol respecto a la tierra según las estaciones del año.
- Imposibilidad de adaptación total de la fuente luminosa a las necesidades de la iluminación. El control de luces y sombras se hace particularmente difícil lo que obliga a recurrir, a veces, al empleo de paraguas o reflectores que aminoren la relación de contraste entre luces y sombras.

- Necesidad de utilizar, a menudo, fuentes luminosas de apoyo (luz artificial), con objeto de iluminar o aclarar sombras provocadas por la luz solar o para crear algunos efectos. Entonces se producen algunos problemas de adaptación en la temperatura de color de las diferentes fuentes luminosas que se solventan con el empleo de filtros colocados ante los proyectores luminosos. (p.161)

La luz natural es impredecible, algunas veces nos da la iluminación perfecta y en ocasiones es necesario utilizar una serie de recursos para conseguir el efecto que se desea. Es por esa razón que en ocasiones será necesaria la utilización de iluminación complementaria a la luz natural, ya que puede darse el caso que la luz natural sea demasiado fuerte que crea sombras excesivas entonces será necesario utilizar estas luces para suavizar dichas sombras.

En el caso de la luz artificial se utilizan más que nada en interiores utilizando fuentes de luz y si comparamos la dificultad que tienen en comparación con la luz natural; por ejemplo, en la iluminación de grandes espacios, se requiere de un enorme potencial eléctrico. Fernández y Martínez (1988) nos mencionan algunas otras dificultades sobre el uso de la luz artificial:

(...) Otro problema es el referido a las incompatibilidades que se producen entre diversas fuentes luminosas, si poseen diferentes temperaturas de color. No obstante, el operador de imagen (Fotografía, cine y video), suele preferir la utilización de la luz artificial al trabajo exclusivo con la luz solar. La luz artificial permite un control más exacto de los parámetros que

intervienen en la iluminación de un objeto: potencia lumínica, suavidad o dureza de la luz, control de luces y sombras, direccionalidad del foco luminoso, temperatura del color, filtraje, etc. (p.162)

Sin embargo, hoy en día muchos directores optan por utilizar la iluminación artificial, tal es el caso de la película 300, que a pesar que los ambientes o locaciones de la película son paisajes, la película que grabó al 100% en un estudio, muchas veces se debe al manejo de emociones que el director quiere plasmar en sus películas. Iris Alcañiz, Et Al. (S/F) Menciona dos puntos importantes sobre la técnica de iluminación que se utiliza en las producciones y son las siguientes:

- Iluminación estructural: se trata de iluminación que pretende únicamente mostrar el objeto presentado. El objetivo de ésta es resaltar los pequeños detalles que posee el objeto, tales como la textura, contornos, forma, etc.
- Iluminación ambiental: es la que se utiliza sobre todo en situaciones dramáticas, ya que colabora a crear sensaciones emotivas determinadas en el receptor. Dependerá del uso que se haga de ésta, para que se suavice, se endurezca o exagere la imagen. Con las sombras se puede sugerir un ambiente más misterioso. (p. 9)

Para que el director escoja un tipo de iluminación lo primero que debe tomar en cuenta es la evaluación de sus objetivos que quiere plasmar en la

imagen, Alcañiz (S/F) también menciona que una iluminación inadecuada puede restar valor al objeto. Esta evaluación se trata de tener en cuenta aspectos como: la parte del objeto que se le quiere resaltar o dar énfasis, si presenta algún problema técnico, si se pretende aislar el objeto de su entorno, o si la figura es etérea o delicada. Finalmente, todo recae en el propósito artístico del autor.

1.2.1.2.3. Luz dura y luz suave

Técnicamente hablamos del término “cantidad de luz” para hacer referencia a la potencia de la fuente de luz, Fernández y Martínez (1998) nos contextualiza el concepto de la calidad de la luz: “También se dice calidad de la luz para expresar alguna de las características inherentes a los manantiales luminosos. Muchas veces esta expresión hace referencia a la dureza o suavidad de la luz.” (p. 162) También nos pone en un ejemplo comparando la luz dura y suave con la luz del sol y la luz de un día nublado:

La luz directa del sol, en un cielo despejado, produce violentas sombras que se traducen en grandes diferencias de contraste entre las zonas más y menos iluminadas. En el extremo opuesto, un cielo nublado dispersa la luz solar proporcionando una iluminación sin sombras. El primer caso corresponde a una luz dura mientras que el segundo ejemplifica una iluminación de carácter suave. (p.162)

Si queremos recrear ese contraste de sombras que produce la luz dura del sol, en la iluminación artificial esa luz dura se obtiene de la utilización fuentes de luz que van direccionados hacia el objeto, esto nos crea sombras lo cual nos

brinda un contorno bien definido, para Fernández y Martínez (1988) la luz dura plantea ciertos inconvenientes tales como un aumento en el contraste de los motivos iluminados pues aparecen fuertes sombras, resalta en exceso la textura de las superficies y ocasiona sombras múltiples cuando se emplean varios focos de las mismas características. Bill Holshevnikoff (2016) nos explica cómo es que funciona la luz dura en el caso de una entrevista:

(...) En general, la luz dura se controla fácilmente por medio del uso de viseras en el dispositivo y la misma puede usarse para reproducir sombras impactantes y atractivos efectos de iluminación para un film o video. Al iluminar a personas para entrevistas con una luz dura debe considerarse cuidadosamente la ubicación de la fuente de luz con el fin de producir resultados atractivos en cámara. (pág. 7)

Aquí viene la importancia y necesidad de que el personaje iluminado tenga sombras, tenga relieve, y por el contrario que la imagen no sea plana. Crear sombras dentro de la iluminación es esencial, si no hay sombras se crea ambigüedad, dentro de una toma es la que permite calcular mejor la distancia en el espacio. “ Las sombras también contribuyen a que el espectador intuya la presencia de determinados objetos o personas que se encuentran dentro del campo visual.” (p.30), nos menciona Iris Alcañis Et al. (S/F)

La iluminación artificial con luz suave se logra con fuentes de luz de amplia cobertura, mediante la tamización de la luz proveniente de la luz dura, o utilizando una luz dura en superficies difusoras lo cual al rebotar la luz hace que pierda su

dureza y se convierta en una luz suave, estas son las tres técnicas o métodos para usar una luz suave o difusa. Luis Francisco Pérez (S/F) nos explica un poco más sobre la luz suave:

La luz suave da como resultado una imagen con menos contraste, y sombras muy difusas. En exteriores, tendremos luz suave cuando el día esté nublado, o podremos conseguirla también filtrando la luz.

En interiores, si usamos luz artificial, podemos conseguirla directamente con fuentes de luz suave, o con una luz dura filtrada con difusores. (Párr. 20, 21)

Es decir que la luz suave se consigue con la dispersión de la luz, al no estar enfocada sino dispersa, crea menos sombras, es por eso que cuando el día este nublado no hay tantas sombras que cuando sale el sol. Hay un grado de dificultad al momento de usar la luz suave, aunque esto puede lograr el objetivo de suavizar las sombras, esta dispersión de luz descontrolada puede arruinar la toma si es que no se trabaja bien. Holshevnikoff (2016) nos explica porque:

La luz difusa se dispersa en muchas direcciones, y aunque la calidad de la luz puede ser la deseada para una toma o escena en particular, la dispersión de luz descontrolada proveniente de una fuente difusa puede arruinar incluso las mejores tomas. Gran parte de la iluminación tiene que ver con dirigir el ojo del espectador por el cuadro, y cuando la luz dispersa proveniente de las fuentes de luz principales contamina el fondo de una toma, la iluminación puede parecer descuidada y perder el impacto visual.

Una vez más, una evaluación cuidadosa de la ubicación de la luz mejorará drásticamente los resultados. (p. 8)

Es por eso que existe ciertas dificultades con respecto al escaso realce de las texturas, que con frecuencia da lugar a imágenes planas que anulan la forma, y contornos. Sin embargo, al utilizar una correcta iluminación con la proporción y dirección correcta de ambas luces nos pues brindar una toma perfectamente iluminada.

1.2.1.3. Lenguaje Audiovisual cinematográfico:

Según la RAE (2021) define al lenguaje como la facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos. Cuando se habla de lenguaje audiovisual se habla de aquellos elementos que utiliza el cine para emitir un mensaje al público. Este se hace un estilo en la medida en que se es utilizado por los directores de cine para dar el mensaje que quiere en su producción. Es sabido que detrás de una película hay todo un trabajo, que dura años. Este trabajo pasa por varias fases, que va desde la idea, hasta el término de la película. En esta parte se verá aquellos elementos que forman parte del lenguaje audiovisual cinematográfico.

1.2.1.3.1. Planos

El plano cinematográfico es el principal elemento del arte de hacer cine, en sus inicios “las películas” no tenían dirección de arte, no había actores, solo se usaba la cámara que grababa una escena de la vida cotidiana, con un único plano. Con el paso del tiempo el plano se unió con otros elementos, como la

iluminación, el sonido, elementos que se convirtieron en técnicas expresivas, que potenciaron este arte. Diego Andrés Ulloa (2015) nos menciona la definición de varios autores en cuanto a la definición del plano cinematográfico:

(...) Según Martin Marcel los planos “constituyen el primer aspecto de la participación creadora de la cámara en la filmación de la realidad exterior, para transformarla en materia artística”

No hay cine sin plano cinematográfico. Encontrar una definición para plano cinematográfico resulta ser una tarea difícil ya que existen varias definiciones que varían según el autor y la época. Por lo tanto, en esta investigación se analizarán las diferentes definiciones que existen de plano cinematográfico para llegar a una sola definición que contenga a todas y resalte lo más importante de cada una de ellas. En el Diccionario Técnico Akal de Cine, se dice que es “una acción continua en la pantalla que resulta de lo que parece ser el funcionamiento ininterrumpido de la cámara” (Konigsberg, 2004, p. 414). En el libro de Romaguera se encuentra una definición distinta que dice que el plano “es la unidad cinematográfica constituida por una serie de fotogramas consecutivos con unidad temporal, o aún más concreto todavía –al decir de Román Gubern–, es ‘el punto de vista de una porción de espacio en un tiempo dado’” (Romaguera i Ramió, 1999, p. 19). Un punto de vista similar al que posee Dubois que define al plano con estas cinco palabras: “bloques de espacio y tiempo” (Dubois, 1998, p. 45). Pedro Jiménez en cambio propone otro punto de vista y dice que el plano es lo que sucede “cada vez que cambia el encuadre.” (pp. 14,15)

Como podemos ver según las definiciones citadas anteriormente no hay un consenso en cuanto a la definición de lo que es un plano en el lenguaje audiovisual, por lo cual no se podría dar una definición específica, pero se puede entender por plano a la acción que se desarrolla dentro de una toma, que se da en un solo tiempo y espacio. En cuanto a su clasificación si existe un consenso entre los teóricos.

Existen dos clasificaciones de planos, el primero es según la distancia, que puede existir entre la cámara y el personaje, y el segundo según el ángulo de la cámara. Según la Distancia, Ulloa (2015) cita en su investigación a Emmanuel Siety que nos brinda un panorama de esta clasificación:

La distancia puede ser la que un personaje deba franquear para ir a alguna parte, la que le separa de un punto. ¿Situamos la cámara del lado del personaje? ¿O bien va a esperarle del otro lado, manteniéndolo en su campo de visión desde el límite de esa distancia a franquear? La distancia también puede mostrarse infranqueable, cerrada. Por ejemplo, cuando un personaje es filmado a través de los barrotes de una prisión, o a través de un cristal, o desde la otra orilla del río. La distancia mide, por último, la libertad de que goza un cuerpo filmado: ¿hasta dónde se le permite alejarse, hasta dónde puede llevar el ejercicio de su libertad dentro del encuadre?
(p.19)

La distancia (el plano) que se elija para una determinada toma va depender del mensaje o el sentimiento que se quiera transmitir al público. Por ejemplo, si en una escena lo que se quiere resaltar es la grandeza de un personaje, pues la

distancia del sujeto con la cámara tendrá que ser cercana. La clasificación de los planos según su distancia son las siguientes: Plano Panorámico o Gran plano general, Plano general, Plano entero, Plano americano, Plano medio, Primer plano, Gran primer plano, Primerísimo primer plano, Plano detalle. Federico Fernández y José Martínez Abadía (1998) nos define cada uno de estos de la siguiente manera:

El plano panorámico o panorámica encuadra un amplio paisaje en el que el escenario es protagonista por encima de la figura humana. Algunos autores prefieren utilizar los términos de gran plano general o plano general largo para distinguirlo de panorámica como movimiento de cámara (giro de la cámara sobre su eje).

El plano general presenta al sujeto de cuerpo entero en el escenario en que se desarrolla la acción. Según la parte de escenario encuadrada será un plano general largo, plano general o plano general corto. Cuando el plano general corto encuadra a un solo individuo se denomina plano entero y cuando encuadra a más de una persona plano de conjunto.

El plano general largo da predominio al escenario sobre el sujeto y enfatiza el movimiento corporal del sujeto en relación con el ambiente. El plano general corto muestra el escenario donde se realiza la acción, pero centra la atención en el sujeto permitiendo una descripción corporal y recogiendo su expresión global.

Se denomina **Plano americano** al encuadre que corta al sujeto por la rodilla o por debajo de ella. Este plano delimita la frontera entre los planos

descriptivos y los planos expresivos. Sirve para mostrar acciones físicas de los personajes, pero es lo suficientemente próximo como para observar los rasgos del rostro. A partir de este encuadre, los planos más próximos centran la atención preferentemente en mostrar la expresión del sujeto y sus reacciones, en detrimento del escenario de la acción.

Los planos medios que cortan al sujeto por encima de la rodilla, las caderas o de pecho, se llaman largo cuanto más se acercan a la rodilla y cortos cuanto más se acercan al pecho. Estos planos permiten apreciar con mayor claridad la expresión del personaje, aunque conservando una distancia respetuosa. El plano medio largo permite observar la actuación de brazo y manos, mientras que el plano medio corto nos adentra en la expresión facial del personaje.

El primer plano corta por los hombros y nos sitúa a una distancia de intimidad con el personaje, le vemos solamente el rostro. Es el plano expresivo por excelencia y nos permite acceder con gran eficacia al estado emotivo del personaje.

El gran primer plano encuadra una parte del rostro que recoge la expresión de ojos y boca. La expresión de un rostro viene dada por la boca y la mirada. Este es el plano más concreto en el que se contiene la expresión.

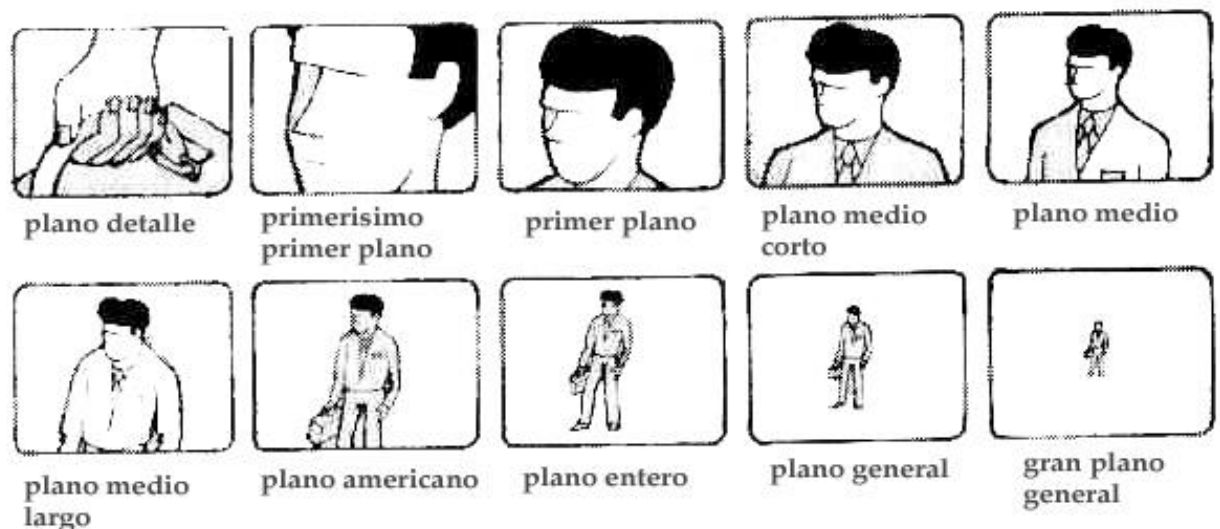
El primerísimo primer plano encuadra tan sólo un detalle del rostro: los ojos, los labios, etc.

El plano detalle es el primer plano de una parte del sujeto diferente al rostro. La mano con un cigarro, la corbata, un anillo, etc. (pp. 32 a 35)

El utilizar cada plano va a ser determinado por la acción en la que se desarrolla la escena, lo que se quiere mostrar y resaltar, si lo que se quiere mostrar es el ambiente en el que se desarrolla la escena pues se utiliza un gran plano general o un panorámico, en cambio los planos que van desde el americano hasta el plano detalle se centrarán más en el sujeto.

Figura 10

Tipos de planos



Fuente: Ciencias Digitales (2014)

Según el ángulo de la cámara: Con respecto al sujeto, esto va a influir en la perspectiva que tendrá el público con respecto al personaje, ya que mientras que, si la cámara está en un ángulo por encima del personaje, este perderá su imponentia, si es que la cámara apunta desde abajo al personaje, pues se

impondrá la fuerza y grandeza que pueda tener el personaje frente al público.

Fernando Franco (2018) nos explica esta clasificación:

Hemos visto que la escala de aquello que mostramos puede ser múltiple, pero hemos de tener en cuenta que también podemos cubrir esas diferentes escalas desde diferentes angulaciones.

Angulación normal: es aquella en la que el objetivo de la cámara está paralelo al suelo, mostrando lo que retratamos desde su misma altura. Por ejemplo, en el caso de ser una persona, la angulación sería normal si la altura de la cámara coincide aproximadamente con la de sus ojos.

Plano picado: aquel en el que la anulación del objetivo no es paralela, sino que está por encima de aquello que retratamos, mirándolo desde arriba. Este tipo de angulación suele empuqueñecer al objeto o sujeto. Esto puede traducirse en que veamos al personaje como más débil, menos poderoso.

Plano contrapicado: aquel en el que la cámara se coloca por debajo de aquello que retrata, apuntando hacia arriba. En este caso, el sujeto u objeto se ve agrandado, enaltecido, de manera que es como si luciese más poderoso.

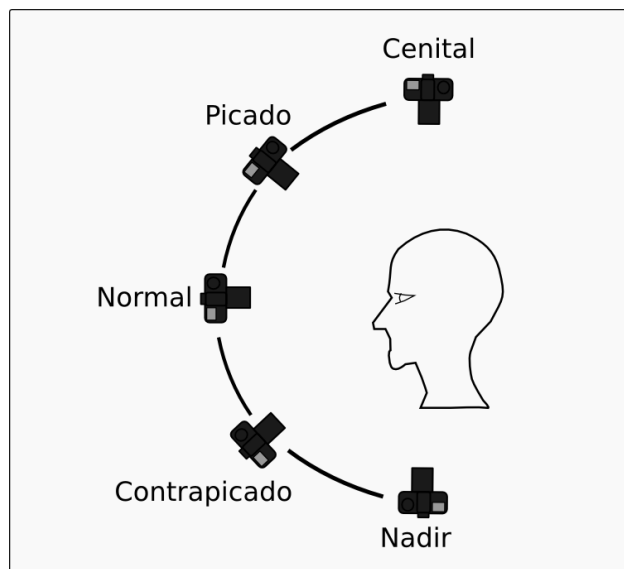
Estas dos últimas angulaciones tienen su caso extremo: cuando la cámara está tan picada que está exactamente perpendicular a lo que retrata, justamente sobre ello, tendríamos un plano cenital. Por otro lado,

cuando está tan contrapicada que se ubica perpendicular por abajo, justo debajo de ello, tendríamos un plano nadir. (p. 17)

En esta clasificación existen otros dos que no los menciona franco, los cuales son, Plano cenital y el plano nadir. Alexandra Carranza (2021) nos explica que en este tipo de plano la cámara está posicionada a 90 grados mirando la escena desde arriba. Este tipo de plano se utiliza generalmente en tomas abiertas con fines estéticos y descriptivos para el paisaje que rodea al personaje. Por otro lado, Carranza (2021) también nos explica el plano Nadir lo cual es el opuesto al cenital, en donde la cámara se ubica en un ángulo de 90 grados apuntando hacia arriba y perpendicularmente al cielo. Al igual que el plano Cenital, el plano nadir se usa con fines estéticos.

Figura 11

Tipos de ángulos



Fuente: Historia del cine (s.f.)

1.2.1.3.2. Composición de la imagen:

La Elección de una buena composición está dirigida a crear secuencias que ante los ojos del espectador sea atractivo, que logre envolverle, de tal manera que lo que ve transmita ciertos sentimientos al público. Para Pedro Jiménez (2009) la composición de la imagen la conceptualiza de la siguiente manera:

Se denomina composición a la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del cuadro que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la intencionalidad semántica o estética que se tenga. (p. 3)

Dentro de una imagen existen puntos fuertes o puntos de interés dentro de un rectángulo, el cual se logra dividiendo con líneas imaginarias un rectángulo que vendría a ser nuestra toma, estas líneas son dos horizontales y dos verticales, de los cuales se obtienen puntos de intersección, esto vendría a ser una técnica de composición denominada Regla de los Tercios. Según Macguffino07 (2018) nos comenta que:

(...) la composición de la imagen no cumple la regla de los tercios, sino que responde a criterios estéticos o dramáticos más complejos, pero en estos casos las imágenes así configuradas requieren por parte del espectador más tiempo para ser comprendidas y encontrar los centros de atención. (Párr. 5)

Figura 12

Regla de tercios



Fuente: Canva (s.f.)

Dentro de la composición de la imagen también hablamos de las Líneas Básicas del encuadre, dentro de estas se encuentran las líneas Horizontales y diagonales. Cuando hablamos de El horizonte estamos hablando de aquellas tomas que sirven más que nada para encuadrar paisajes, dentro de los elementos del encuadre deberá situarse una línea horizontal que partirá el encuadre en dos mitades. Al respecto ANEP nos dará más detalles sobre esto:

Siempre estará situado en uno de los tercios. La elección del tercio superior o inferior, dependerá de la importancia que adquieran el cielo, la tierra o el agua, en grandes paisajes, y del nivel a que se encuentra el sujeto más importante. Tal nivel depende del punto de vista escogido y de la altura a que se ubique la cámara. (p.4)

Esto quiere decir que si en la toma se quiere resaltar la tierra colocaremos la línea del horizonte en el tercio superior. Si deseamos resaltar el cielo la línea horizontal deberá estar en el tercio inferior del encuadre.

Cuando hablamos de la composición diagonal es cuando las líneas que cruzan el encuadre son diagonales, estas pueden cruzar simétricamente en el centro o pueden cortar el cuadro de vértice a vértice. Es preferible que estas líneas nazcan o mueran en el mismo punto del vértice horizontal o en alguno de los puntos fuertes. Fernández y Martínez (1998) refuerzan estas ideas:

La composición en diagonal que resultan atractivas y marcan la perspectiva, también resultan más agradables si en lugar de morir en los vértices, se dirigen a la intersección de las líneas del tercio superior o inferior con el encuadre, en el caso de diagonales que no salen de cuadro se les da mayor fuerza haciéndolas finalizar en uno de los puntos fuertes. Las diagonales que finalizan en el horizonte resultan más agradables y adquieren mayor fuerza cuando van a morir en un punto fuerte. (p.76)

La disposición en que se ordenan los elementos del encuadre en base a las líneas produce diferentes efectos visuales que debemos tomar en cuenta desde una vista psicológica. Por ejemplo, si se forman líneas reales como un poste de luz, un muro, etc. o por el movimiento de algún elemento como un caballo que se está yendo hasta el horizonte, pues implicarán un mensaje en el espectador, y pueden dar sensación de movimiento, soledad, dulzura, etc. esto nos explica al detalle Adriana Leal (2012):

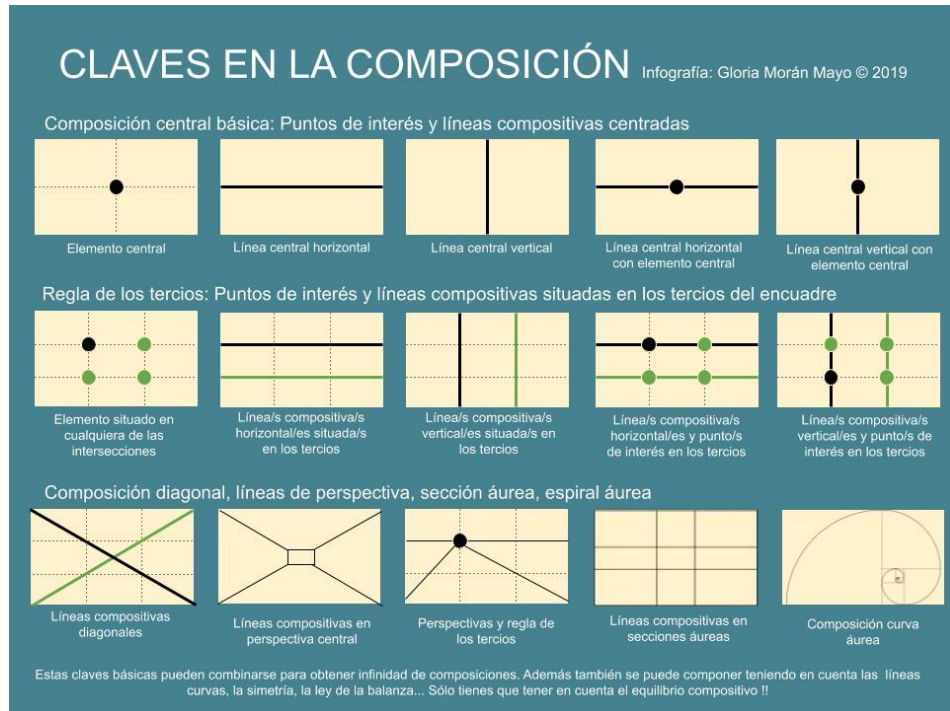
- LAS LÍNEAS RECTAS paralelas al encuadre sugieren sensación de orden, formalidad y solidez.
- LA LÍNEA HORIZONTAL sugiere estabilidad, reposo, quietud.
- LA LÍNEA VERTICAL, solemnidad, dignidad, paz.
- LA LÍNEA DIAGONAL es la que más sensación de movimiento da.
- LAS LÍNEAS CURVAS sugieren gracia y dulzura, pero si aparecen en exceso indican inseguridad y crean movimiento.

(p.5)

De esta manera es como logramos transmitir ciertos mensajes a través tanto de la regla de tres simples o de las líneas base aplicadas a un encuadre, donde los elementos del escenario pueden darnos un punto guía para el sujeto centrado en el área de atención, sin importar el lugar en el que se sitúan. Así que es importante componer correctamente la imagen en base a estos criterios, para poder transmitir al público sensaciones.

Figura 13

Claves en la composición



Fuente: Morán (s.f)

1.2.1.3.3. Proceso creativo de la película:

Los espectadores que son solo espectadores, es decir no son críticos de cine, ni expertos en cine en su mayoría no se pregunta luego de haber visto una película, todo el proceso de planificación por el cual se pasa para ver el resultado final. Se sabe que hay un gran trabajo detrás de cada película, con un gran número de profesionales en diferentes materias que involucra lo que es el cine. María J. Ortiz (2018) nos explica un poco en líneas generales lo que involucra el trabajo de una producción en su totalidad:

La producción de una obra audiovisual es un trabajo complejo que requiere una planificación cuidadosa para que en cada una de las etapas se alcance el mejor rendimiento. Producir una película, una serie, un concurso o un anuncio es un proceso que pasa por diversas etapas y en el que intervienen elementos de distinto carácter:

- Creativos, que son los relacionados con el guion y la realización.
- De dirección y gestión, que son los centrados en la organización y programación de las necesidades.
- De seguimiento y control, que aseguran un perfecto cumplimiento del plan de trabajo.
- Económicos, es decir, ligados al mantenimiento de los costes.
- De mercado, que afectan al conocimiento de las motivaciones y deseos del cliente y de los espectadores. (p.6)

En este capítulo vamos a hablar del proceso creativo de la película el cual consta de tres partes; y son, la Preproducción, la Producción y la Postproducción.

La Preproducción: esta fase la entendemos como la fase previa del rodaje, abarca desde el nacimiento de la idea hasta el comienzo de la grabación de la producción. J. Ortiz (2018) nos da un acercamiento a lo que es la preproducción:

Preproducción. Es el conjunto de actividades preparativas que se llevan a cabo desde la idea inicial hasta la disposición de los recursos que intervendrán en la siguiente fase. Eso incluye definir la idea inicial, establecer acuerdos sobre calidad y coste, y desarrollar el guion técnico, los desgloses, las localizaciones, el plan de trabajo, el presupuesto y la asignación de recursos. (p.7)

La idea puede provenir de una adaptación de alguna novela o cómic, puede ser una idea original, puede ser un remake de algún título preexistente, etc. esto nos llevará a formular un guión literario, el cual el proceso de formulación de este puede tomar su tiempo, meses e incluso hasta años, en algunos casos. Fernando Franco (S/F) hace mención que en el proceso de escribir el guión existen fases, la primera es que generalmente se empieza con una escaleta en la que se desglosan las situaciones más importantes. Luego viene la etapa de tratamiento que incorpora las situaciones o acciones posibles. Es a partir de esto es que sale la primera versión del guión, lo que nos llevará a añadir los diálogos. Ante esto Franco (S/F) nos menciona además que siempre habrá excepciones a la norma:

En el arte en general y en el cine, en particular, siempre habrá excepciones a la norma. Por ejemplo, en el cine documental, más atado a la realidad de lo que sucede en el momento mismo, no siempre encontraremos la existencia de un guion literario, sino que será el propio proceso de montaje el que acabe por conformar el guion definitivo de la película.

Asimismo, hay un cierto cine de ficción que hace de la improvisación de sus actores su principal valor. En este caso, puede ser que el guion literario que encontremos sea más escueto, no tan exhaustivo, más fundamentado en unas notas o pautas para que los actores improvisen que en diálogos o acciones perfectamente cerradas. Algunos cineastas representativos de esta manera de trabajar podrían ser Erich Rohmer o John Cassavettes. (p.4)

Es así que caemos en el estilo de trabajar de cada director de cine, lo cual tiene mucho que el tipo de cine que se esté desarrollando. Luego entraremos a la fase de preparación, en esta fase entra la búsqueda del mejor personal que encontremos, se busca a un experto en iluminación, sonidista, director de arte, así como los actores, aquí estaríamos hablando del proceso de casting. El equipo correspondiente se encargará de buscar las locaciones, ensayar con los actores, hacer un plan de rodaje, etc. Todo este proceso de preparativos tiene que estar bien definidos antes de comenzar con el proceso de la grabación.

La Producción: Mientras que en la preproducción se dan las actividades previas al rodaje, podemos entender a la producción como la fase del rodaje en si mismo. María J. Ortiz (2018) define a esta fase como la fase de rodaje y se considera que es la más importante por el volumen de trabajo y el coste. Mientras que Franco (S/F) en su trabajo hace mención al concepto que tiene Sidney Lumet en cuanto a la Producción:

En su imprescindible libro “Así se hacen las películas”, Sidney Lumet decía que el rodaje no era más que la segunda de las tres fases de escritura de una película. La primera sería la del guion literario (del que ya hemos hablado) y la tercera, el montaje (del que hablaremos más tarde).

Pero detengámonos un momento en esta interesante afirmación... ¿por qué decía Lumet que el rodaje es una segunda escritura? ¿Quizás porque en esta fase también se pueden escribir nuevos diálogos y cambiar cosas? Por supuesto que sí... pero también porque, como veremos más adelante, cada una de las decisiones que se toman durante el rodaje (altura de la cámara, movimiento o no de la misma, etc.) suponen un elemento extra de significación que se agrega a aquello que estaba escrito en el guion. (p.6)

Esto quiere decir que el guion literario puede decir algo con respecto a la escena, alguna descripción, pero en el rodaje esto puede cambiar de acuerdo al ojo del director. El rodaje se trabaja en base a un plan de trabajo que es hecho por el ayudante del director técnico, dicho plan será muy pocas veces realizado cronológicamente. Y esto se da porque por ejemplo en una película las locaciones pueden darse en una ciudad “x” y también en un bosque, y en la película el personaje puede ubicándose en la ciudad y luego en la selva y luego por alguna razón tenga que regresar a la ciudad, entonces el plan de trabajo por un tema de ahorro tiempo y dinero pues tendrán que trabajar todas las escenas en el bosque y luego en la ciudad. Esto nos explica Franco (S/F):

Para maximizar el tiempo y el presupuesto, el ayudante de dirección tenderá a concentrar todo lo que se rueda en un mismo espacio para hacerlo de seguido ya que si siguiésemos la cronología del guion perderíamos tiempo y, por tanto, dinero, en andar desplazándonos varias veces al mismo sitio. Así se rodarían juntos todos los fragmentos de la casa (1, 3 y 7), por un lado y, todos los del trabajo (2 y 4), por otro. Posteriormente, en montaje, se le daría el orden deseado. (p.7)

Entonces para que todo esto se trabaje de una manera que se ahorre tiempo y dinero pues se graba de acuerdo al lugar donde se desarrolla la escena.

La Edición: En esta parte que vendría a ser la parte final de una producción audiovisual, en donde se junta todo lo que se ha grabado, y se empieza a ordenar de manera cronológica según el guión literario, J. Ortiz (2018) nos explica, con respecto a la postproducción como la fase que comprende todos los procesos de finalización del proyecto como el montaje, la sonorización y los retoques. Este proceso termina cuando el producto está listo para entrar en el mercado. Mientras que federico Fernández y José Martínez (1998) en su investigación relaciona la edición con el montaje:

El montaje, como ordenación relacionante de las imágenes y sonidos prevé el resultado final en compaginación o edición. Sin embargo, el realizador no tiene por qué respetar en la fase de filmación cinematográfica o grabación

videográfica, la cronología de la secuencia tal y como está previsto que finalmente resulte montada. (p. 173)

Es en el montaje donde se da la forma definitiva a la película. es en esta parte donde armamos como un rompecabezas todas las escenas, y también son eliminadas algunas escenas, por cuestión de tiempo. Fernando Franco (S/F) nos explica cómo es que se da el montaje en una producción audiovisual:

Aunque el montaje esté dentro de la postproducción, a decir verdad, es una fase que en muchas ocasiones suele comenzar mientras se rueda: el montador suele hacer un primer montaje (o primer corte) de las secuencias que va recibiendo diariamente, conforme se van rodando, en paralelo a la filmación, para ir controlando que todo está bien y no haya problemas.

Una vez finalizado el rodaje, el proceso se extenderá incluso durante varios meses, confeccionándose diferentes versiones de montaje, de la misma manera que se confeccionaron varias del guion. Es por esto por lo que lo consideramos postproducción, porque independientemente de cuándo empiece, siempre se extiende por detrás del rodaje. (p. 9). Para grabar las escenas de modo que puedan ser editadas, el realizador debe desarrollar una planificación del montaje definitivo en su guion técnico. De esta forma se sabrá con exactitud cómo se desarrolló la escena anterior y la siguiente y se podrá grabar las tomas de modo que puedan ensamblarse manteniendo la continuidad.

Dentro de la postproducción involucra los efectos visuales digitales (VFX) siempre y cuando la película tenga que ver con temas irrealistas. Como por ejemplo las películas de terror o ciencia ficción que poseen elementos que no existen en la realidad, pero que es posible ser creado con computadora. Fernando Franco (S/F) nos explica para que pueden ser usado los efectos aparte de crear cosas irrealistas:

Sin embargo, los efectos visuales no siempre son visibles. Puede que los estemos usando, por ejemplo, para borrar un elemento que aparece en plano y no se corresponde con la época en la que sucede la película. De esta manera, el departamento de VFX puede intervenir una toma rodada para una película que transcurre en el siglo XV haciendo desaparecer un letrero moderno que estaba en la localización y que no concordaría con el tiempo de la acción. En este caso se trataría de un efecto invisible: se ha hecho, sí, pero más que para llamar la atención sobre algo, para evitar una discordancia, eliminándola. (p. 10)

Entonces son técnicas a las que se recurren para tener una ayuda en el producto final, también podemos decir que en la edición viene el trabajo del sonido, el cual es un elemento que acompaña a la imagen para terminar de transmitir emociones, sentimientos. Es un proceso laborioso y meticuloso que requiere de muchas semanas. Fernández y Martínez (1998) nos menciona algunas aportaciones del sonido:

El sonido puede encauzar nuestra atención de forma específica dentro de la imagen, dirigiendo la lectura de los puntos de interés: nos indica lo que

debemos mirar. La pista sonora de algún elemento visual puede anticipar ese elemento y dirigir hacia él nuestra atención. La banda sonora puede aclarar hechos de la imagen, contradecirlos o hacerlos ambiguos. En cualquier caso, la banda sonora puede y debe entablar siempre una relación activa con la banda de imagen. (p. 194)

Con la mezcla del sonido acabado, la corrección de color de la imagen y los efectos realizados de ser necesario, tenemos la película terminada, la podremos ver tal y como la verá el espectador en la sala de cine. En esta parte de la producción el director plasma su definido estilo cinematográfico, a través del ritmo en la que se cuenta la historia, es decir la duración en la que le da a cada toma, el color mediante el cual el director dará un significado subliminal al público, entre otros elementos que influyen en el estilo.

1.2.2. Psicología del color:

Se dice que los colores tienen significados, significados que por alguna razón están insertados en nuestra conciencia a través de experiencias, que vienen desde nuestra niñez, generalmente a los niños le atrae todo lo que es colorido, les gusta lo brillante, lo que este iluminado, por ende, no les gusta la oscuridad. Víctor Manuel Moreno (2005) refuerza esta idea sobre la influencia del color en las personas:

A todos nos influencia el color y cada uno tiene sus propias ideas sobre antipatías o simpatías, gusto o desagrado sobre aquel o este color, pero de manera general, todos percibimos una reacción física ante la sensación que

produce un color, como la de frío o en una habitación pintada de azul o el calor en otra pintada de rojo. (p.27)

Hay personas que trabajan con los colores como por ejemplo los diseñadores gráficos, los directores de teatro, los diseñadores de moda, etc. deben saber lo que cada color significa en un ámbito general para las personas, estos deben saber que efectos producen en el público en general. Existen estudios en donde se le pregunta al público sobre el color preferido, el color que menos les gusta, las impresiones que causan cada color sobre ellos, y a que asocian cada color. Eva Heller (2004) nos comenta sobre este tema en su investigación:

Los resultados del estudio muestran que colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestión de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. El simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar por qué esto es así. (p.17)

Los colores en general tienen una influencia psicológica en cada persona, Moreno (2005) refuerza esta idea y nos comenta que “ Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica. ” (p.28) ante esto el autor nos ejemplifica esta teoría “ Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimente. ” (p. 27) y aunque estas teorías sobre los colores pueden ser subjetivas y nos pueden llevar a una interpretación personal, todas las investigaciones han llegado a la conclusión de que en la mayoría de las personas reaccionan inconscientemente ante cada color

y lo asocian a algo de una forma similar. En los capítulos siguientes veremos la significación de cada color.

1.2.2.1. El color y sus significados (la semiótica del color):

La perspectiva semiótica del color es la relación de las perspectivas físicas, fisiológicas y psicológicas. Cada color emana ciertos significados que tienen que ver con la simpatía o antipatía, así como el gusto o desagrado hacia ciertos colores, también pueden producir sensaciones físicas, como, por ejemplo, una habitación pintada de azul o de rojo puede dar la sensación de frío o de calor respectivamente. Esta idea nos refuerza Moreno (2005) de la siguiente manera:

Cada color tiene un significado y expresa una sensación agradable o desagradable, fría o cálida, positiva o negativa. El estudio de la influencia psicológica de los colores es hoy en día una ciencia que se aplica a muy diferentes campos debido a la importancia que puede tener en los ambientes, en la vida diaria y en la publicidad. También hay que tener en cuenta, que el color puede cambiar su significado dependiendo del país y su cultura, y al igual que el color, hay otros elementos (circulo, cuadrado u otra forma) que las personas pueden asociar con un concepto diferente al que normalmente se le atribuye a dicho elemento, la función de los elementos gráficos, no es simplemente adornar, sino atraer, representar la realidad y proporcionar más información que la escrita, o hacerla más evidente. (p. 24)

Si consideramos el color como signo, este puede funcionar para un fenómeno físico, como también una asociación al ámbito psicológico. Moreno

(2005) menciona a Charles S. Peirce el cual nos explica que un signo es algo que está en sustitución de alguna otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien. También nos comenta la dimensión semántica en relación con los signos:

En la dimensión de la semántica -donde los signos son considerados en su capacidad para representar o significar otras cosas, para transmitir información o conceptos que están más allá de los signos en sí mismos- se han hecho también varios trabajos en el campo del color. Aquí se exploran las relaciones entre los colores y los objetos que ellos pueden representar, los códigos y asociaciones establecidos mediante colores, y las maneras en que los significados del color cambian según el contexto de aparición y en relación a factores humanos tales como cultura, edad, sexo, etc. (p. 26)

En base a esto podemos decir que cada color posee un significado según la perspectiva que tiene cada ser humano. En lo siguiente veremos los principios que rigen en el ser humano para percibir las cosas y las asociaciones que poseen los colores en relación al ser humano.

1.2.2.1.1. Principios de percepción:

Cada persona posee diversos principios para ordenar sus percepciones. La percepción es el proceso en el cual se adquiere información, información que se extrae del medio que lo rodea. Según la RAE (2021), la percepción es la “sensación interior que resulta de una impresión material producida en los

sentidos corporales. “ En el proceso de percibir algo hay ciertas etapas el cual nos la menciona Moreno (2005) y las divide de la siguiente manera:

1. Energía física (entrada): Todas las condiciones estimulantes del medio residen en la energía física, por ejemplo, en el caso de la percepción visual del color el ojo solo es sensible a la porción de la radiación electromagnética (Energía de la luz), la más corta es percibida como azul violeta y la más larga como rojo, estando todos los colores entre estas dos.
2. Transducción sensorial (interpretación): es la interpretación de la información física, en mensajes informativos, que el sistema nervioso puede utilizar, estos son los estímulos, que nos llega por medio de los sentidos.
3. La experiencia perceptual o respuesta (salida): La percepción ha ocurrido cuando la persona nos dice verbalmente o a través de algún otro índice conductual, que ha percibido propiedades como una parte gris, un color rojo, una línea corta, una distancia larga, un triángulo o una superficie inclinada, estos resultados se dan por una respuesta conductual externa, el cual es un proceso de experiencia en el proceso cerebral. (pp. 41,42)

Dentro de la psicología está la teoría de la Gestalt, el cual nació como un movimiento en Alemania que la iniciaron investigadores como Wertheimer, Koffka y Köhler, durante las primeras décadas del siglo XX. Estos investigadores consideraban a la percepción como el proceso fundamental de la actividad mental,

además deducían que actividades psicológicas como el aprendizaje, la memoria, el pensamiento, entre otros, dependen del adecuado funcionamiento del proceso de organización perceptual.

Ante esto Gilberto Leonardo Oviedo (2004) nos menciona que “ La Gestalt realizó una revolución copernicana en psicología al plantear la percepción como el proceso inicial de la actividad mental y no un derivado cerebral de estados sensoriales. ” (p.89). Esto va de la mano con la filosofía de Kant el cual consideró la percepción como un estado subjetivo, que se abstrae de lo que nos rodea o de hechos que marcan nuestras vidas.

Según la psicología el ser humano emplea diversos principios para organizar sus percepciones. Esto quiere decir que el ser humano organiza su aprendizaje, los psicólogos de la Gestalt mencionan que gran parte del aprendizaje es por *insights*, es decir por significados que se va creando en el subconsciente en base a experiencias. Ante esto Moreno (2005) explica las diversas formas en que organizamos nuestras percepciones.

- Principio de proximidad. Establece que los elementos que se encuentran cercanos en el espacio y en el tiempo tienen a ser agrupados perceptualmente.
- Principio de similitud. Según el cual los estímulos similares en tamaño, color, peso o forma tienden a ser percibidos como conjunto. La proximidad supera la similitud.

- Principio de dirección común. Implica que los elementos que parecen construir un patrón o un flujo en la misma dirección se perciben como una figura.
 - Principio de simplicidad. Asienta que el individuo organiza sus campos perceptuales con rasgos simples y regulares y tiende a formas buenas.
- Principio de cierre: se refiere a la tendencia a percibir formas “complejas”. (pp.38,39)

Es así como se logra procesar el significado de cada color en nuestro ser. En primer lugar, se percibe según la parte física es decir si algo está caliente o frío, y lo asociamos a ciertas cosas, experiencias o colores; también es percibido según la parte sensorial, es decir, aquellos estímulos que llegan a los sentidos. Luego de recibir esos estímulos se organizan según su proximidad, su similitud, según ciertos patrones o ciertos rasgos característicos. Es así como se va formando una idea del significado de cada color.

1.2.2.1.2. El color como fuente de sensaciones:

El color de manera consciente o inconsciente, funciona de una manera influyente y sutil en la vida del ser humano. Va más allá de lo que el ojo pueda ver, ya que se dice que el ojo es el espejo del alma, es por ello que se puede decir que es el generador más potente de emociones y sensaciones, ofreciendo al espíritu alegría, tristeza, atracción o rechazo. Al respecto, Sandra Cuervo (2012) nos comenta lo siguiente:

El color es una parte del espectro lumínico, y, al final es energía vibratoria. Y esta energía afecta de diferente forma al ser humano, dependiendo de su longitud de onda (del color en concreto) produciendo diferentes sensaciones de las que normalmente no somos conscientes. (p.70)

A continuación, se verá la significación de los colores según algunos investigadores:

- **El color rojo:** se sabe que este es el color de la sangre y del fuego, generalmente se le asocia con el amor, que es representado con un símbolo del corazón, la pasión, A. Martínez Cañellas (1979) nos comenta lo siguiente:

Daniel, 10 años. Se porta de forma agresiva con toda la familia. Se rebela sin razón aparente y se opone a todos. Utiliza en sus dibujos el color rojo como base. Coge su mano llena de pintura roja y la estampa sobre un papel blanco diciendo: -"Es la marca del crimen, es mi marca". Esta es una comprobación de que, así como el color rojo utilizado los niños más pequeños, significa vitalidad, para los mayores se torna agresividad. (p.36)

El calor, así como el deseo, según Cuervo (2012) " en publicidad se utiliza este color para evocar sentimientos eróticos. " Si se representa un labio, así como uñas, zapatos o vestidos, es con este color. representa el coraje, la guerra y la revolución.

Figura 14

Color Rojo



Fuente: 20 minutos (2016)

- **El color verde:** Este es conocido como el color de la naturaleza, es el color de la vida misma, simboliza la esperanza, la fe y la regeneración. También representa la armonía, la fertilidad la frescura. Cuervo (2012) menciona que "tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. Por eso en contraposición al rojo (connotación de peligro), se utiliza en el sentido de "vía libre" en señalización. " (p. 78). Es relacionado con el poder de curación, es el color que más relaja al ojo humano. Además, menciona que:

El verde apagado y oscuro, por su asociación al dinero, es ideal para promocionar productos financieros, banca y economía.:

- El verde "Agua" se asocia con la protección y la curación emocional.
- El verde amarillento se asocia con la enfermedad, la discordia, la cobardía y la envidia. - El verde oscuro se relaciona con la ambición, la codicia, la avaricia y la envidia.
- La verde oliva es el color de la paz. (p.79)

Pero si se observa lo que rodea el medio ambiente también lo encontramos en cosas como el moho, la pestilencia, a lo contaminado, aunque tiene buenas connotaciones también tiene su parte negativa.

Figura 15

Color Verde



Fuente: 20 minutos (2016)

- **El color amarillo:** El amarillo es representado por el sol, es un color feliz, alegre, estimula la actividad mental, con frecuencia se le asocia a la comida, es por eso que en los logos de marcas de comidas o anuncios de comidas siempre se verá el color amarillo. Es un color que llama la atención, Cuervo (2012) menciona que normalmente en anuncios que sirven para llamar la atención se utiliza el amarillo en contraposición con el negro. Es por eso que los símbolos de advertencias en las vías automovilísticas utilizan estos colores.

Cuervo por otro lado también menciona que cuando se combina con algunos bordes oscuros producen algunas sensaciones negativas:

El amarillo claro tiende a diluirse en el blanco, por lo que suele ser conveniente utilizar algún borde o motivo oscuro para resaltarlo. Sin embargo, no es recomendable utilizar una sombra porque lo hacen poco atractivo, pierden la alegría y lo convierten en sórdido.

- El amarillo pálido es lúgubre y representa precaución, deterioro, enfermedad y envidia o celos.
- El amarillo claro representa inteligencia, originalidad y alegría. (p.73)

En cuanto a la parte negativa de este color Diego Andrés Bach. Bravo Bernilla (2018) menciona representa el enojo, la mentira y la envidia. Puede decirse que es el color de los traidores y los despreciados.

Figura 16

Color Amarillo



Fuente: 20 minutos (2016)

- **El color naranja:** Se le asocia al igual que el amarillo a la alegría, a lo tropical, es asociado a sentimientos como el entusiasmo, a estados de ánimos como la felicidad. La creatividad, la determinación y el éxito, están asociados a este color. A pesar de que es un color caliente, es decir produce la sensación del calor, no es un color agresivo como rojo. Ante esto Cuervo (2012) nos comenta lo siguiente:

El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico.

- El naranja oscuro puede sugerir engaño y desconfianza.
- El naranja rojizo evoca deseo, pasión sexual, placer, dominio, deseo de acción y agresividad.
- El dorado produce sensación de prestigio. El dorado significa sabiduría, claridad de ideas, y riqueza. Con frecuencia el dorado representa alta calidad. (p. 74)

Es considerado por autores como Bravo (2018) como un color que juega un rol secundario ya que es una mezcla entre el rojo y amarillo, y es que antes de asociar, por ejemplo, al atardecer o el color del metal caliente con el naranja, se le atribuye al rojo.

Figura 17

Color anaranjado



Fuente: 20 minutos (2016)

- **El color azul:** El azul es el color del mar y del cielo, por lo que suele asociarse a la estabilidad y a la profundidad. Por ser un color frío que está ligado a la inteligencia a la sabiduría y a la consciencia. Palabras como la lealtad, la confianza, la sabiduría, la fe, la verdad y el cielo eterno, también están ligadas a estas palabras. Cuervo (2012) adiciona que:

Cuando se usa junto a colores cálidos (amarillo, naranja), la mezcla suele ser llamativa. Puede ser recomendable para producir impacto, alteración.

- El azul claro se asocia a la salud, la curación, el entendimiento, la suavidad y la tranquilidad.
- El azul oscuro representa el conocimiento, la integridad, la seriedad y el poder. (p. 78)

En líneas generales este color es usado para inviernos, para situaciones de soledad, situaciones difíciles de la vida cotidiana. También de personas que no tienen sentimientos. Como menciona Bravo (2018): El azul en su estado más intenso, que nos recuerda el hielo y la nieve, estos colores aminoran el metabolismo y aumenta la sensación de tranquilidad. (p.55)

Figura 18

Color azul



Fuente: 20 minutos (2016)

- **El color púrpura:** Según Cuervo (2012) el púrpura aporta la estabilidad del azul y la energía del rojo. (p. 76) también menciona que existen encuestas en donde los resultados muestran que el color preferido del 75% de los niños antes de la adolescencia es el púrpura, ya que está asociado a la magia, el misterio, no en vano el muñeco Barney era de color púrpura. Está muy asociado con la sabiduría, la independencia, la dignidad.

Algunos opinan que como es un color muy poco encontrado en la naturaleza es un color artificial, es por eso que se le atribuye a colores mágicos. Cuervo (2012) además menciona que:

El púrpura brillante es un color ideal para diseños dirigidos a la mujer.

También es muy adecuado para promocionar artículos dirigidos a los niños.

- El púrpura claro produce sentimientos nostálgicos y románticos.
- El púrpura oscuro evoca melancolía y tristeza. Puede producir sensación de frustración. (p.76)

Puede ser considerado como un color infantil, debido a que es el color de la magia, y normalmente la magia es atractiva para los niños, es por eso que el muñeco Barney tuvo mucho éxito, debido a que era un dinosaurio mágico.

Figura 19

Color violeta



Fuente: 20 minutos (2016)

- **El color negro:** representa el poder, la elegancia, tener un carro negro, con un terno negro siempre será bien visto, la formalidad, la muerte. Es asociado al prestigio la seriedad, evoca autoridad, fortaleza. Con respecto a este color Cuervo (2012) agrega que: “El negro representa también autoridad, fortaleza, intransigencia. También se asocia al prestigio y la seriedad.” (p.79)

Aunque hay algunos autores que mencionan que el negro es la ausencia de todos los colores. y aunque puede que no lo sea, esta percibido por las personas como tal, que evoca el duelo, la muerte misma, simboliza la desgracia, el terror, la maldad, junto con el rojo el satanismo, el crimen y la muerte, todo esto según Bravo (2018)

- **El color blanco:** está asociada a la luz, a la bondad, a la inocencia, pureza, la virginidad, todas las buenas cosas que uno se puede imaginar puede estar ligado a este color, se le considera el color de la perfección, es por eso que Dios es representado con este color. Según Cuervo (2012) el blanco está asociado a la salud por ende menciona que puede usarse en productos médicos o que estén relacionados con la salud. Es el único color que se podría decir no tiene alguna connotación negativa.

1.2.2.2. Teoría del color

Para hablar sobre la teoría del color, se definirá lo que significa el color. En primer lugar, la RAE (2021) define al color como una Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda''. Es por eso que se dice que los colores hablan a los sentidos según Martínez (1979). El profesor Aníbal de los Santos Y. (2015) explica que:

El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidos por nuestra vista. (p.2)

Bajo estos conceptos, se entiende al color como ondas o rayos luminosos, es decir que irradian luz y que son percibidos por el ojo humano el cual lo procesa dándole códigos que son interpretados como su nombre lo dice color. Para Laura

Navas Ceballos (2020) “La teoría del color no solo nos sirve para definir cómo se forman los colores, sino también para entender qué es lo que percibimos y qué es lo que los colores nos provocan.” (p. 15) Es por eso que en los capítulos siguientes se investigará cómo se forman los colores.

1.2.2.2.1. Primeros teóricos del color

A través de la historia hubo muchos científicos, físicos, filósofos, artistas, etc. que han estudiado el tema del color, llegando a diferentes conclusiones, pero todos han llegado a un solo principio que es aceptado hoy en día: “La luz es el color”. Navas (2020). En esta parte se estudiará a los primeros teóricos que aportaron mucho al conocimiento que hoy existe.

Platón: es uno de los primeros filósofos en tocar el tema de los colores es el filósofo Platón, sus estudios no se apoyarían tanto en la ciencia, sino en la filosofía y en lo que para él era reconocido como verdad. Para Platón los colores son llamas provenientes de los objetos, sin embargo, no supo la composición exacta de esas supuestas llamas, en una especie de predicción anunció que los humanos jamás lo podrían conocer, a menos que se domine el mundo atómico, esto lo explica Ekai Txapartegi (2008):

Por eso, y por carecer de una perspectiva histórica adecuada, parece que Platón creyó, equivocadamente, que el ser humano nunca llegaría a conquistar el diminuto reino de las partículas. Si esta lectura es cierta supone que, en principio, no habría nada especial en los colores (aparte de

su tamaño). Una que lográramos acceder a las partículas básicas para poder estudiar su comportamiento, nada impediría formarnos opiniones sólidas y verosímiles acerca del origen y de la naturaleza más fundamental de cada color. (p.2)

se podría decir que para Platón entender sobre los colores era algo mágico, algo que no estaba al alcance del entendimiento humano, inclusive decía que era algo que solo podían entender los dioses. Navas (2020) adiciona que para Platón el color se puede entender en tres niveles o fenómenos como la autora indica y que trabajan simultáneamente:

(...) El primero es al que él denomina Llamas (fuego) que emana del propio objeto; el segundo, Flujo visual, es la llama que procede de nuestros ojos al ver un objeto; y ambos están influenciados por el tercero que es la Luz (aunque no tan determinante como la entendemos actualmente). (p. 15)

Platón en su círculo cromático reconoce diez colores, a esto le suma el blanco, el negro y el brillo. Explica que, en los casos del blanco y el negro para reconocerlos, dependen de las partículas de la llama del objeto, es decir, que cuando el objeto bota menos partículas de llamas y de menos tamaño, pues se logra el color blanco, y se logra el color negro cuando para al revés. Esto supondría que solo existen dos colores, pero Navas (2020) dice que el filósofo niega esto y sustenta esto con que los colores se pegan más al blanco según el brillo, y más al negro según la saturación. Dando a entender al brillo como la velocidad de las partículas, por lo que a más velocidad el color será más intenso.

Aristóteles: Como se sabe Aristóteles fue el discípulo de Platón. Navas (2020) explica que su estudio sobre el color no fue tanto sobre cómo se percibían los colores, más bien, este consideraba que la escala de colores se ordenaba en una progresión del blanco al negro, y que empezaba desde el blanco y el color que le seguía era depende de la cantidad de oscuridad que tenía. Aunque Abril Dulude Matos (S/F) indica que Aristóteles le dio un orden según su transparencia:

Aristóteles se basa no tanto en el estudio de las propiedades de la luz, sino más bien en la transparencia y de cómo los objetos son transparentes y se percibe su color según su grado de transparencia donde el blanco es la máxima transparencia y el negro lo opuesto. (p. 2)

Ambos autores concuerdan en que Aristóteles hizo un estudio en cuanto al orden de los colores, empezando desde el más claro (Blanco) y vas hacia el más oscuro (Negro), ya sea a través de la claridad o de la transparencia. Además, determino que para ver los colores la luz influye mucho en los objetos que irradian algún color.

Leonardo Da Vinci: Da Vinci relaciono los colores con la vida cotidiana, y definió al color como algo propio de la materia. Cristina Bartolotta y María Ramos (2016) nos mencionan como es que Da Vinci da una escala de los colores:

(...) Blanco (ya que permite recibir los otros colores) el amarillo para la tierra, el verde para el agua, el azul para el cielo, el rojo para el fuego y el negro para la oscuridad (quien nos priva de todos los otros) y dijo que con la

mezcla de todos ellos se obtenía el resto de colores. Asimismo, sostuvo que el verde se obtenía de una mezcla. (p.1)

También afirmo que los demás colores se podían obtener con la mezcla de estos colores básicos. Cabe resaltar que Da Vinci no consideraba al verde como un color básico, ya que este, era una mezcla.

Isaac Newton: para Newton el ojo responde a una estimulación nerviosa, producida por el color, el cual es causado por los rayos de luz y las longitudes de ondas que lo componen. En 1704 concluyó que el blanco y todos los tonos grises entre el blanco y el negro están compuestos de colores y que la blancura de la luz del sol se compone a la vez de los colores primarios mezclados en proporciones adecuadas. Sobre este autor Navas (2020) menciona que:

Quando hablamos de primeros teóricos sobre el color, es indudable mencionar a Isaac Newton ya que se puede decir que nuestra concepción actual de la luz y el color es gracias a él, es decir, por él conocemos y entendemos el color como lo hacemos hoy en día. Sin embargo, cabe destacar que lo que Newton estudió fue la teoría de la luz, pues como sabemos la luz es diferente a la pintura, y hay que diferenciar sus matices.

Newton fue quien declaró que el color no existe, y que la luz es color. (p.17)

Newton utilizó un prisma para descomponer la luz blanca y así mostrar las longitudes de ondas que componía este color. Ante esto Bartolotta y Ramos (2016) mencionan que:

Isaac Newton trabajó en relación con la óptica y la naturaleza de la luz, demostrando que la luz blanca estaba compuesta por los colores: rojo, anaranjado, amarillo, verde, cian, azul y violeta los que podían separarse por medio de un prisma atravesado por la luz del sol. Con ello dio lugar al siguiente principio “Todos los cuerpos opacos al ser iluminados reflejan todos o parte de los componentes de la luz que reciben”. (p.1)

El proceso de descomposición era el siguiente: “la luz blanca penetra por una de las caras del prisma y al refractarse se descompone en distintos colores según el grado de separación de la longitud de la onda”. (Navas, 2020. p. 17). Es así que se da cuenta que, al iluminar un objeto opaco, este absorbe algunos componentes de luz, es decir que absorbe unos colores y refleja otros. Para que se entienda un poco más, si observamos la superficie de un objeto que es rojo, lo que realmente vemos es un pigmento que absorbe todas las ondas electromagnéticas de la luz blanca, menos la roja, que es la que se refleja.

Johann Wolfgang von Goethe: Es uno de los grandes teóricos y referentes sobre la teoría del color. Publico su libro sobre la teoría del color (Zur Farbenlehre, 1808) no le dio al color un significado científico, más bien como poeta que era, le dio un sentido psicológico de los colores explica Valeria Sabater (2020), la cual nos comenta lo que para Goethe era el color:

Según él, las personas experimentamos el mundo a partir de unas reacciones primitivas de las que no siempre somos conscientes. El color es una entidad con lenguaje propio que tiene el poder de modificar nuestra percepción y

también el ánimo. Así, y aunque estas ideas fueron rechazadas por una gran parte de la comunidad científica, sí que despertaron el interés de figuras tan relevantes como Arthur Schopenhauer o Ludwig Wittgenstein. (párr. 5)

Goethe estuvo motivado a estudiar el color desde una perspectiva armónica y su aplicación (el Color) en la pintura, y no estuvo muy de acuerdo con otros estudiosos como Isaac Newton sobre este tema como menciona Navas (2020):

Goethe estudió a Newton y contrapuso sus investigaciones. Es decir, se dio cuenta de que el científico inglés se dejó llevar más por las matemáticas que por la propia percepción de su ojo. Por ello, Goethe desarrolló otro tipo de física distinta a la newtoniana, una más basada en la experiencia, y no tanto en la relación del color con la óptica, ciencia que no puede prescindir de las matemáticas. (p.18)

Goethe probó que no existe color en la luz, por el contrario, es algo que presenta cada superficie, esto lo comprobó al poner un objeto con diferentes espectros de luz que lo ilumina, pero que, sin embargo, el color se mantiene. Para Goethe los experimentos de Newton carecían de valor ya que en sus experimentos manipulaba la luz haciéndola chocar con un objeto transparente y lo reflejaba en algo opaco.

1.2.2.2.2. Círculo Cromático

El círculo cromático, también llamado círculo de matices o rueda de color. Se trata de la colocación de los colores que conforman el espectro de la luz visible, teoría que fue descubierta por Newton, estos colores vendrían a ser el rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta. Un concepto científico aporta Nuria Coll Campmany (2020) que menciona lo siguiente: “El círculo cromático es la representación de la parte de las longitudes de onda del espectro electromagnético que nuestro sistema de percepción visual nos da la capacidad de reconocer y es una parte fundamental de la teoría del color.” (p.14). ante esto Aníbal de los Santos Y. (2015) al respecto adiciona lo siguiente:

El círculo cromático más común – el usado por los artistas pictóricos – se basa en el rojo, amarillo y azul, el sistema sustractivo imperfecto que suelen adoptar los profesionales que trabajan con pintura, tejidos u otros materiales reflectores. Los colores primarios de la rueda se combinan también con los secundarios, cada uno de los cuales representa una combinación de primarios adyacentes. También se incluyen seis terciarios, con los que se obtiene un total de 12 colores. (p. 8)

Entonces según la teoría de Newton todo empieza con los tres colores primarios, y cuando se combina, es que se obtienen todos los demás colores. Sin embargo, se habla también de una naturaleza objetiva, como lo menciona Navas (2020), que nos permite diferenciar a los colores en tres parámetros, los cuales son matiz, valor y saturación. Navas nos explica de manera corta estos parámetros:

Como definición rápida podemos decir que el matiz es el color en sí. La saturación es la pureza o viveza del color, es decir cuanto menos saturado sea un color, más cerca del gris está. Y el valor o luminosidad es lo claro u oscuro que sea un color, mientras más oscuro más cerca del negro estará. (p. 21)

Se entiende a la matiz o tono como el color propio, sin ninguna mezcla, esto nos permite clasificar los colores primarios: Rojo, Verde y Azul. Mientras que el valor es cuanta intensidad de luz refleja un objeto, es decir cuan claro u obscuro es un color. Y cuando se habla de saturación, es cuando el color es más intenso, cuando el color es opaco, es decir cuando se acerca más al gris se dice que está poco saturado, porque esta descolorido.

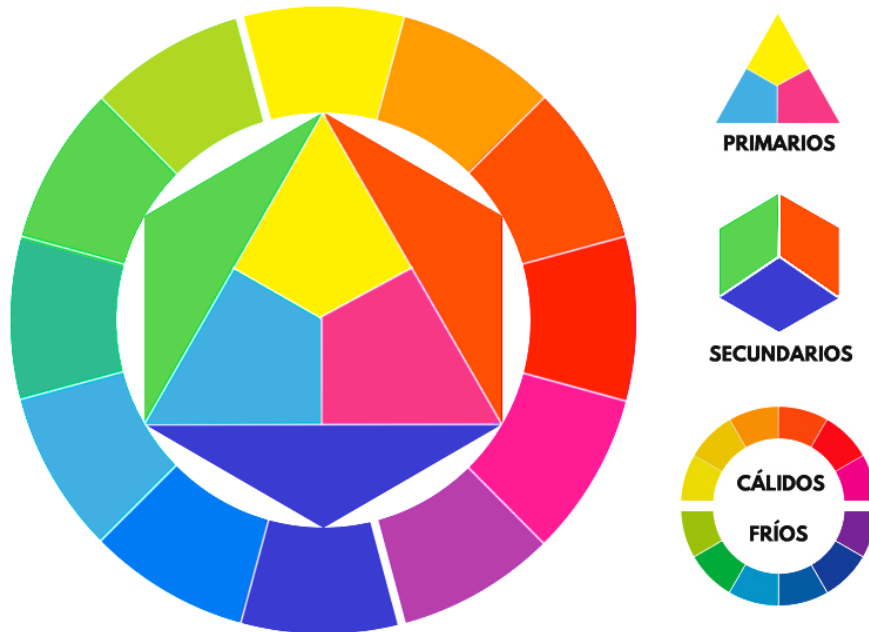
Los colores cuando se combina se conocen como armonía o esquema de colores, los propósitos de esto son para crear balance o discordancia. Bravo (2018) refuerza esta idea:

El círculo cromático nos sirve para ver las armonías en los colores, es decir la relación que guardan unos con otros. Podemos hacer uso del círculo cromático para hacer selección del color que nos pueda servir para un determinado diseño. Cabe recalcar que todos los colores del círculo cromático no tienen blanco o negro, es decir están en su tono y saturación original y puro. (p. 29)

Es en base al círculo cromático que podemos implementar los colores dentro de una escena, para que todos los colores involucrados guarden relación con la intención de mensaje que quiere dar el director de cine.

Figura 20

El círculo cromático



Fuente: La mona Lista (2020)

Sistema RGB y CMYK: se sacan combinaciones según estos dos sistemas el sistema RGB y CMYK, para hablar de estos dos sistemas se hace referencia a síntesis aditiva y síntesis sustractiva. La síntesis aditiva se refiere al sistema RGB y que vienen a ser los colores luz, es decir los colores que provienen de una fuente luminosa. “ Se trata de crear colores a través de la mezcla por adición de los tres colores primarios. ” (Navas, 2020). Es decir que las ondas de luz se juntan para así crear colores. Este concepto lo refuerza Bravo (2018) mencionando lo siguiente:

Según la teoría de Thomas Young, “Todos poseemos en la retina sensores que nos permite distinguir los colores, cada uno sensible a una longitud de

onda: rojo anaranjado, verde y azul violáceo”. Estos son los tonos básicos o primarios Red, Green, Blue. (p. 36)

En este sistema los colores nacen de la suma de estos tres colores primarios, la cual se es usado de preferencia para diseños que serán utilizados en canales digitales.

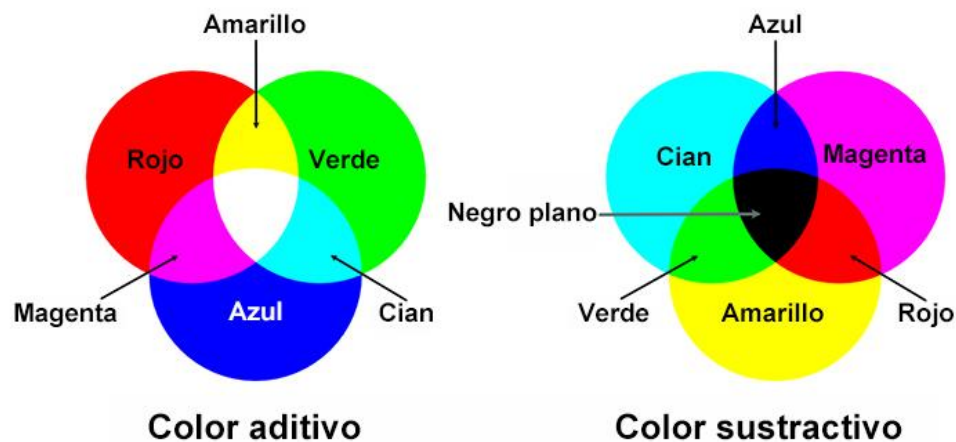
Por otro lado, el modelo CMY o CMYK que es un sistema sustractivo del color, es decir que se crean colores a través de pigmentos, y ya que los pigmentos no emiten luz, por el contrario, lo sustraen, es por eso que este modelo se basa en la sustracción del color. Navas (2020) explica que: En este modelo los colores primarios cambian, siendo estos el cian, el magenta y el amarillo (Cian, Magenta, Yellow, Key Black - CMYK). Aquí, como podemos comprobar los secundarios también son diferentes: rojo, verde y azul. (p. 24). Bravo (2018) también explica porque el sistema CMYK es un sistema sustractivo:

Se llama sustractivo porque cuantos más colores pigmento se mezclan, más se sustraen radiaciones, mostrando menos luz. “Los colores secundarios de la composición aditiva son los básicos o primarios en la mezcla sustractiva. Cian, Magenta y Amarillo y su composición, dos a dos, dan los secundarios: azul violáceo, rojo anaranjado y verde”. (pp. 36, 37)

Entonces el círculo cromático es una herramienta clave en el estudio de los colores, la que rige en la actualidad es la de Newton que se basa en el modelo RYB (red, Yellow, blue) los cuales se van descomponiendo en colores secundarios que serían: verde, violeta y naranja.

Figura 21

RGB y CMYK.



Fuente: Art Rocket (s.f.)

1.2.2.3. El color en el cine

En un capítulo anterior se habló de la saturación, del matiz y del valor, la relevancia de estos tres parámetros y de conocer el círculo cromático es que podemos dar color en las películas como dice Navas (2020):

(...) Cuando hablamos de cine y de estos tres elementos en una película, estamos dando mayor o menor importancia a algo concreto. Jugar con la saturación, valor o tono, nos ayudará, por ejemplo, a guiar la mirada del espectador hacia un punto concreto que, se entiende, es importante. O podemos mostrar también sensaciones o cambios de humor en los personajes, pues un color más vivo se relaciona con emociones positivas, mientras que uno pálido es negativo, mostrando tristeza o desconsuelo. (p.22)

El color toma un rol muy importante, que junto con los otros elementos que posee el cine como lo es la musicalización, la iluminación, entre otros; brindarán al

espectador sensaciones y emociones, el color como se ha visto posee una influencia en la psicología del ser humano, por ende, trabajará en el sistema visual para evocar emociones. Esta información la refuerza Mercedes García Navas (2016) que habla sobre la percepción:

La percepción, por tanto, es procesar y entender lo que nos rodea, pero también de la memoria. El ser humano, gracias a los sentidos es capaz de capturar los estímulos, los cuales se transforman y producen “nuevas realidades” Los estímulos son capturados por los órganos que logran la información y los datos de forma activa, pero para poder hacerlo esto conlleva una experiencia de vida, un aprendizaje, y un estar “expectante” ante lo que se presenta, que permite percibir y recibir la información. (p. 61)

Es por eso que el color combinado o no crea su propio lenguaje, la cual produce una respuesta emocional en el ser humano. Por ejemplo, no puede existir una discoteca donde las paredes sean de color celeste, tomando en cuenta que el celeste evoca a la reflexión según García (2016). Una discoteca debe tener un ambiente de colores que evoquen energía, como lo son el naranja, el amarillo, el rojo, etc.

1.2.2.3.1. Armonía o esquema de colores

Hablar de armonía en los colores, significa la relación que existe entre los colores de una composición. A esto Daniel Medina Molero (2018) adiciona lo siguiente. “Los colores armónicos son aquellos que funcionan bien juntos. Pueden ser combinaciones que varíen la inflexión de un tono, o de distintos tonos, pero que en su mezcla se mantienen los unos partes de los pigmentos del resto”

(p.17). Cabe acotar que dentro de la armonía de colores se encuentran tres tipos de colores: Dominantes, tónicos y de mediación. Según Consuelo Saavedra (2014), el dominante es el color neutro que está para resaltar los otros colores que conforman la armonía, especialmente el tónico, este es el color complementario de la dominante, es el que más luminosidad y matiz posee, ocupa una menor superficie en la composición a comparación de la dominante. En tanto el de mediación cumple una función conciliadora y transitoria entre los antes mencionados, y suelen estar cercanos al color dominante en el círculo cromático. Para entender mejor la autora Saavedra (2014) da una explicación: "En una composición cuyo color dominante sea el violeta y el amarillo sea el tónico, el mediador puede ser más rojo si queremos transmitir la sensación de calidez, o más azul si queremos que sea más bien fría" (p. 13).

Es a través de la armonía del color que los cineastas logran los efectos deseados psicológicos en la pantalla grande, estas armonías son:

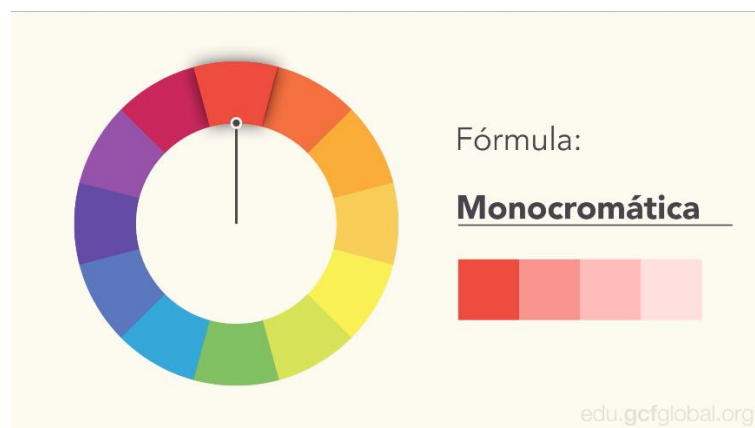
- **Armonía monocromática:** En esta armonía se utiliza un solo color junto con sus variantes, es decir sus valores y su saturación. Se utiliza para conseguir sensaciones intensas, dependiendo del tono que se escoja, si escogemos colores pasteles pueden resultar relajantes, si utilizamos colores con mayor saturación pues tendremos una emoción intensa, como por ejemplo cuando se usa el color rojo para mostrar un exceso de pasión o de violencia, o si usamos el azul para mostrar frialdad, soledad, tristeza. Según Medina (2018) en

esta armonía, “se usa un solo tono variando su pureza y luminosidad” (p.18). A esto Navas (2020) adiciona lo siguiente:

Los colores monocromáticos también son usados para la creación de atmósfera. Esto se debe a que es un esquema que podemos encontrarnos en muchas ocasiones en la naturaleza. Así dependiendo de si usamos una paleta de colores cálidos o de colores fríos, podemos hacer que el espectador sienta la temperatura que está experimentando el personaje. (p.27)

Figura 22

Fórmula monocromática



Fuente: GCF Global (s.f.)

- **Armonía complementaria:** Este esquema usa dos colores opuestos de la rueda del color de Newton. Estos dos colores suelen ser por un lado uno cálido y por otro frío, dando, así como resultado un efecto agradable ante el ojo humano. Navas (2020) menciona que esta es la armonía que prefieren los

cineastas, utilizando los colores opuestos como el azul y naranja, y explica que es debido a que como el naranja es el color que se asemeja a nuestra piel el usar fondos azules resalta más al personaje.

Otra pareja de colores que también es utilizada en mayoría por películas navideñas es el verde y el rojo, ya que el rojo simboliza amor y odio, representa un exceso emocional, mientras que el verde, representa la vitalidad. Juntos estos dos colores nos dan emociones tanto positivas como también pueden dar emociones negativas, es usado tanto en películas alegres, como son las películas navideñas como en dramas, películas de terror y suspenso.

Figura 23

Fórmula complementarios



Fuente: GCF Global (s.f.)

- **Armonía análoga:** es donde se usan los colores adyacentes dentro del círculo cromático. Aquí predomina el color que tiene protagonismo, que

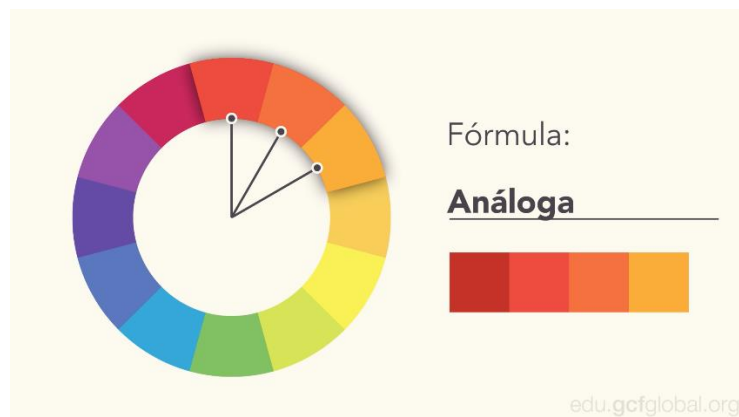
pueden ser colores cálidos o fríos. Al respecto Esther Miguel Trula (2019) menciona lo siguiente:

Se ajustan bien estando juntos y pueden así crear una armonía en la paleta de color, siempre que se mantengan dentro de ese esquema de mostrar sólo colores cálidos o sólo colores fríos para que no haya tensión entre los complementarios. Este esquema funciona muy bien para retratar exteriores y se los suele encontrar en la propia naturaleza, habiendo un color predominante, otro que sirva como acompañante y el blanco o el negro como tercera pata que sustente esta paleta y acentúe a los otros dos. (párr. 14)

Esta armonía funciona para crear una atmósfera determinada en toda la película, así como en una determinada escena para dar un mensaje específico, como el desarrollo del personaje, o como se siente el personaje en determinado momento de la película.

Figura 24

Fórmula Análoga



Fuente: GCF Global (s.f.)

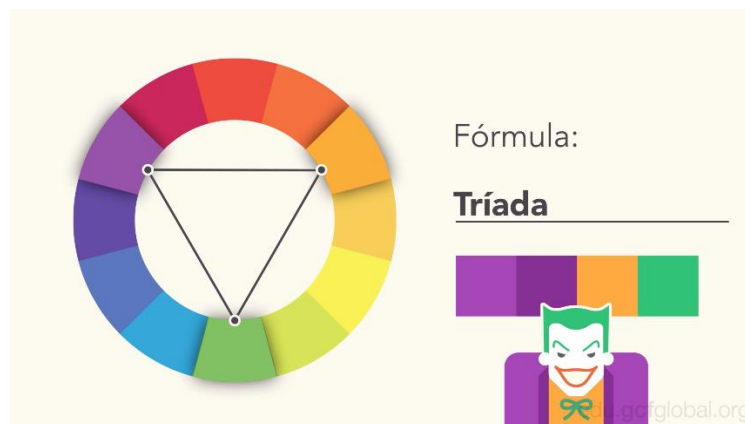
- **Armonía triádica:** en esta armonía se utilizan 3 colores como su nombre lo indica. Se utilizan 3 colores equidistantes, formando un triángulo equilátero a la hora de escoger la combinación de colores. Para los cineastas es complicada de conseguir, porque visualmente no es muy bueno. Un color es el dominante, mientras que los otros dos solo lo acentúan. Normalmente es utilizado en películas de superhéroes y con un corte animado. Navas (2020) menciona lo siguiente:

Pero los colores primarios no son los únicos que consiguen un esquema triádico llamativo, ya que, con los colores secundarios, por ejemplo, también podemos crear una hermosa armonía. Y si los colores primarios los asociamos a los superhéroes, los secundarios caracterizan a unos de los villanos más conocidos tanto de los cómics como del cine. (p.30)

Si se logra conseguir esta armonía resultará llamativa ante el ojo humano que lo sorprenderá.

Figura 25:

Fórmula triada



Fuente: GCF Global (s.f.)

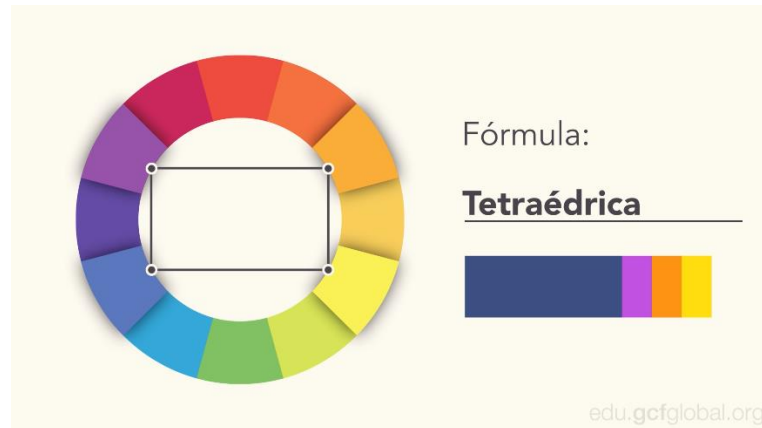
- **Armonía Tetrádica:** Dentro del esquema triádico podemos encontrar una variante que es la tetrádica, el cual se utilizan cuatro colores, recibe el nombre de “doble complementario”, ya que se forma utilizando dos parejas de colores complementarios, estos pueden ser azul y naranja, y rojo y verde. Navas (2020) menciona lo siguiente:

Al ser el esquema más rico, debido a que es el que usa más matices a la vez, el resultado es una paleta muy colorida y que aporta mucha viveza, aunque es el esquema más complicado de conseguir. Intentar armonizar lo máximo posible con el objetivo de representar la realidad. Como en las demás paletas, no todos los colores se presentan en el mismo porcentaje, sino que se suele jugar para que uno, o dos, colores predominen sobre los otros. (p.31)

Esto da como resultado películas vivas, sin embargo, Miguel (2019) nos advierte que: “el estilo tetrádico no adquiere una forma cuadrada si lo miramos en la rueda de color, sino rectangular. Son dos pares de colores de los cuales dos se acercan más entre sí que de los otros” (Párr. 20).

Figura 26

Fórmula tetraédrica



Fuente: GCF Global (s.f.)

1.2.2.3.2. El color en los géneros cinematográficos:

Como ya hemos visto el trabajo con ciertos colores dentro del cine se verá asociada según el género de película que se esté trabajando, en líneas generales, Según Ricardo Bedoya e Isaac León (2016) Frías: “El color cumple al menos, tres funciones en el cine. Una de tipo informativa; otra, vinculada con su presencia dentro del encuadre y la composición y, por último, una de orden expresivo.” (p.123)

La función informativa que es que los colores reflejan un sentido natural de los objetos que conforman la filmografía. Gracias a los distintos colores cromático, es que se logra crear una atmósfera, y nos permite distinguir una de otra. Es decir, da un valor significativo de lo que se está viendo, brindando así al cerebro un mensaje envolvente.

Por otro lado, en la función compositiva de la imagen es el color el que marca los centros de interés visual, esto se da gracias a la saturación del color, lo cual proyecta un campo visual cargado de energía. También se puede lograr la profundidad de campo, lo que hace que una imagen no sea plana, sino que junto con los elementos tonales del color y las sombras se logra dar una tridimensionalidad de campo visual. Esto es lo que separa al personaje del fondo.

La función expresiva, es la que no conlleva lo emocional, cada color evoca sentimientos y es esta la que nos envuelve sentimentalmente. Por ejemplo, los colores cálidos y energéticos nos llevan a una atmosfera exaltada o eufórica, mientras que los colores fríos no llevan a una atmosfera contraria, apagada.

Teniendo en cuenta estos conceptos es que ciertos colores son usados en los diferentes géneros cinematográficos. En el caso de las películas de ciencia ficción, así como películas postapocalípticas, abundan los colores cobrizos, los metales sucios, los edificios arruinados con colores apagados, se utiliza mucho el color verde, para dar un ambiente hostil. Tal como menciona Bedoya y León (2016):

No es casual que las cintas de ciencia ficción, con su profusión de extraterrestres llegados del espacio exterior, aprovechen una paleta cromática limitada pero eficaz en su significación. Su relativa monocromía logra asociar el rojo, el verde y el amarillo a las dimensiones más viscerales de la reacción ante lo desconocido. En películas como *Gremlins* o *Critters*, la codificación del color conduce a una simbolización de los impulsos hostiles de los destructores del espacio humano. (p.127)

Se puede observar que el verde es usado para lo desconocido, o para todo aquello que viene del espacio exterior, es un factor común, es por eso que la sangre de "El depredador" (1987) es verde. Pero, pasando al género de terror, él tiene que provocar en el espectador pavor, miedo, incomodidad, tomando como ejemplo "El conjuro" (2013) es que se utilizan colores poco saturados, que llegan a ser lúgubres, no tienen mucha vida, se utiliza el rojo, en caso la película sea sangrienta, en este género se juega con la temperatura del color, se utilizan filtros para darle a las películas aspectos fríos en muchos casos. Javier Cazallas (2019) nos explica un poco sobre este género y los colores que se usan:

En el género de terror, los tonos azules y verdes predominan, así como puntualmente los rojos para acompañar las escenas más sangrientas. Enfriar la escena con filtros ayuda a restarle calidez, y por tanto hace que el espectador no se sienta cómodo. Un ejemplo por citar alguno lo tenemos con las cintas de Expediente Warren, donde no encontraréis escenas con temperaturas de color que os hagan sentir a gusto, salvo que os guste pernoctar en cementerios. (párr.20)

Al igual que en el género de suspenso se trata de generar incomodidad, y muchas veces están en los colores fríos tal como dice pmunoz14 (2018) " El uso de los colores fríos genera emociones de melancolía, deprimido, tranquilidad y serenidad. " (párr.8)

En cuanto al género de romance el cual la esencia es presenta la historia de amor de dos personas, el cual pueden pasar desde momentos tristes hasta momentos felices. Los colores deberán ser pasionales, alegres, deben ser

colores saturados, ya que estos irradian energía, es así que pmunoz14 (2018) nos dice sobre este género que “El manejo del color café para la tibieza, luz y madurez, el color amarillo para connotar alegría, energía y salud, el rojo para el amor pasional, ira y odio, y el morado para la ternura. (párr. 11)

El género de drama el evoca a los sentimientos, los pasionismos, así como los conflictos emocionales de sus personajes es lo que. Pmunoz14 (2018) hace un análisis de la película “Tan fuerte, tan cerca” (2011) el cual trata sobre un niño de once años, que es inventor, diseñador de joyas, astrofísico entre otras, y que, tras la muerte de su padre, en los atentados del 11 de septiembre del 2001, encuentra un sobre con una llave, el cual empieza a buscar la cerradura de esa llave.

El manejo de colores se puede percibir en el uso de sus vestimentas para da etapa del personaje. El frío, melancolía, deprimido, tranquilidad, serenidad a partir de la muerte del papa y el personaje como tal cuando estaba vivo, al igual que las emociones como tibieza, luz, madurez. En cuanto al personaje principal, son los colores de su vestimenta que connotan las emociones de alegre, energía y salud en las escenas de aventura. (párr.15)

Es así que en los momentos alegres se utilizan colores vivos, saturados, y en los momentos de entusiasmo, felicidad, colores como el naranja. Es por eso que en las películas de comedia los colores como el amarillo, el rojo, el rosado, el verde, colores con mucha saturación llenos de vida.

1.3. Definición de términos básicos

Mise scene: Es un término teatral traducido como puesta en escena, es una parte del trabajo de producción de una obra, en cine se podría traducir como el control que posee el director sobre todos los elementos que aparecen en el encuadre.

Aspect Ratio: Es la medida de la imagen, que se basa en la relación de fotogramas que guarda la imagen entre el ancho y el alto. Es así que si una imagen tiene un Aspect Ratio de 1.33.1, significa que la altura tiene 1.33 veces la altura del fotograma.

Resolución: Es lo que indica cuan nítida es la imagen, la nitidez se logra a través de los pixeles (cuadrados de colores) mientras más pixeles posea la imagen, más nítida será la imagen.

Fotogramas: Es una imagen fotográfica plasmada en un rollo de película o celuloide, lo cual la sucesión de estos hace que podamos tener un video.

Profundidad de campo: Es la relación que existe, en cuanto a la distancia entre nuestro objeto o personaje principal y el fondo del área en el que se encuentra.

Sistema RGB: Es una mezcla que se basa en la adición de los colores rojo, verde y azul. Estas mezclas se realizan para producir imágenes de colores en televisores, monitos, teléfonos inteligentes.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1 Diseño metodológico

En esta investigación se analizará el trabajo del director de cine Zack Snyder, que cuenta con una gran trayectoria en el mundo cinematográfico, es sabido que, todos los directores de cine tienen un estilo propio de hacer sus películas, pasando por un estilo visual, un estilo narrativo, etc. Y todas las películas de este director tienen un estilo bien marcado *Justice league* (2021) de Zack Snyder, para muchos críticos del cine fue una obra maestra, y mejoró el trabajo realizado por Joss Whedon. Es por eso que bajo el método cualitativo se analizará Secuencias de esta película dirigida por Snyder, bajo las categorías ya desarrolladas en el marco teórico; ya que, la investigación cualitativa intenta repotenciar los marcos conceptuales, además de validar o comparar los postulados previos, es decir puede contrastarse o confirmarse lo que otros estudios cualitativos han trabajado. Al respecto Quecedo Rosario y Castaño (2012), refuerzan el concepto sobre investigación cualitativa:

El diseño cualitativo, se adapta especialmente bien a las teorías sustantivas, ya que facilita una recogida de datos empíricos que ofrecen descripciones

complejas de acontecimientos, interacciones, comportamientos, pensamientos que conducen al desarrollo o aplicaciones de categorías y relaciones que permiten la interpretación de los datos. En este sentido el diseño cualitativo, está unido a la teoría, en cuanto que se hace necesario una teoría que explique, que informe e integre los datos para su interpretación. (p.12)

Dicho esto, el presente estudio se basará en el análisis de caso el cuál en opinión de Chetty (citado en Carazo, 2006) es una metodología rigurosa que “Permite estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable.” (p.175). Esto nos permitirá hacer un estudio en base a cada variable, indagada en el marco conceptual, lo que permitirá a la vez usar como instrumento del presente estudio.

2.2. Procedimiento de muestreo

2.2.1. Población o universo

La población o universo de una investigación es todo lo que compone a un fenómeno ya sea personas, objetos, organismos, etc. y que es objeto de estudio o de análisis. Al respecto Pineda et al (1994) complementa este concepto: “El universo o población puede estar constituida por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales, entre otros. El universo es el grupo de elementos al que se generalizaran los hallazgos” (p.108). Bajo estos conceptos es que se entiende como nuestra población o universo a la película Justice league (2021), de Zack Snyder, también conocida como The snyder Cut es una versión extendida de la película de superhéroes del mismo nombre, lanzada el 2017, a cargo de Josh Whedon. Esta última versión tiene una duración

de 4 horas, en el cual el director le da un desarrollo específico a cada personaje e historia de la película. Esta es la historia de superhéroes de DC, que luego de la muerte de Superman a manos de Doomsday un criptoniano bajo efectos de un experimento, el mundo se queda desprotegido, Bruce Wayne intenta formar una alianza, la cual se llamará Liga de la Justicia, al ver que el mundo se verá amenazado por un antiguo demonio, que intenta conquistar la tierra. Batman junto con The Wonder Woman, Aquaman, Cyborg y Flash intentarán proteger la tierra. Esta es la película la cual se analizará bajo conceptos ya estudiados.

2.2.2. Muestra

La muestra de una investigación vendría a ser el subconjunto de nuestra población o universo en el cual se llevará a cabo nuestra investigación. López (2004) menciona que es importante por lo siguiente: a) Permite que el estudio se realice en menor tiempo. b) Se incurre en menos gastos. c) Posibilita profundizar en el análisis de las variables. d) Permite tener mayor control de las variables a estudiar. (párr. 7)

Para esta investigación se ha seleccionado seis secuencias, de nuestra película entendida como nuestra población, las cuales se van a analizar temas como la iluminación, la gama de color, entre otros, que a pesar de pertenecer a una misma película se utiliza diferentes técnicas de trabajo. Las secuencias que se va a trabajar son las siguientes:

Secuencia 1 de Tc. 00: 00: 00 a Tc. 00: 06: 10

Esta es la secuencia de inicio de la Película, esta primera parte tiene 5 escenas, 5 locaciones diferentes, pero que forman parte de la misma pequeña historia contada en esta parte, donde Superman muere junto con Doomsday, ambos atravesados por una lanza hecha de criptonita. Superman en su agonía grita de dolor, dicho grito viaja por todo el mundo prácticamente, el cual despierta 3 cajas que contenían un gran poder. Estas cajas eran protegidas y vigiladas por Cyborg, los Atlanteanos y las Amazonas, por separado.

Secuencia 2 de Tc. 00: 06: 10 a Tc. 00: 13: 50

En esta parte Bruce Wayne está viajando por un lugar helado, a pie, en busca de Aquaman, con el fin de convencerle para formar un equipo de super héroes para defender la tierra de una amenaza que está por venir.

Secuencia 3 de Tc. 00: 15: 49 a Tc. 00: 17:24

Aquí se verá a una solitaria Luisa Laine, que como se sabe es la novia de Superman, y que camina por la ciudad hasta llegar a lugar donde falleció su novio, lugar que le trae recuerdos a él.

Secuencia 4 de Tc. 00: 17:24 a Tc. 00: 25: 12

En esta secuencia veremos en acción a la mujer maravilla, donde salva a un grupo de personas de unos terroristas.

Secuencia 5 Tc. 00: 25: 12 a Tc. 00: 36: 49

En esta secuencia aparece Steppenwolf, el villano principal de la película, que llega a un santuario donde una de las cajas era cuidada por las guerreras Amazonas. Se inicia una batalla entre este demonio junto con su legión de parademonios, contra estas guerreras, que en su intento fallido de evitar que se roben la caja, son derrotadas por este villano.

Secuencia 6 Tc. 00: 38: 04 a Tc. 00: 39: 33

Aquí veremos a Bruce Wayne y su mayordomo Alfred están en un avión privado conversando sobre la situación de los posibles super héroes que intenta reclutar, para luchar en contra de la amenaza que se acerca.

2.2.3. Técnicas de recolección de datos

En esta investigación se estudiará cualitativamente la dirección fotográfica y el significado del color en la película *Justice league* (2021), utilizando el análisis de contenido como metodología el cual se utilizará como instrumento las fichas de análisis, entendiendo así al análisis de contenido como una técnica que pretende analizar las ideas sobre un objeto de estudio. Bajo este concepto Noguero (2002) complementa lo siguiente:

Es evidente que el interés del análisis de contenido no reside sólo en la descripción de los contenidos, sino en lo que éstos, una vez tratados, podrían enseñarnos relativo a «otras cosas». Estos conocimientos deducidos de los

contenidos pueden ser de diversa índole: psicológica, sociológica, histórica, económica... (p.175)

Y es como este estudio permitirá entender los efectos psicológicos que poseen algunos de los indicadores estudiados en las personas que se dirige nuestro universo. Basándonos en teorías, conceptos dados por investigadores, autores, que con sus investigaciones aportaron a dichos conocimientos y las cuales hoy en día nos permiten tomar como referencia para nuestro estudio.

2.2.4. Validez y confiabilidad del instrumento

Para la validación de esta investigación, así como la recopilación de información se ha recurrido a expertos que analizarán las matrices de análisis de contenidos. Estos jueces son especialistas en el tema audiovisual, por lo que se convocó a los siguientes profesionales:

Juez 1: Magíster José Reátegui León

Juez 2: Magíster Flor Flores Cotos

Juez 3: Magíster Weslly Montoya Grados

El procedimiento de la validez de expertos fue el siguiente:

- a. Se eligió a tres jueces por tener conocimientos sobre los temas de estudio para ser evaluador de los instrumentos.

- b. Se redactó y envió una carta en la cual se invita al juez a participar en el estudio, adjuntando un ejemplar de los instrumentos y las definiciones de los aspectos que van a ser analizados.
- c. Se entregó el material a cada juez y se coordinó con cada uno el recojo de su evaluación respectiva.
- d. Se aceptan los ítems que alcanzan valores superiores a 80 %

2.3 Aspectos éticos

Para la realización de la investigación se ha mantenido un comportamiento ético, en la cual la manera de obtener la información ha sido cuidada rigurosamente, citando fielmente a los autores de las fuentes, respetando así la investigación de ellos, sin alterarlos, ni cometiendo plagio. Para ello también se ha contado con el apoyo de un asesor experto en temas de investigación.

2.4 Cronograma

Actividades		Abri l	Mayo	Junio	Julio	Agost o	Septiembr e	Octubr e
1	Elección del tema	X						
2	Definición del problema		X					
3	Elaboración del proyecto		X					
4	Elaboración del Capítulo I		X	X				
5	Elaboración del Capítulo II		X	X				
6	Elaboración del Capítulo IV			X	X			
7	Revisión de los capítulos				X	X		
8	Recopilación de trabajo de campo (entrevistas)					X	X	
9	Elaboración de conclusiones						X	
10	Revisión de tesis						X	
11	Levantamiento de correcciones						X	
12	Entrega de tesis							X

CAPITULO III

RESULTADOS

La presente investigación se planteó como problema general la siguiente pregunta: ¿Cómo se aplican la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder? Para ello, se realizó una investigación cualitativa, utilizando las fichas de análisis.

3.1. Fichas de Análisis:

A continuación, analizarán 6 secuencias de la Película Justice League, del director Zack Snyder.

Resultados de las fichas de análisis

INSTRUMENTO A VALIDAR: MATRICES DE ANÁLISIS DE CONTENIDO DOCUMENTAL

Tabla 1: Ficha: 1

Tema: Lenguaje Audiovisual

Película: Justice League

Director: Zack Snyder

	Secuencia 1 Time Code: 00:00:00 a 00:06:10	Secuencia 2 Time Code: 00:06:10 a 00:13:50	Secuencia 3 Time Code: 00:15:49 a 00:17:24	Secuencia 4 Time Code: 00:17:24 a 00:25:12	Secuencia 5 Time Code: 00:25:12 a 00:36:49	Secuencia 6 Time Code: 00:38:04 a 00:39:33
Planos	Aquí encontramos los planos detalles para mostrar algún objeto de interés de la trama, el cual es de mucha importancia en la historia que se contará. Los primeros planos, en su mayoría, muestran las expresiones del personaje, ya sea el sufrimiento, la preocupación o	En esta secuencia vemos que en líneas generales utiliza desde el plano detalle, hasta el gran plano general o plano panorámico. Y para hacer un cambio de escena utiliza el plano detalle, mostrando un objeto introductorio de la historia. En la escena donde se ubica al personaje	Hasta aquí vamos viendo que al inicio de cada secuencia el director empieza con un primerísimo primer plano o un plano detalle, mostrando algún objeto introductorio que luego dará pie al desarrollo de la escena. Luego pasa a un plano medio, donde muestra a la persona que esta realizando lo que	En esta secuencia a diferencia de las anteriores empieza con un gran plano general, donde muestra la ciudad donde se va a desarrollar la siguiente historia, y la enlaza como si fuera un fade muy suave, ya que la música de la anterior secuencia va desapareciendo, y en las siguientes	Empezando esta secuencia, lo hace con un plano general o llamado también plano conjunto, donde se muestra un grupo de guerreras amazonas caminando, lo cual cumple el propósito del plano. Luego utiliza una serie de planos conjuntos, del lugar donde se desarrollará esta	En esta secuencia el director vuelve a usa un plano detalle, para empezar una nueva escena, esta vez será un diálogo. Tratándose de una conversación en un espacio cerrado, usa planos medios, ubicando a los personajes uno ocupando el lado derecho y mirando

	<p>simplemente la alegría. Los planos medios muestran de una manera cercana al personaje con el entorno en el que está envuelto y lo relaciona en varias ocasiones con algún objeto de interés. En el plano panorámico, presenta el paisaje, o el lugar en donde se va a desarrollar la acción, así como para describir una ciudad desoladora, casi post apocalíptica.</p>	<p>en el paisaje, utiliza el gran plano general, y años da la idea de la soledad del personaje, y es que Bruce Wayne está intentando reunir a un grupo para afrontar el mal que se acerca, pero hasta ese momento el se encuentra solo. En la escena de la cabaña utiliza planos grupales, estos son planos americanos, planos enteros, para mostrar a las personas que en parte tienen algo que ver con la escena, pero no sin resaltar al personaje principal y el lugar donde se encuentra. Se utilizan planos medios para los diálogos. Primeros planos para mostrar la</p>	<p>se ve en el plano detalle, lo cual nos sitúa y da una idea de donde se encuentra el personaje principal de esta secuencia, que es Luisa Laine, la cual el director le hace un plano medio. Luego pasa a un plano general, en donde ubica al personaje en el desarrollo de la escena. Luego pasa a una serie de planos medios, lo cual estos planos se utilizan en conversaciones, en este caso nos muestra la relación interpersonal del personaje. Luego un plano picado, este plano que es de la categoría según el ángulo de la cámara, nos denota a una frágil Luisa Laine, y esto es de manera</p>	<p>tomas van apareciendo elementos que tendrán mucho que ver con la historia que vendrá, como lo son los carros de los criminales. La cámara empieza a seguir el recorrido de estos carros con una sucesión de tomas en un gran plano general. Luego cuando los autos llegan a su destino, pasa a un plano general ubicando a los autos en el lugar donde se desarrollará la acción, para luego pasar a un plano medio, por decirlo así, del carro, acto seguido vemos un plano detalle, que nos irá dando un indicio de quien es el personaje que viene a entrar en escena,</p>	<p>secuencia, y en ello se ve los personajes que estarán en el desarrollo de ello. Utiliza un plano medio o de pecho, para los diálogos entre la reina y una de sus soldados. También utiliza los primeros planos para mostrar los rostros de valentía de todas las guerreras Amazonas. Luego utiliza un gran plano general, mostrando algo parecido a un gran portal de energía, lo cual es mostrado desde lejos. Para que el espectador vea de donde viene ese portal. Cuando comienza la acción, el director utiliza planos generales o conjuntos, para que el espectador</p>	<p>al lado izquierdo y el otro del otro lado la pantalla mirando al lado derecho. Esta secuencia termina con un plano americano y un plano general, el plano americano en este caso nos ubica del lugar donde están y el plano general del avión, no sitúa aún más de donde se encontraban en realidad los personajes, ya que parecía que estaban en algún lugar de la baticueva.</p>
--	--	---	--	--	--	---

		<p>expresión del personaje. En la escena fuera de la cabaña utiliza plano general, donde se ve parte del pueblo y ubica a los personajes en el espacio en el que se encuentran.</p>	<p>intensional ya que tras la muerte de su novio Superman, se encuentra en un estado de desprotección. Luego realiza una serie de planos detalles para darle dramatismo a la escena que se está desarrollando.</p>	<p>posiblemente un ejecutivo, un negociante, hasta ese momento no lo sabemos. El director nos muestra a este personaje en un plano conjunto, a pesar de que él está con un plano medio, los personajes que le rodean están en un plano entero. El director también pone énfasis en la maleta al hacer un primer plano, poniendo como fondo una masacre a las personas que se encontraban en aquel lugar. Luego a este personaje misterioso, que hasta el momento es el personaje principal, es mostrado en un plano contrapicado, para darle mayor importancia al personaje, en otras palabras, era</p>	<p>ve a los personajes y el desarrollo de la pelea de cuerpo entero. Se ven primeros planos, para mostrar el rostro de valentía con la que pelean estas guerreras. Usa planos contrapicados para mostrar la superioridad del mal al que se enfrentan estas guerreras. Y también usa este plano para mostrar la grandeza del templo, donde se encontraba la caja, en relación con la reina. Ya en la pelea de campo abierto, la mayoría son planos generales o planos conjuntos, y en algunos son un gran plano general, para mostrar el campo abierto y la cantidad de</p>	
--	--	---	--	---	--	--

				<p>el que mandaba hasta ese momento. Usa los primeros planos para mostrar el rostro de sufrimiento de los rehenes. Luego viene el personaje más importante de esta secuencia, la mujer maravilla, que muestra en un plano picado, dando la sensación que está por encima de todo lo que está pasando, y que es la esperanza. Cuando la heroína interroga a uno de los criminales, a esta la pone en un plano contra picado y al criminal en un plano picado, dando obviamente la sensación de superioridad de la super héroe. En la escena de la acción el director utiliza planos</p>	<p>guerreras que están peleando.</p>	
--	--	--	--	--	--------------------------------------	--

				generales, planos conjuntos, y primeros planos en algunos momentos para darle dramatismo a la escena.		
Formato de Película	1.66:1, este es un formato similar al 4:3, que es un formato de película cuadrado. Esta fue decisión del propio director de la película, ya que quería aprovechar no solo los lados, sino de arriba y abajo también.					
Cámara	Arri Alexa 65: Cuenta con un sensor CMOS de 65mm, el equivalente a la película del mismo tamaño y 5 perforaciones. Con ello, ARRI quiere remontarse a la época de mediados del siglo 20, cuando el formato 65mm aparecía por todo					

	<p>el mundo como un formato de inspiración que proporcionaba un cuadro más grande y mucho más potente. Este sensor tiene exactamente el mismo diseño de fotos que podemos encontrar en las cámaras digitales Alexa, de 35mm, aunque sobre un tamaño mucho mayor.</p>					
Composición de la imagen	<p>Coloca los puntos de interés, tanto de los personajes como de los objetos, en el centro y en muchas ocasiones, los elementos secundarios que lo acompañan al su alrededor. En algunas ocasiones los puntos de interés cruzan la pantalla</p>	<p>En muchas de sus tomas al director le gusta usar la composición diagonal, en la entrada de esta escena, cuando el personaje está caminando en medio de montañas de nieve, las líneas de las montañas están en posición diagonal, hace movimientos de la</p>	<p>en cuanto a la ubicación del encuadre empezando esta secuencia, utiliza una línea diagonal, pero en donde el punto de interés se encuentra en la parte inferior del lado izquierdo de la pantalla en donde los otros elementos similares, en forma, al punto de</p>	<p>Empezando esta secuencia coloca los puntos de interés en el lado izquierdo de la pantalla, y se puede distinguir a estos puntos de interés por que la cámara empieza a seguir su recorrido para darle importancia a la maleta y colocarlo como punto de</p>	<p>En cuanto a la composición de la imagen en el momento en que la reina está entrando al templo con un grupo de guerreras utiliza una composición simétrica, poniendo como foco de interés el final del túnel hacia donde se dirigían. Luego en entra a la siguiente</p>	<p>Aquí veremos una composición de imagen por desenfoco, y por colocación del punto de interés, ya sea de los personajes o de las pantallas, aquí pone el punto de interés enfocado en relación al personaje, y al principio la escena aparece en un plano medio,</p>

	<p>en línea diagonal, utiliza las líneas horizontales para mostrar la gran ciudad vista de lejos, y las líneas verticales en donde los objetos son vistos desde abajo y en muchas ocasiones terminan en el centro.</p>	<p>cámara en donde los puntos de interés cruce la pantalla en forma diagonal también lo que causa un efecto de movimiento de la imagen. Cuando el personaje está dentro de la cabaña las líneas que utiliza el director son las verticales, eso le da rigidez a la imagen, y transmiten la sensación de un espacio reducido, de un encierro, en cuanto a la regla de los tercios ubica los puntos de interés en las líneas diagonales, aunque a veces las utiliza por el enfoque y la profundidad de campo que le da a la imagen.</p>	<p>interés hacen una línea diagonal, este punto de interés es diferenciado por el color y el enfoque que se le da al objeto principal. Luego cuando pasa al personaje principal la ubica al lado derecho de la pantalla donde va acompañada de líneas verticales. Cuando pasa al plano general deja un gran vacío al lado izquierdo, y coloca al personaje al lado derecho, no con un gran tamaño del personaje principal, sino denotando que es una persona más en el mundo que lo rodea, claro para darle importancia muestra al personaje caminando solitariamente. Cuando avientan</p>	<p>interés el director utiliza el punto de enfoque, en donde la maleta está en un primer plano y el fondo está desenfocado. Antes de presentar a la super heroína el director hace un encuadre en donde se trazan líneas diagonales, esto para dar una cierta inquietud, luego para mostrar al personaje principal, traza un horizonte, tomando la ciudad como el horizonte, esto denota la seguridad que tiene el personaje, para enfrentar a los criminales. Para darle importancia a los rostros de los rehenes y mostrar su sufrimiento, llena toda la pantalla de ello, lo cual hace que el espectador vea</p>	<p>escena donde entra al centro del templo, y aquí encontraremos líneas curvas, en cuando a la posición de las guerreras y la estructura de aquella parte del templo. También vemos que usa el foco de interés hacia la caja madre, lo cual tiene una iluminación especial proveniente de los rayos de luz del exterior, y en el espacio está colocado en el centro de todos los personajes. Otro método que usa para componer la imagen es el punto de enfoque y desenfoco, donde en un plano el personaje principal puede estar enfocado y el objeto o la</p>	<p>donde el personaje esta afeitándose, luego la cámara se aleja para que luego aparezca en pantalla el mismo personaje, y es que en realidad se estaba mostrando el reflejo en el espejo de la acción que estaba realizando el personaje, luego coloca el personaje viendo unos monitores, donde el personaje esta al lado derecho de la pantalla y los monitores ocupan todo el lado izquierdo, estos monitores aparecen enfocados en relación con el personaje.</p>
--	--	---	--	---	---	--

			<p>el periódico una vez mas no encuadra al objeto en forma horizontal o vertical sino en forma diagonal, para sensación de movimiento al objeto. En la parte del dialogo entre Luisa Laine y el policía, hace un contrapicado de la cámara, ubicando al personaje principal en la parte superior del lado derecho y al policía (personaje secundario) al lado inferior del lado izquierdo de la pantalla, esto denota la importancia del personaje principal en dicha escena.</p>	<p>con detalle esta sensación. También para darle acercamiento al personaje, coloca al personaje en la parte izquierda, aplicando así, la regla de los ojos, donde se empieza del lado izquierdo. También utiliza las líneas verticales, las cuales transmiten, fuerza poder. En muchas tomas donde la bala cruza la pantalla en cámara lenta, traza una línea vertical descendente, el cual, a pesar de estar en cámara lenta da una sensación de movimiento y velocidad.</p>	<p>persona que está detrás de él está desenfocado, y luego este objeto o persona que está detrás del personaje principal u objeto principal puede tomar importancia, ya sea por algún dialogo o alguna referencia de la historia, cuando se cambia de foco. En las escenas de campo abierto, usa líneas diagonales, para darle profundidad a la inmensidad del campo, y líneas horizontales, el cual separa la tierra del cielo.</p>	
Postproducción	El cambio de planos, no son muy cortos, cada plano dura entre 6 a 15 segundos en promedio,	En esta escena utiliza los planos detalles de los objetos a modo de introducción, vemos que	Hasta aquí vamos viendo la introducción de la secuencia con un plano detalle, normalmente lo	En esta secuencia, empieza las imágenes empiezan describiendo la ciudad,	Aquí encontramos una edición lineal, la línea de tiempo es continua, el cambio entre plano y plano son	La edición es lineal, por corte, el cambio de planos es algo ágil, es decir, las tomas tienen poco

	<p>dándole mucha importancia a la expresión de los rostros, en cuanto a la narrativa, encontramos que puede empezar desde lo particular a lo general o lo general a lo particular, sin corte alguno. Se preocupa por darle dramatismo a lo que está sucediendo, al usar la cámara lenta, presenta un movimiento de la cámara lenta en cada escena, para que el espectador vea bien cada detalle. Para pasar a los diferentes escenarios, empieza con un gran plano general para ubicar al espectador. También utiliza efectos visuales, ya que de por si la</p>	<p>posiblemente los paisajes sean tomas reales, nos referimos a la primera parte de la escena, donde se ve al personaje caminando entre la inmensidad de las montañas, de igual forma el pueblo y el lago. Resalta el dramatismo a las expresiones del rostro al darle un buen tiempo de duración, esto sucede en los diálogos en su mayoría de veces. Los cambios de planos toman su tiempo. Vemos que también se usan filtros en cuanto al color de la imagen, en lugares cerrados, en cuanto al sonido, la música de fondo es lo que da un mayor dramatismo, a la escena, el</p>	<p>que se muestra en estos planos detalles es lo que ira acompañando o será parte de la historia, vemos que la sucesión de planos de menor a mayor, empieza con un plano detalle , luego una serie de planos medios, y pasa a un plano general, donde se ubica al personaje caminando en medio de la ciudad. Es decir, nos muestra el acercamiento del personaje y nos muestra en lugar donde se desenvuelve. En cuando a la sonorización esta secuencia va acompañada de una música de fondo que le da un mayor dramatismo a la historia, en cuando a la colorización, los</p>	<p>conectando con un símbolo, que es el de Superman, pero en color negro, puesto en un puente como bandera, la cual nos da el mensaje de que la ciudad también ha sido golpeada por su muerte. Luego va apareciendo en escena dos carros, que serán parte de la historia que se contará en esta secuencia, hasta aquí el director utiliza una sucesión de grandes planos generales para ubicar al espectador, luego, empezará la acción donde pondrá a un objeto como primordial, ya que se utiliza una sucesión de primeros planos, mostrando de fondo toda la masacre y hace un</p>	<p>lentos, utiliza los acercamientos, de planos para resaltar el rostro preocupado o de valentía de las guerreras. Utiliza el efecto cámara lenta en algunas partes de la acción para mostrar dramatismo. También vemos que usa los efectos visuales, para poder realizar las tomas del campo abierto, todo el dramatismo va acompañado de la banda sonora, el cual lo vemos en partes claves, al comienzo antes de que empiece la acción, y durante la acción también. En la parte de destrucción pone un fondo de música que es característico de la destrucción que dejó la guerra,</p>	<p>tiempo de duración, duran entre 3 a 4 segundo, esto quizá para darle agilidad y que no sea una secuencia aburrida visualmente, ya que no hay muchos elementos que el espectador pueda fijarse. No usa filtros de color para que la imagen se acerque a cierto color, como el azul o el naranja, la musicalización la utiliza a medida que la conversación se vuelve dramática y hasta un poco tensa. No se ve la presencia de efectos visuales, mas que, quizá al final de la toma del avión.</p>
--	---	---	---	---	--	--

	<p>película es de ciencia ficción.</p>	<p>conflicto de la historia, la dificultad de conseguir lo que quiere al personaje.</p>	<p>colores tienen poca saturación y se usan filtros de colores azules. Las imágenes son oscuras, denotando así la tristeza y soledad del personaje.</p>	<p>seguimiento de cámara a dicho objeto. Para esto le da una duración no menor de 4 segundos a cada escena, esto obviamente hace que el espectador pueda ver cada detalle de lo que ve en cada plano. En el desarrollo de la acción las tomas tienen menos duración, solo cuando el director le quiere dar drama con la cámara lenta, le ponen más segundos a la toma, pero en de ahí en todo el desarrollo de la acción las tomas duran un promedio de 2 a 3 segundos, lo cual eso le da agilidad a esta parte de la pelea. Se pueden ver que la acción en cada plano termina, es decir si la mujer</p>	<p>donde se ve todo destruido. En cuanto a la colorización de las tomas, usa mucho contraste, a pesar de que es una escena de día, se ve mucha sombra en los rostros de los personajes.</p>	
--	--	---	---	--	---	--

				maravilla lanza con un golpe al criminal, se ve como el criminal impacta contra la pared. Eso es una diferencia entre esta versión y la anterior.		
--	--	--	--	---	--	--

Tabla 2: Ficha: 2

Tema: Luz e Iluminación

Película: Justice League

Director: Zack Snyder

	Secuencia 1 Time Code: 00:00:00 a 00:06:10	Secuencia 2 Time Code: 00:06:10 a 00:13:50	Secuencia 3 Time Code: 00:15:49 a 00:17:24	Secuencia 4 Time Code: 00:17:24 a 00:25:12	Secuencia 5 Time Code: 00:25:12 a 00:36:49	Secuencia 6 Time Code: 00:38:04 a 00:39:33
Técnicas de iluminación	La técnica de iluminación que usa en los personajes son los siguientes: en cuanto a la luz principal, esta proviene como	En esta secuencia se utiliza la luz del día como luz principal, ya sea en el exterior o en el interior de la cabaña. En la parte exterior obviamente	La iluminación de esta secuencia es de dos puntos, por decirlo así, la luz principal que proviene de la luz del día, esta luz es una luz difusa	Al principio de esta secuencia se utiliza una sola fuente de luz, que vendría a ser la luz del día, por ende, la tridimensionalidad producida por las	Algo característico de este director es que utiliza los tres puntos de luz según de donde provenga la fuente de luz principal, en las tomas del	En cuanto a esta secuencia, vemos que los puntos de luces vienen del ambiente en el que se desarrolla la escena, hay luces que vienen de

	<p>reflejo de la luz ambiental, ya sea de alguna llama que envuelve la escena, del algún objeto luminoso dentro de la escena, etc. La luz de relleno que utiliza en muchas ocasiones no existe en la iluminación del personaje, en cambio lo ilumina con otra fuente de luz, como por ejemplo de el reflejo del agua, la luz de los rayos que provienen de algún poder, por lo que hace que se opongan dos fuentes de luz. En cuanto a la luz de relleno, obedece las reglas establecidas, o bien las coloca en ángulo de 45 o a la</p>	<p>como la luz proviene del cielo, se crean sombras en las bolsas de los ojos, mientras que en el interior de la cabaña la mayor iluminación es de costado, iluminando así un lado del personaje. En cuanto a la luz de relleno es casi nula, ya que pareciera que se utilizaría la luz del día para crear más sombras y darle así un mayor dramatismo a la imagen.</p> <p>Aquí encontramos un error de iluminación en el dialogo entre Bruce y Arthur exactamente en el minuto 00:12:16 el rostro de Bruce no tiene sombras, mientras que en el</p>	<p>ya que es un día de invierno, por lo tanto, las sombras se crearán de forma natural en base a la dirección y posición del personaje y los objetos que envuelve la escena, como lo es por ejemplo la sombrilla en donde este objeto crea sombras en el rostro de manera natural, por lo tanto, no tiene una mayor técnica de iluminación. No utiliza el back light, ni el soft light, para suavizar las sombras, es sabido que el estilo de este director de cine sus imágenes</p>	<p>sombras, es a causa de esta luz. En la parte donde bajan los criminales de los autos, tienen una luz de tres puntos, a pesar de estar en un ambiente abierto, el director le estaría dando dramatismo a sus rostros. Cuando la escena se desarrolla dentro del edificio, el director usa como punto de luz principal la luz que proviene de la luz del día. Lo cual va a producir muchas sombras, a pesar de que dentro del dicho edificio tiene sus propias luces estas parecen como si no existieran, ya que la luz del exterior predomina en la</p>	<p>interior del templo, las guerreras que están bordeando la caja tienen los tres puntos de luz, el back light que las separa con el fondo y que proviene de alguna luz que viene del exterior y que se introduce por algún hueco del techo, el key light que viene como reflejo de la gran luz que ilumina la caja y que también proviene del exterior. Y el soft light que está presente y que pasa casi desapercibido. Luego cuando viene el portal que transporta al villano y sus soldados, esta ilumina a las guerreras que están alrededor y</p>	<p>afuera, a través de las ventanas, hay luces que provienen de los monitores y hay luces que son los focos del mismo ambiente, en base a esto, el director ilumina a los personajes. Al principio de esta secuencia vemos a Bruce Wayne afeitándose en un baño aquí solo hay dos puntos de luces, que están direccionadas hace el, lo cual hace que no tenga muchas sombras, no posee una luz trasera, lo que sí está iluminada es la pared, lo cual eso hace que separe al personaje con el fondo. Luego el personaje sale fuera del baño ahí</p>
--	---	--	--	---	---	---

	<p>altura del personaje, lo cual ilumina en forma horizontal.</p> <p>La iluminación no pierde la posición al haber una toma de la parte trasera del personaje, es decir si la luz de relleno en una toma frontal está al lado izquierdo y la luz principal al lado derecho, cuando hace una toma opuesta a la frontal del personaje, la luces cambian de posición, colocándose así, la luz de relleno al lado derecho y la luz principal al lado izquierdo, es decir que las luces que utiliza son colocadas en base a las respectivas fuentes de luz, lo cual le da un</p>	<p>minuto 00:12:31 por alguna razón, no se sabe si intencional o si es un error del director y de edición, que el personaje ya tiene sombras de un lado, lo cual no va de acuerdo al ambiente ya que la luz del día ilumina todo.</p>	<p>poseen muchas sombras.</p>	<p>escena. Y es por eso que, en cada escena de esta secuencia, vemos muchas sombras en los personajes, lo cual le da tridimensionalidad, realismo a la imagen, y también diría yo, dramatismo.</p>	<p>hace que tengan una imagen plana, donde sus rostros no tienen casi nada de sombras.</p> <p>En la escena del exterior toma como referencia de luz a un sol que es producido por efectos visuales, un sol que es entre las 4 y 5 de la tarde, por la posición en que se encuentra. Esto hace que el director use dos puntos de luz, la luz principal que la historia de la película viene del sol, y la luz de relleno, que viene del ambiente del día.</p>	<p>tiene 3 puntos de luz, en algún momento tiene solo dos, la luz de la pantalla y la luz que entra por las ventanas, eso hace que su rostro este totalmente iluminado, pero con diferentes tonos de luz, lo cual le da de alguna manera cierto relieve. En un momento le da la espalda a las pantallas y se acerca a seguir la conversación con Alfred, esto hace que la luz que proviene de las ventanas, se convierta en la luz principal y la luz de las pantallas, sea la luz que ilumina la parte de atrás de su cuerpo, no tiene luz de relleno, lo</p>
--	---	---	-------------------------------	--	--	--

	sentido de ubicación al personaje, y al objeto iluminado.					cual hace que el otro lado del rostro esté con muy poca luz. Mientras que el personaje de Alfred, Esta siendo iluminado con muy poca luz, solo con la luz que proviene de las ventanas, que sería la luz principal.
Tipo de Iluminación	A pesar de que muchas de las escenas de esta secuencia están ambientadas en un espacio abierto, el director utiliza la iluminación artificial. la escena, ya sea de día o de noche, utiliza muchas sombras, lo que le da un aspecto poco infantil, tratándose de una película de super héroes. Y es que el estilo de este director es	Debido a que el tipo de luz que se utiliza no proviene del sol directamente, ya que la escena es de un lugar frío, no produce muchas sombras, por el cielo nublado. Ya sea en el exterior o en el interior de la cabaña la fuente de luz es la del día, aunque posiblemente dentro de la cabaña la luz del día en teoría posiblemente haya sido con ayuda de fuente de luz	Esta secuencia posiblemente haya sido grabada en un estudio, en donde tanto el clima y la escenografía haya sido producida, de haber sido así, se ha utilizado la luz artificial, en donde ha habido una luz principal que representa la luz del día. Por ejemplo, en la primera escena donde le están	Se podría decir que, en toda esta secuencia, predomina la luz natural, pero no, posiblemente las escenas dentro del edificio donde se desarrolla la acción pueden ser que esté grabado en un estudio, y en donde se simule el reflejo de la luz del día, pero si estas escenas han sido grabadas en una edificación real, puede que la luz	En esta secuencia en las dos escenas que tenemos, una dentro del templo y la otra en el campo de batalla en el exterior, nos encontramos con un tipo de luz artificial, ya que es obvio que estos escenarios no son reales, si no que han sido grabadas en un estudio. Y como lo analizamos anteriormente, en ocasiones y para	El tipo de iluminación que vemos en esta secuencia es la iluminación artificial, debido a que la secuencia se encuentra en el interior de un avión, se ha tenido que usar este tipo de iluminación, inclusive para simular la luz que viene del exterior del avión y que entran a través de las ventanas. Y esta es una mezcla

	<p>jugar con las emociones con todos los elementos posibles que aparecen en su encuadre. Y un elemento es el tipo de iluminación. A pesar de que los escenarios donde se desarrolla la acción son amplios, el director sabe trabajar con este tipo de iluminación.</p>	<p>artificial. Algunos directores utilizan este tipo de iluminación para que la luz principal parezca una luz natural, eso es de acuerdo a lo que requiere la historia de la escena.</p>	<p>entregando el café, la luz proviene del exterior, no pareciera que el establecimiento tuviera luces por dentro, por ende, solo se utiliza una luz, cuando el personaje principal sale fuera del local, la imagen es plana, no tiene sombras, por lo que es producto de un día nublado. Cuando el personaje llega a su destino, y conversa con un policía, se puede observar mas sombras, producto de un sol que es tapado en mayoría por las nubes grises, pero que dejan salir rayos, esto</p>	<p>natural haya sido ayudada con equipos de luz de alta intensidad.</p>	<p>algunos personajes según su posición en relación al punto de luz de la historia, el director utiliza los tres puntos de luz y en ocasiones utiliza solo dos, en donde muchas veces no le pone el back light sobre todo, y es que el estilo de este director hasta donde vemos es que la iluminación parezca natural en todo momento, claro que es un trabajo muy difícil.</p>	<p>de luz fría que vendría a ser la luz de los monitores y las luces que están en el techo, pero que no son tan relevantes dentro de la escena; Y también la luz cálida, para simular el día soleado que viene del exterior.</p>
--	--	--	--	---	--	--

			<p>produce una iluminación diferente en el rostro de Luisa, en donde ya se puede ver más sombras en el rostro. Sin embargo, las sombras que se producen no son muy cargadas.</p>			
<p>Luz Dura y Suave</p>	<p>Algo característico de Zack Snyder es que utiliza la luz dura, que proviene de los objetos luminosos que están dentro de la escena de acción. Es por eso que el personaje posee muchas sombras, hay mucha oscuridad, así la escena sea de día o de noche, existen muchas sombras provenientes de las diferentes fuentes de luz. A pesar de</p>	<p>En esta secuencia, Zack Snyder le saca provecho a la luz del día para darle una dureza en cuanto a la sombras que produce la luz del día, sobre todo en el interior de la cabaña, donde existen sombras, y la fuente de luz que crea esas sombras son producidas de la luz que proviene fuera de la cabaña, y donde dentro de la cabaña no existe</p>	<p>Aquí encontraremos una iluminación con luz suave, esto se logra ya sea con fuentes de luz suave o con difusores, que hacen que la luz se expanda en el espacio, esta iluminación se hace cuando el día es nublado, lo cual se da en esta escena, las sombras en esta escena son suaves, y en</p>	<p>Al principio de la escena encontraremos un luz casi dura, ya que se muestra como paisaje a la ciudad con un sol tenue de fondo, lo cual da una sensación de calidez, pero luego el día se pone nublado y la luz se convertiría en luz suave, a pesar de esto, las escenas dentro de la edificación donde sucede la acción</p>	<p>En esta secuencia se utiliza la luz dura y luz suave, a medida que la escena lo requiera, dentro del templo, se utiliza una luz dura, pero es una luz que no le cae directamente al personaje, sino que es como un reflejo de la luz principal del escenario en el que se encuentra el personaje. Luego cuando se pasa a otro</p>	<p>La luz dura es la que predomina en esta secuencia, y es la que le da cierta rigidez, seriedad, a la trama de esta secuencia, estas hacen que se produzcan muchas sombras en la cara de los personajes, pareciendo que están un grado de oscuridad, a pesar de que las luces están presente y que iluminan ciertas</p>

	<p>que la luz dura posee una desventaja y es que produce muchas sombras, lo que hace el director es contraponerlo con otra fuente de luz, lo cual no quita la sensación de sombras del personaje.</p>	<p>luz, es ahí donde se crean las sombras. En las escenas de campo abierto, no existen muchas sombras, debido a la luz difusa que produce el cielo nublado, existe el mínimo de sombras, en los rostros y objetos, aun así, el director se encarga de la imagen pareciera que tuviera sombras al utilizar colores poco saturados.</p>	<p>algunas tomas la imagen es plana, por lo que posiblemente se haya usado una sola fuente de luz proveniente de una luz difusa en ángulo picado, para dar la sensación que proviene del cielo.</p>	<p>se torna a una luz dura, hemos dicho que aquí el director posiblemente haya grabado esta escena en un escenario ficticio, y es que la luz es muy intensa y produce muchas sombras en los personajes, y esto es de suponer que es adrede para darle dramatismo a los que podría suceder a continuación que es que exploten una bomba y mueran muchos niños</p>	<p>escenario, en un escenario exterior, la luz es dura a medida que el sol esta iluminando el paisaje, pero hay tomas donde pareciera que el sol hubiera sido cubierto por las nubes, es en ese momento en donde el personaje es iluminado de otra manera con una luz suave.</p>	<p>partes del rostro, es una iluminación que se rige en base a los elementos que están dentro de la escena.</p>
--	---	---	---	--	--	---

Tabla 3: Ficha: 3

Tema: Teoría y significados del color

Película: Justice League

Director: Zack Snyder

	Secuencia 1 Time Code: 00:00:00 a 00:06:10	Secuencia 2 Time Code: 00:06:10 a 00:13:50	Secuencia 3 Time Code: 00:15:49 a 00:17:24	Secuencia 4 Time Code: 00:17:24 a 00:25:12	Secuencia 5 Time Code: 00:25:12 a 00:36:49	Secuencia 6 Time Code: 00:38:04 a 00:39:33
El color como fuente de sensaciones	En las diferentes escenas se utiliza diferentes colores, que predominan, entre ellos está el naranja, que es producto del fuego, que quedó después de la desastrosa pelea entre Superman y Doomsday. Y que puede significar que ahora ya habrá calma, ya que el naranja evoca sensaciones de calma y serenidad, en este caso no, pero puede	Al principio de esta secuencia se utilizan dos colores predominante el negro y el blanco, donde el personaje lleva el color negro y el ambiente que lo rodea es de color blanco, esto le da importancia al personaje, una sensación de soledad del personaje al haber una exclusión del personaje con el medio ambiente debido al contraste brusco de los	Esta secuencia nos muestra a una Luisa Laine solitaria, triste, que camina por la ciudad y visita el lugar donde su gran amor murió, la escena es predominada por el color azul, esto acompaña al sentimiento de Luisa Laine y que además quiere que también el espectador sienta. Luego cuando Luisa llega al lugar donde murió Superman vemos rosas de color blanco, rojo y	A los malos de esta secuencia, le pone el color negro, lo cual denota la maldad que hay en ellos, que no tienen buenas intenciones, pero en las imágenes vemos que dentro del edificio las paredes tienen los colores marrones con sus diferentes tonalidades y azul, pero un azul sin intensidad. En cuanto al marrón podemos decir que	En esta secuencia vemos algunos colores que producen o denotan ciertas sensaciones, como por ejemplo el dorado que es el color de la armadura de la reina de las amazonas y que es lo que la diferencia de sus guerreras. El dorado proviene del amarillo, antiguamente este color era relacionado a lo divino por su	Los colores que se usa en esta escena son colores fríos que representan seriedad, como lo son el azul y el negro, en este caso el azul es un azul que tira casi al negro, lo cual representa la seriedad del personaje y quizá hasta lo serio de su preocupación, el negro por otro lado,

	<p>significar una pausa a la guerra, esta escena va acompañada del color azul, donde evoca la frialdad, la soledad, y es una regla que cuando se combina con el anaranjado, produce un impacto visual en el espectador. En este caso es el impacto de ver a Superman muriendo. El verde que es del color de la lanza hecha criptonita, que como se sabe, y casualmente es una piedra alienígena venida del planeta Cripton, es sabido que el verde es asociado a lo venido del espacio exterior. Luego vemos el azul en la escena</p>	<p>colores. Luego vemos los colores azules, que se encuentran tanto en las edificaciones del pueblo como en la ropa de los personajes, son colores opacos, con poca vida, quizá evocando a la pobreza en que viven, vemos frialdad en la cara de los habitantes del pueblo, y el color de sus ropas les ayuda en transmitir esa frialdad. El personaje de Aquaman en esta secuencia transmite desamino, desinterés, es por eso que utiliza el color marrón, y es debido a que el personaje, no quiere verse envuelto en temas con lo que tenga que ver fuera</p>	<p>negro, donde no tienen un orden, puestas como que, al azar, pero que puede simbolizar el luto por las rosas negras, la violencia que se vivió en aquel lugar por las rosas de color rojo, y la paz que se está viviendo en ese momento gracias al sacrificio de Superman. Luego la ropa que usa el personaje principal, son colore apagados, tanto el gris como el negro, son colores que no expresan emociones, que producen tristeza, y es que son sentimientos que actualmente está teniendo dicho personaje, acompañada de un paraguas negro, que</p>	<p>es un color que evoca despreocupación y es justamente lo que sienten estos asesinos, no evocan remordimiento por asesinar, están seguros de ello y lo realizarán sin remordimiento alguno. En cuanto al azul es un color frío, y al encontrarse en las paredes, nos hace sentir que aquel en aquel lugar es un lugar frío, donde ocurre una masacre sin remordimiento alguno, como lo mencionamos anteriormente.</p>	<p>relación con el sol, y es que esta reina era de las Amazonas y para ellas era una divinidad muy respetada y querida, además inspira confianza. En cuanto a las armaduras de las guerreras Amazonas estos tienen un color rojo metálico, combinado con un dorado, pero más opaco que el de la reina, es rojo es un color agresivo y es justamente lo que eran estas guerreras, agresivas en el campo de batalla, que no le temían a nada y no temían morir con tal de proteger a su reina. El cuanto al villano este tiene una</p>	<p>complementa y hasta le da intensidad a esto que siente el personaje, además de la elegancia que posee, ya que es un hombre rico.</p>
--	---	--	--	---	--	---

	<p>del fondo del mar, donde se encontraba una de las cajas mágicas, cuidada por los Atlanteanos. Cuando muestra la ciudad vacía, desolada, el color que predomina es el azul, lo cual indica la soledad de la ciudad. En el caso de las Amazonas los colores son más naturales, más pegados a la realidad, no se inclina a algún color en específico. Sino a al color tal y como lo percibe el ojo humano.</p>	<p>del mar, ni dentro del mar tampoco, solo le interesa tener una vida normal, sin embargo, se la pasa ayudando a pueblos alejados, a cambio de licor.</p>	<p>es lo que le cubre de la lluvia.</p>		<p>armadura dorada con un reflejo color morado, y es que este al tener dicho color nos evoca a la magia al misterio, el cual hasta ese momento no se sabía de donde provenía dicho enemigo, era algo extraño verlo.</p>	
<p>Círculo cromático</p>	<p>En esta secuencia en la mayoría de las escenas encontraremos el azul, rojo, verde y amarillo o anaranjado, y en</p>	<p>En esta secuencia los colores que podemos encontrar son el azul, el marrón, el negro, que como se ha estudiado algunos</p>	<p>En cuanto a los colores, que vemos en esta escena, son colores con poca saturación, se podría decir que el saco plomo del</p>	<p>Nuevamente el director usa colores que se oponen en la rueda del círculo cromático, siendo así estos colores,</p>	<p>Los colores que podemos observar en esta secuencia son los que usan los personajes, teniendo así el dorado que deriva</p>	<p>Como ya lo mencionamos anteriormente en esta secuencia veremos el uso del color azul, lo</p>

	<p>base a esos colores es que los utiliza en combinaciones, en algunas ocasiones, solo encontramos dos colores, anaranjado y verde o azul con anaranjado, o también usa colores que están cercanos en el círculo como el anaranjado y el rojo y el verde con el azul, y en algunas ocasiones combina estos 4 colores, azul, rojo, verde y amarillo, haciendo llamativa la escena, en la escena debajo del mar, usa solo un color, el azul.</p>	<p>teóricos indican que el negro no es un color ya que el negro es la ausencia de luz. Todos estos colores vendrían a estar en el lado de los colores fríos y es que debido a que la escena se ubica en un lugar frío, estos colores ayudarían a transmitir la frialdad en el que se ve envuelta la escena, muy aparte de la cara poco amigable de la gente del pueblo.</p>	<p>personaje principal de esta escena es un color azul con poca saturación, lo cual hace que parezca un plomo, también encontramos el color negro, el cual todos es como si estuviera presente y ausente a la vez en el círculo cromático, ya algunos teóricos definen al negro como la ausencia de luz, y es que todos los colores pueden llegar al color negro a medida que la luz disminuya. Entonces podemos decir que el negro también vendría a estar en rango de los azules, que es el color que predomina, debido a la poca luminosidad del color.</p>	<p>el marrón y el azul. Es un patrón de colores que ya uso anteriormente el director en otra secuencia. Además del color negro, que como ya se explicó algunos teóricos mencionan que no es un color, pero que de igual forma transmite emociones. Vemos que, en la secuencia de inicio, le coloca más colores, y es debido a que es una secuencia que tiene mucho drama, emite muchas sensaciones, en cambio en esta escena, si bien es cierto se está viviendo un momento de tensión, pero</p>	<p>del amarillo, el rojo y el azul, usando así tres colores del círculo cromático. Cuando cae el portal de energía sobre la caja, esta está rajada la cual emite una luz desde su interior que es de color amarillo, mientras que la luz del portal es de color Azul, estos son colores opuestos en el círculo cromático. En la escena del paisaje el director utilizó un amplio campo verde, un cielo Azul, a esto lo complementa con los rajes del sol, estos son colores cercanos y opuestos a la vez en la paleta de colores. El traje del villano tiene un color medio</p>	<p>cual eso le da seriedad, sobriedad al personaje, este color está del lado de los colores fríos de la rueda de colores. El director por otro lado usa una luz cálida proveniente de la luz del sol que se encuentra en el ambiente exterior del avión, esto le da contraste y resaltar el color frío que se encuentra presente en el interior del avión.</p>
--	--	---	--	--	---	--

				<p>puede que, al no cargarlo con muchos colores, no este trasmitiendo a la vez un mensaje de que todo va a estar bajo control por la mujer maravilla.</p>	<p>dorado, con reflejos de color morado, estos serían dos colores opuestos en la paleta de colores.</p>	
--	--	--	--	---	---	--

Tabla 4: Ficha: 4

Tema: El color en el cine

Película: Justice League

Director: Zack Snyder

	Secuencia 1 Time Code: 00:00:00 a 00:06:10	Secuencia 2 Time Code: 00:06:10 a 00:13:50	Secuencia 3 Time Code: 00:15:49 a 00:17:24	Secuencia 4 Time Code: 00:17:24 a 00:25:12	Secuencia 5 Time Code: 00:25:12 a 00:36:49	Secuencia 6 Time Code: 00:38:04 a 00:39:33
Armonía o esquema de colores	En cuanto a la armonía el director utiliza varias armonías, como por ejemplo la armonía monocromática, en el caso de la escena debajo del mar, en el que toda la pantalla se ve envuelta de azul, pero con un poco de rojo que es el cabello del personaje, pero	En esta secuencia el director usa el esquema monocromático en donde usa color azul, este color transmite frialdad, soledad, y es justamente lo que podemos percibir en la escena, ya que el personaje se encuentra en medio de montañas de nieve, solo, donde pareciese que no tiene un rumbo.	El esquema utilizado en esta secuencia es el monocromático, y el color utilizado es el azul, junto con sus variantes, y es que esta secuencia pide que se use este color debido a lo que quiere transmitir el director, hemos hablado que el azul en esta escena genera tristeza,	En esta secuencia están colores complementarios, y en este caso se han usado los colores azul y marrón con sus diferentes tonalidades. Esto potencia el contraste de la imagen en cuanto a las sombras, le estaría dando un mayor dramatismo, ya que estos	La combinación o el esquema de colores que utiliza el director en esta secuencia, son 4, teniendo, así como primer esquema el triádico, en donde vemos que el que más predomina es el dorado, luego los complementarios vendrían a ser el rojo, que está presente en	En esta secuencia tenemos una armonía monocromática en cuanto a la vestimenta de los personajes, dentro de esta armonía encontramos el color azul y el negro, pero en el ambiente tenemos dos tonalidades una

	<p>es un rojo que no es tan intenso, para no quitarle predominancia al azul, es sabido que su cabello de mera en otra escena es un rojo intenso. Luego encontramos el esquema complementario, en donde predomina el color naranja que se complementa con el verde, este esquema lo utiliza en una escena que tiene mucho dramatismo. Luego tenemos el esquema triádico, en donde encontramos el rojo, el azul y el amarillo, es una combinación común en películas de super héroes,</p>	<p>Cuando el personaje llega al pueblo, utiliza un esquema de colores complementarios en donde los colores que se usan son opuestos, en este caso los colores opuestos son el azul y el marrón, pero son colores apagados, como se sabe cada color denota un significado, que en su conjunto transmite un mensaje, lo que podemos ver en la escena, y que ya lo mencionamos anteriormente, es la frialdad de las personas que se ven en las personas, y el desinterés, del otro personaje principal (Arthur).</p>	<p>soledad, y es lo que quiere transmitir. En la escena donde el personaje está en el lugar donde ocurrió la muerte de Superman, pues, se utilizan pequeños detalles con diferentes colores, sobre todo el rojo, este vendría a ser una armonía análoga, ya que el rojo y el azul son colores adyacentes entre sí, según miguel Trula (2019) en esta armonía puede entrar un tercer color como el blanco o el negro, lo cual calzaría perfecto en esta escena cumpliendo así las armonías de colores.</p>	<p>colores al ser opuestos, por una parte, de frialdad, de maldad, en cuanto a los colores azules y negros, y el marrón, que deriva del amarillo, el cual es un color muy opuesto al negro. Esta combinación entre el marrón (color cálido) y el azul (color frío) es agradable ante el ojo humano, y es muy usado para atraer al espectador.</p>	<p>algunas partes de la armadura de las guerreras y el color azul que es color del ambiente que las rodea. Luego tenemos una combinación entre el amarillo y el azul, que son los colores de la caja y el portal respectivamente, estos son colores opuestos en la rueda de colores, teniendo así un esquema complementario que resalta y los diferencia entre uno del otro y hace que el objeto no pierda el nivel de importancia, en las tomas. En cuanto a la escena del campo abierto, vemos una armonía o esquema de color</p>	<p>fría (el color azul) y una naranja (que representa el color de los rayos del sol), esta combinación de colores vendría a ser una armonía complementaria, es cual se caracteriza por tener colores opuestos dentro de la rueda de colores, en este caso vendría a ser el color azul y el naranja.</p>
--	---	---	---	---	---	---

	como es este caso.				análogo, estos son el verde y el azul, ambos considerados colores fríos y por su cercanía en la rueda de colores, hacen una combinación equilibrada.	
El color en los géneros cinematográficos	El director en esta secuencia lo que quiere es dramatismo, ya sea por la atmosfera que se vive, por lo que está ocurriendo, por eso trata de resaltar colores como el rojo, el anaranjado, el verde, que son colores fuertes, en muchas ocasiones, los resalta con colores opuestos a ellos, de esta manera logra profundidad de	En esta secuencia vemos que el color influye mucho y acompaña a lo que la historia nos quiere contar, como ya lo mencionamos anteriormente vemos el uso de pocos colores, colores con poca saturación, se podría decir, colores que no tienen vida, y que por la atmosfera que envuelve la escena debe ser así, en mi opinión el director utiliza perfectamente los colores y los complementa	Como esta es una secuencia que quiere emitir dos sentimientos, la soledad y la tristeza, usa colores fríos, es sabido que en las películas de drama los colores fríos como el verde, azul y violeta son usados para transmitir, sentimientos tristes. Es por eso que el director de esta película en esta secuencia usa el azul, y es debido a que en otras secuencias usa el	Los colores que ha usado en esta secuencia, son los preferidos por los cineastas que hacen películas de acción o de super héroes, los cuales son el azul y el anaranjado, en este caso usa los tonos pasteles de dichos colores, no utiliza un color anaranjado intenso, por el contrario utiliza un color marrón, crema, los cuales, son derivados del color anaranjado,	EL director en esta secuencia sigue usando los colores que al parecer están preestablecidas para las películas de acción, los cuales muchos directores han optado por utilizar, debido a que se complementan y otorgan a la imagen una estética, intensa, vibrante, lo cual atrae mucho al espectador. Estos colores deben ser opuestos en el	Como si se tratara, de una película de suspenso o de misterio, el director usa los colores oscuros, y esto debido a que de por si el personaje de Batman, produce una sensación de misterio y suspenso, como personaje en sí. Es por eso que a lo largo de la película todo lo que tenga que ver con Batman estará rodeado

	<p>campo, o resaltar algún punto de interés, lo que en muchas ocasiones son objetos, importantes dentro de la escena. Utiliza colores ya establecidos para conceptos de la mente humana, como por ejemplo el verde, que es usado para monstruos alienígenas o en este caso objetos alienígenas, como el caso de la lanza hecha de criptonita. A pesar de ser una película de super héroes, supuestamente una película infantil, tiene colores cobrizos,</p>	<p>perfectamente, debido a la tranquilidad de la escena, no usa colores fuertes, o que transmiten acción o movimiento, sino calma, y eso es lo que quiere transmitir el director al espectador, a pesar de que tiene un momento tenso, pero no de mucha preocupación.</p>	<p>azul para transmitir frialdad, en cuanto a temperatura y emoción, pero lo que se quiere transmitir aquí es soledad y tristeza, y esto lo podemos diferenciar por la música de fondo y por la historia que el espectador sabe de qué se trata.</p>	<p>lo cual le da un poco de sobriedad, y esto es porque como lo mencionamos anteriormente, a pesar de ser una película de super héroes, tiene un corte más para adultos que para niños. En esta secuencia crea un ambiente serio, el lugar donde se desarrolla la acción, era al parecer un museo, y todos los criminales estaban con terno de color negro, así que el director nos crea el ambiente como de una pelea de gánsters, y lo logra combinando todos estos colores que mencionamos anteriormente.</p>	<p>circulo cromático, en este caso el director uso el amarillo y el azul, el verde con el azul, etc. esto combinado con los colores de los trajes de los personajes, hacen que se separen y resalten uno del otro.</p>	<p>de colores oscuros, como en este caso la vestimenta y todo lo que le rodea, son de color azul y negro, lo cual le da también cierta elegancia, por eso también lo llaman "el caballero de la noche".</p>
--	---	---	--	--	--	---

	colores apagados.					
--	----------------------	--	--	--	--	--

CAPITULO IV

DISCUSIÓN

A la medida en que se hizo el análisis de esta película, en base a distintos indicadores, se ha observado cierto estilo cinematográfico que tiene Zack Snyder. A lo largo de la historia y con los avances tecnológicos, los directores de cine han plasmado su estilo cinematográfico, esto pasa desde la elección de la cámara, hasta la edición, el cual se podría considerar como el proceso final de una película. Un indicador que se ha analizado es el plano, la elección de planos depende mucho de lo que quiere contar el director, no es solamente una consecución de imágenes. Tal como menciona Ulloa (2015, p.18) sobre el concepto que tienen diferentes autores de lo que significa el plano hay diferentes propuestas como la de Martin Marcel quien afirma los planos “constituyen el primer aspecto de la participación creadora de la cámara en la filmación de la realidad exterior, para transformarla en materia artística”.

No hay cine sin plano cinematográfico. Encontrar una definición para plano cinematográfico resulta ser una tarea difícil ya que existen varias definiciones que varían según el autor y la época. Por lo tanto, en esta investigación se analizarán las diferentes definiciones que existen de plano cinematográfico para llegar a una sola definición que contenga a todas y resalte lo más importante de cada una de ellas. En el Diccionario

Técnico Akal de Cine, se dice que es “una acción continua en la pantalla que resulta de lo que parece ser el funcionamiento ininterrumpido de la cámara” (Konigsberg, 2004, p. 414). En el libro de Romaguera se encuentra una definición distinta que dice que el plano “es la unidad cinematográfica constituida por una serie de fotogramas consecutivos con unidad temporal, o aún más concreto todavía –al decir de Román Gubern–, es ‘el punto de vista de una porción de espacio en un tiempo dado’” (Romaguera i Ramió, 1999, p. 19). Un punto de vista similar al que posee Dubois que define al plano con estas cinco palabras: “bloques de espacio y tiempo” (Dubois, 1998, p. 45).

En el análisis de los planos que utiliza Zack Snyder, se observa que hay un cierto patrón en cuanto a la utilización de estos, por ejemplo, pareciera que, a modo introductorio, en muchas ocasiones utiliza los planos detalles de algún objeto, que formará parte de la secuencia, esto lo hace para dar un mensaje que está iniciando una nueva secuencia, pero este tipo de plano, además lo utiliza para mostrar al detalle la expresión de algún personaje, el cuál muchas veces es de sufrimiento como se ve al inicio de la película, en la primera secuencia, donde Superman está gritando de dolor. Luego en las secuencias como la 2, 3 y 6, secuencias donde veremos diálogos, podemos ver que utiliza mucho el plano medio ubicando a los personajes de lado a lado de la pantalla según su ubicación. Y utiliza ciertos planos para dar un mensaje, por ejemplo, cuando en un plano panorámico muestra a un personaje en medio de la imagen, en ese momento, el personaje está pasando por una situación difícil en la que no tiene apoyo de nadie, esto estaría indicando la soledad del personaje en el espacio – tiempo; esto lo veremos al inicio de la secuencia 2.

En cuanto al formato de película el cual también es parte del estilo cinematográfico tal como lo indica Cortés (2012) quien indica que existen elementos estilísticos que dependen del director de fotografía, entre ellos está la anchura del formato del celuloide y sus proporciones (Altura y anchura) en cuanto al formato usado en esta película es un formato parecido al 4:3 (1.33:1), este es un formato cuadrado, distinto al que se está acostumbrado a ver en cine, que es el de pantalla ancha, por declaraciones del mismo director, usó el formato 1.66:1 para aprovechar más espacio en la imagen, no solo de los costados, sino de arriba y abajo. Esta elección del formato depende de cómo el director quiere que veamos las imágenes, esto conlleva a la elección de la cámara, la cual fue la Arri Alexa 65, que cuenta con un celuloide de 65mm, que permite grabar con el formato 1.66:1, es por eso que la elección de la cámara va ligado al formato de película que se quiere usar. Bajo esta premisa Pavia y Herráiz (2013) comentan que la elección de la cámara tiene que ver con factores estéticos, para los resultados fotográficos del director, también va a depender de si

La composición de la imagen es otro factor clave en cuanto al estilo de un director de cine, ante ellos en el análisis de esta película. Los puntos de interés, que es uno de los aspectos de la composición cinematográfica, ya sean objetos o algún personaje, los coloca en el centro de la imagen, esto va enlazado a la elección del formato de película, y es que justamente el director quería eso, que, al ser un formato cuadrado, sus puntos de interés en el centro de la imagen, esto es para que el espectador pueda ver todo lo que rodea al personaje u objeto, por ejemplo al final de la secuencia 1 el cubo, que es un elemento importantísimo a lo largo de toda la película, está en medio del lugar en el que se desarrolla la escena, también se observa en secuencias como 2 y la 3 que utiliza líneas

diagonales que son formados por los elementos que se encuentran dentro de la escena en el caso de la secuencia 2 son las montañas las que forman las líneas diagonales, en el caso de la secuencia 3 son los edificios. Luego para distinguir al punto de interés de los demás elementos, el director utiliza diferentes técnicas, en la secuencia 4 utiliza el enfoque sobre el objeto de interés, a eso se le denomina punto de enfoque, luego en la secuencia 5, utiliza la iluminación en donde la mayor fuente de luz recae sobre la caja, resaltando el objeto sobre el ambiente y personajes que lo están rodeando. Y esto es exactamente como conceptualiza Pedro Jiménez (2009) a la composición de la imagen quien denomina la composición como la distribución de los elementos que se encuentran dentro del encuadre, explica que esta distribución tiene que ver mucho con la elección del formato de película, ya que en base a ello se le da una estética a la imagen. Es por eso que todo lo que se ve en la imagen, es con un propósito, nada está por casualidad, en el caso de las líneas diagonales por ejemplo le da una sensación de movimiento a la imagen, o bien para transmitir inquietud en el espectador según Fernández y Martínez (1998):

Una de las partes creativas del proceso de creativo de una película ya que en ella están comprendidas todos los procesos de finalización del proyecto como el montaje, la sonorización y los retoques, esto según Ortiz (2018). Por otro lado, Federico Fernández y José Martínez (1998) relacionan a la edición con el montaje al considerar un ordenamiento de las imágenes, y sonidos. En el análisis de la película, se pudo observar ciertas características en la edición, como, por ejemplo, que las tomas tienen una duración larga, entre 4 a 6 segundos, por el contrario, en la secuencia 6 vemos una agilidad en el cambio de planos, que tienen una duración de 3 a 4 segundos. En cuanto

a los cambios de planos, en la secuencia 2 empieza desde lo particular, hasta lo general, es decir, desde un plano detalle, pasando por planos medios, luego, plano general, para terminar con un gran plano general, mostrando el paisaje donde se encontraba el personaje. Esto lo vemos en la secuencia 3 también. En cuanto a la musicalización es utilizada en ciertas partes para darle dramatismo, por ejemplo, en toda la secuencia uno, las imágenes van acompañadas de música de fondo, esto es porque la historia está contando un hecho penoso. En la secuencia 6 hay una conversación de dos personajes, el cual solo hay música de fondo en la parte donde la conversación se pone un poco tensa.

Luego en cuanto a la iluminación de esta película se observa que la técnica de iluminación de tres puntos, no se da en la mayoría de las secuencias analizadas, la iluminación va a depender del ambiente en el que se ve envuelto el personaje y del dramatismo que le quiere dar el director. Por ejemplo, en la secuencia 1 la luz principal proviene de las llamas de fuego que existen en el ambiente de la escena, mientras que en la secuencia 5, lo que utiliza como punto de referencia de luz principal es la luz que entra por los huecos que tiene el techo; en la secuencia 2 donde bruce está dentro de una cabaña, la luz principal y la que ilumina el interior de la cabaña es la luz del día que proviene del exterior. Estas luces principales crean sombras bien marcadas en los personajes. Según Llogari Casas, Álvaro Ulldemolins (S/F) mencionan, con respecto a la luz principal, justamente lo que se pudo observar en el análisis, y es que para estos autores la luz principal crea una iluminación que remarca y crea sombras definidas, el cual según se observe el ángulo, definirá la localización de esta fuente de luz. En cuanto a la luz de relleno pasa casi desapercibida en la mayoría de las secuencias analizadas,

en la secuencia 1 vemos algo interesante y es que la luz de relleno aquí son dos fuentes de luz distintas que se oponen entre sí, como por ejemplo la luz tenue de algún rayo, o el reflejo del agua que recae sobre Luisa, en el caso de la secuencia 5 esta luz se da como reflejo, de la luz principal que ilumina todo el lugar donde se encuentran las guerreras. Aquí vemos algo diferente a la teoría ya que Holshevnifok (2016) menciona que la luz de relleno proviene de la luz principal para rellenar las sombras creadas por la luz principal, pero esto no vemos en la secuencia uno, más si, en la secuencia 5, pero como se ha notado es casi nula. Al igual que la luz de relleno, la luz trasera es poco utilizada, ya mencionamos que utiliza las luces según los puntos de luz de la escena, y solo se observa la luz trasera, que proviene de un monitor, que se convierte en luz trasera solo cuando el personaje le da la espalda a la luz, esta luz sirve para completar la tridimensionalidad del personaje u objeto iluminado, en este caso como es un ambiente cerrado, donde no existe mucha iluminación, según Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (1998) este tipo de luz debe a una altura no mayor de 45 lo cual en lo poco que es utilizado lo cumple, ya que no está muy por encima del personaje.

El tipo de iluminación ya sea artificial o natural depende del ambiente en el que se desarrolla la escena, aunque en algunas ocasiones el ambiente debería tener una luz natural, pero sin embargo se ha trabajado en un estudio cerrado, recreando la luz del día con luces artificiales, esto se da en la secuencia 5 en donde las guerreras Amazonas tienen una batalla con Steppenwolf. en la secuencia 1 el director también utiliza el recurso de la luz artificial, para recrear un ambiente post apocalíptico. Otra secuencia donde posiblemente haya sido grabada con luz artificial es la de Luisa Laine en donde el director ha tenido que recrear una luz de un día de lluvia. En todas las secuencias, el director ha

hecho uso de la luz artificial, pero de una manera tal que parece una luz natural, una que luz que proviene del ambiente mismo, y es justo lo que Iris Alcañiz, Et. Al. (S/F) mencionan sobre la luz artificial que hay dos tipos de iluminación artificial, una es la estructural, la cual resalta el objeto y muestra detalles como su textura, contornos, forma, etc. Y por otro lado tenemos la ambiental, que explica es la que crea situaciones dramáticas en el ambiente, la que crea sombras y sugiere un ambiente misterioso. Esta última es la que el director de esta película utiliza, ya que las fuentes de luz artificial las utiliza y coloca en base a un ambiente iluminado por una luz natural.

Técnicamente hablando el director hace uso de una luz dura, en todas las secuencias, lo que hace que se creen sombras, en los diferentes escenarios en los que se desarrolla la película, en el análisis de las diferentes secuencias elegidas, en los diferentes escenarios en exterior, el ambiente es de un día nublado, a excepción de la pelea entre las guerreras amazonas y Steppenwolf, existe un sol de aproximadamente las 3 a 4 pm. A pesar de que sea un día nublado existen sombras en los rostros de los personajes, esto en la teoría se contrapone a lo menciona Fernández y Martínez (1998) donde explican que la luz de un día soleado, produce sombras que producen grandes contrastes entre las zonas iluminadas y las no iluminadas, mientras que, si tenemos un día nublado, produce una iluminación donde no existen sombras.

Es sabido que el color es una fuente de sensaciones, y el director utiliza a los diferentes colores del círculo cromático para que, junto a otros elementos como la iluminación, evoque ciertos, sentimientos, o sensaciones. Por ejemplo, el color rojo, el cual según Martín Cañellas (1979) para los adultos es símbolo de agresividad mientras que para Cuervo (2012) representa el coraje, la guerra, entre otros. Este color lo veremos

presente en la secuencia 5, en las armaduras de las guerreras Amazonas, estas se caracterizan por ser valientes, agresivas en la lucha, lo cual iría acorde a lo que dicen los autores. Luego vemos el azul, como color del entorno en la escena debajo del mar, en el mundo de Aquaman, esto lo veremos, en una escena de la secuencia 1, en la secuencia 2 donde Bruce va a buscar a Aquaman en un pueblo, al parecer ruso, las personas llevaban ropa con tonos azules, según Bravo (2018), el azul en su estado más intenso evoca al hielo y la nieve. Según Cuervo (2012) también representa la seriedad, entre otros, esto va acorde a lo que se ve en esta secuencia, lo cual por un lado tenemos un pequeño pueblo rodeado de montañas de nieve, y por otro lado tenemos que los pueblerinos tienen un aspecto serio, frío, sin sentimiento.

En cuanto a la Armonía de colores que utilizó del círculo cromático el director utilizó diferentes armonías, la que más utilizó es la complementaria, la encontramos en todas las secuencias analizadas, menos en la secuencia 3; así encontramos las combinaciones de colores cálidos, con colores fríos, como por ejemplo el naranja, con el color verde, esto se da en la secuencia 1 empezando la película, luego tenemos combinaciones como el marrón con el azul, o el azul con el amarillo en la secuencia 4, o el azul con el naranja, utilizado en la secuencia 5, todas estas combinaciones, son usadas en escenas con cierto grado de dramatismo. Según Navas (2020) es la armonía que prefieren los cineastas, los cuales usan los colores azul y naranja, esto debido a la semejanza del naranja con la piel de la persona, lo cual es resaltado al momento de usar un fondo azul, por ejemplo. Otra armonía que utiliza el director es la monocromática, también lo encontramos en la mayoría de las secuencias, en donde se pudo notar que el color que usa es el azul, y es que es una película con un ambiente frío, desolador, de tristeza, esto es por la historia

misma, por ejemplo en la secuencia 2 encontramos esta armonía donde nos da el mensaje de soledad del personaje mostrado, al igual que en la secuencia 3, vemos a una luisa Laine, triste, sola, después de la muerte de Superman, lo cual Navas (2020) nos explica que la armonía cromática es usada para crear una atmósfera, dependiendo de si se usa una paleta de colores cálido o fríos, se puede transmitir lo que el personaje está sintiendo. También se observó la armonía triádica, la cual consiste en la utilización de 3 colores equidistantes en el círculo cromático, por ejemplo, en la secuencia 1 se encontró la combinación de los colores azul rojo y amarillo, en la secuencia 5 tenemos en vez del dorado el amarillo, estas combinaciones según Navas (2020) pueden hacerse de colores primarios o secundarios, además nos dice que la utilización de colores primarios son asociados a los superhéroes, y no es casualidad que el director lo utilice justo cuando los superhéroes están teniendo el protagonismo. Por último, encontramos la armonía análoga, y los colores que encontramos son el rojo y el azul en la secuencia donde luisa Laine vista el lugar donde murió Superman, y la combinación del verde con el azul. La idea en esta armonía es combinar colores adyacentes en el círculo cromático, Esther Miguel Trula (2019) explica que estas combinaciones se ajustan bien cuando los colores están juntos dentro del círculo cromático, para que de esa manera puedan crear una armonía, siempre y cuando la combinación sea entre colores cálidos o bien colores fríos para que no haya tensión entre estos. Entonces estaríamos frente a una combinación de color análoga con tensión como menciona el autor, y esto es porque se sabe que en aquel lugar de la escena hubo mucha tensión.

En cuanto al color en los géneros cinematográficos, tenemos que el color cumple al menos tres funciones en el cine, funciones que Ricardo Bedoya e Isaac León (2016)

nos lo mencionan; una es que cumple la función de informar, otra vinculada a su presencia en el encuadre y la composición; y la tercera es que cumple un orden expresivo. Según lo analizado, por ejemplo, en muchas ocasiones cumple un rol expresivo, en donde el color envuelve la atmósfera para llevarnos a los sentimientos de los personajes, como por ejemplo en el caso de la secuencia 2, donde Bruce está en las montañas, solo, en busca de nuevos super héroes, el color azul estaría transmitiendo esta soledad, en el caso de la secuencia 3, donde se ve a una Luisa Laine, sola triste, el ambiente está envuelto de un color frío, como es el color azul. Por otro lado, encontramos que en ocasiones los colores cumplen una función informativa, como por ejemplo en secuencia 6 donde vemos a un Bruce donde la ropa que viste es de color azul y negro, esto estaría informando la seriedad del personaje.

CONCLUSIONES

En cuanto a la dirección de fotografía se concluye que tiene una gran importancia, ya que esta especialidad contribuye a generar el estilo de la película Justice League de Zack Snyder porque estructura la construcción de la representación formal del filme a nivel visual y se constituye en un factor narrativo para contar la historia a través de: la organización de los elementos que aparecen en el encuadre, la elección del formato de película, la utilización de los planos, la iluminación, aspectos que hacen que la película tenga un estilo particular. El director usa la psicología del color en esta película para transmitir sentimientos, emociones, para envolver al espectador en la trama contada, incluso para mostrar la personalidad de los personajes, de esta manera los colores cumplen funciones comunicacionales precisas como el color azul, el cual es usado en muchas de las secuencias analizadas siendo utilizado como un signo de sobriedad, de tristeza y en otras ocasiones de frialdad. También se utiliza el blanco y el negro, que es usado en personajes para representar elegancia, por otro lado, el color verde, está relacionado con seres de otros planetas o líquidos químicos. El color rojo, es usado para escenas violentas donde hay confrontación y se aprecia la presencia de sangre. Y por último hay una importante presencia del naranja para transmitir un ambiente de calma.

En segundo término se concluye que, cuando se habla de estilo cinematográfico en una película se hace referencia al control que posee el director sobre lo que aparece en la imagen, uno de los aspectos que controla es la iluminación, en este estudio se ha observado que el director usa poca iluminación, utilizando uno o dos puntos de luz, en su mayoría es la luz principal la que siempre está presente, las otras dos luces auxiliares, tanto la luz trasera, como la de relleno, están presentes de una forma sutil, con una

participación casi desapercibida. esto hace que el personaje u objeto mostrado presente sombras bien marcadas, lo cual, si se compara con otras películas de este director se notará que es un recurso aplicado en el estilo cinematográfico de Zack Snyder.

Con respecto a la importancia tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder se concluye que en esta película se aprecia que el color en muchas ocasiones transmite sentimientos los cuales se logran entender debido a las experiencias culturales previas que se depositan en el subconsciente, estos significados que, guardados en el interior psicológico del espectador, ayudan a que este decodifique la película y se logre entender y sentir lo que la historia está contando. Por ello la utilización de los elementos cromáticos permiten la asociación de significados ante la presencia de determinados colores que tienen una connotación de significados asociados a ellos. Es así que se utilizan colores como el azul, donde el personaje se siente solo o triste por alguna pérdida que ha sufrido, esto se da en la secuencia donde Luisa Laine visita la tumba de Superman. El color rojo, que es usado en personajes que denotan su valentía y agresividad, como es el caso de las guerreras amazonas, aquí el director estaría definiendo la personalidad de estos personajes. También se utiliza el verde que se utiliza para la caracterización de extraterrestres, esto es porque este color generalmente es asociado a los seres de otros planetas o a productos químicos. Con ello se concluye la utilización de los esquemas de color para la construcción de la representación y la narrativa audiovisual de la película estudiada.

RECOMENDACIONES

- Esta es un trabajo que puede ser tomada como punto de partida para investigar más sobre el tema por lo tanto se recomienda a los interesados hacer entrevistas con especialistas, como psicólogos, directores de cine o de fotografía, para que comenten más de cerca el trabajo que ellos realizan en una producción y poder enriquecer aún más esta discusión académica.
- Así mismo, para un análisis más profundo, se recomienda hacer focus groups para conocer de cerca como el color influencia en las personas que consumen este tipo de películas.
- Se recomienda realizar más estudios nacionales acerca de la dirección de fotografía o la psicología del color en las películas, ya que los antecedentes nacionales sobre este tema han sido escasos.

REFERENCIAS

Referencias Bibliográficas

- Alcañiz, I.; Bazataqui, A.; García M.; Genovés, C.; Chordá, M.; Vaquero, A. (S/F) *La Iluminación en el cine como recurso expresivo*. Recuperado de: https://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/4.%20Materiales/2015/T229/la_iluminacion_en_el_cine.pdf
- Casas, Ll. y Ulldemolins, A. (2011) *Técnicas de Iluminación*. Recuperado de: [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Animacion_3D/Animacion_3D_\(Modulo_3\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Informatica/Animacion_3D/Animacion_3D_(Modulo_3).pdf)
- Holshevnikof, B. (2016) *Manual de Iluminación Arri*. Recuperado de: http://www.ub.edu/labmedia/wp-content/uploads/2016/03/ARRI_LightingHandbook_Spanish_2016.pdf
- Fernández, F. y Martínez, J. (1998) *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual*. Recuperado de: <https://sixtoon.files.wordpress.com/2015/04/manual-basico-de-narrativa-y-lenguaje-audiovisual.pdf>
- Franco, F. (2018) *Narrativa y lenguaje cinematográfico*. Recuperado de: <http://ecam.es/media/GUIA-DIDACTICA-NARRATIVA-Y-LENGUAJE-CINEMATOGRAFICO.pdf>
- Ortiz, M (2018) *Producción y realización en medios audiovisuales*. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf
- Heller, E. (2004) *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Recuperado de: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/stein/wp-content/uploads/sites/734/2019/02/Psicologia-del-color.pdf>
- Cuervo, S. (2012) *El poder del color*. Recuperado de: https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1904/71554167V_GADE_septiembre12.pdf

De los Santos, A. (2015) Fundamentos visuales 2, Teoría del color. Recuperado de:
<https://fdocuments.in/document/manual-fundamentos-visuales-2-teoria-del-color.html>

Bedoya, R. y Frías, I. (2016) Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento. Recuperado de:
<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10715>

Pineda, E.; De Alvarado, De Canales, F. (1994). *Metodología de la investigación, Manual para el desarrollo de personal de salud 2da. Edición*. Recuperado de:
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>

López, F. (2002) *El análisis de contenido como método de investigación*. Recuperado de:
<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf?sequence1#:~:text=El%20an%C3%A1lisis%20de%20contenido%20se,intento%20de%20Origor%20de%20medici%C3%B3n.>

Referencias de Tesis

Cadavid, S. (2019) *La dirección de fotografía y su contribución a la dirección de actores. Una guía con base al cortometraje senescencia*. (Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Occidente, Santiago de Cali, Colombia). Recuperado de:
<https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/11720/T08974.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

López, J. (2013) *“El estilo cinematográfico y el concepto de autoría en el cine posmoderno: el caso de Fernando Meirelles”* (Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España). Recuperado de:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34525/memoria.pdf.pdf>

Cortés, L. (2012) *La influencia de la fotografía cinematográfica en el estilo visual. Análisis del estilo de Dick Pope en las obras cinematográficas del director Mike Leigh: Life is sweet, Naked, Secrets and lies, Career girls, Topsy-Turvy, All or nothing, Vera Drake y Happy-go-Lucky*. (Tesis Doctoral, Universidad Católica de San Antonio) Recuperado de: <http://repositorio.ucam.edu/handle/10952/691>

- Pastor, A. (2013) *“La dirección de fotografía de Emmanuel Lubezki a través de los ojos de Terrence Malick: de The New World (El nuevo mundo) a The Tree of Life (El árbol de la vida)”* (Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España). Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34579/Memoria.pdf?sequence>
- Castillo, I. (2005) *El sentido de la luz*. (Tesis doctoral, Universidad de Barcelona, Barcelona, España). Recuperado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1378/04.ICM_PARTE_4.pdf;sequence=5
- Moreno, V. () *Psicología del color y la forma*. Recuperado de: (Tesis de licenciatura, Universidad de Londres, Mexico DF, Mexico) Recuperado de: <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/psicologia-1.pdf>
- Ulloa, D. (2015) *MUERTE SÚBITA: EL PODER NARRATIVO DEL PLANO SECUENCIA*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador) Recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/23439>
- Navas, L. (2020) *El uso expresivo-narrativo de la luz y el color en el cine*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Sevilla. Sevilla, España). Recuperado de: <https://idus.us.es/handle/11441/104826>
- Bravo, D. (2018) *La cromática como herramienta para persuadir a los turistas en Pimentel*. (Título de licenciatura, Universidad Señor de Sipán. Pimentel, Perú). Recuperado de: <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4698/BRAVO%20BERNILLA%20DIEGO%20ANDRES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, M. (2016) *El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad*. (Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España). Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38067/1/T37356.pdf>
- Medina D. (2018) *El color como elemento enunciativo en el audiovisual de ficción: Drive 2011*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Extremadura. Badajoz, España) Recuperado de:

https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/9133/1/TFGUEx_2019_Medina_Molero.pdf

Referencias Electrónicas

Guerrero, J. (2020) *¿Qué hace un director de fotografía?* Recuperado de:

<https://levector.com/post/hEj2KOallJ90FTEHDMTd6/que-hace-un-director-de-fotografia>

Armenteros, M. (2011) *Los formatos*. Recuperado de: https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12930/formatos_armenteros_2011_pp.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Plaza J. (2016) *Tipos y Formatos de película*. Recuperado de: <https://docplayer.es/27457217-Tipos-y-formatos-de-peliculas.html>

Kenneally, C. (2012) *Documental Side by side*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=gVnaL_MbBGk&t=3584s

Nieves, J. (2014) *5 cámaras que iniciaron la revolución del cine digital*. Recuperado de: <https://blogthinkbig.com/revolucion-del-cine-digital>

Aguilar, I. (2018) *Reseña de Zodiac*. Recuperado de: <http://www.harmonicacinema.com/zodiac/>

Rivero, G. (2019) *Avatar y otros hitos del cine en 3d*. Recuperado de: <https://www.cpaonline.es/blog/artes-escenicas/avatar-otros-hitos-cine-3d/>

Palacios, A. (2021) *La iluminación en el cine: tan importante como el guión*. Recuperado de: <https://www.crehana.com/pe/blog/video/iluminacion-cine/>

Francisco, L. (S/F) *Iluminación para cine: Conceptos básicos*. Recuperado de: <https://aprendercine.com/iluminacion-para-cine-conceptos-basicos/>.

Jakulis, L. (2015) *La Temperatura del color*. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/document/362810308/5-Temperaturas-de-Color>

Brico led (2009). *Temperatura del color Vol 1*. Recuperado de: <https://www.palcoelectronica.es/descargas/BRICOLED1/TEMPERATURA%20DE%20L%20COLOR1.pdf>

Carranza, A. (2021) *25 tipos de planos cinematográficos para ser parte de los festivales de cine en 2022*. Recuperado de: <https://www.crehana.com/cl/blog/video/tipos-de-planos-cinematograficos/>

- Jiménez, P. (2008) Lenguaje cinematográfico. Recuperado de: http://www.anep.edu.uy/ipa-fisica/document/material/primero/2008/espacio/02_leng1.pdf
- Macguffin007 (2018) *El arte de la composición cinematográfica*. Recuperado de: <https://macguffin007.com/2018/05/28/composicion-cinematografica/>
- Leal, A. (2012) Lenguaje cinematográfico. Recuperado de: http://www.anep.edu.uy/ipa-fisica/document/material/primero/2008/espacio/03_%20pres.pdf
- Martínez A. (1979) Psicología del color. Recuperado de: http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/maina/index/assoc/Maina_19/79v0p035.dir/Maina_1979v0p035.pdf
- Mestreaacasa (S/F) *Circulo cromatico*. Recuperado de: https://mestreaacasa.gva.es/c/document_library/get_file?folderId=500005545758&name=DLFE-289394.pdf
- Txapartegi, E. (2008) Platón sobre los colores. Recuperado: <http://www.scielo.org.mx/pdf/rhfi/v40n118/0011-1503-rhfi-40-118-79.pdf>
- Dulude, A. (S/F) *Teoría del color*. Recuperado de: https://www.academia.edu/8617431/teor%C3%ADa_del_color_seg%C3%BAAn_Plat%C3%B3n_Aristoteles_Newton_y_Young
- Bartolotta, C. y Ramos, M. (2016) *Límites de la teoría del color en la enseñanza del lenguaje visual*. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/56714/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Valeria Sabater (2020) *La teoría del color según Goethe*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-teoria-del-color-segun-goethe/prf.5>
- Saavedra, C. (2014) *Armonías y funciones de color en una composición*. Recuperado de: https://issuu.com/consuelosaavedra/docs/armonias_y_funciones_de_color_en_u
- Trula, E. (2019) *El esquema de color en el cine: una pequeña guía para no perderse*. Recuperado de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g9915239/el-esquema-de-color-en-el-cine-una-pequena-guia-para-no-perderse/?slide=1>

Cazallas, J. (2019) Los trucos del cine de terror para darnos miedo a los espectadores.

Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/listas/trucos-cine-terror-darnos-miedo-espectadores-511373>

Avisual pro (S/F) *10 cosas que hacen que las cámaras de cine digital RED sean una maravilla*. Recuperado de: <https://www.avisualpro.es/cualidades-camaras-red-cine-digital/>

Quecedo, R. y Castaño, C. (2012) *Introducción a la metodología de investigación cualitativa*. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/39219263_Introduccion_a_la_metodologia_de_investigacion_cualitativa

López, P. (2004) *Población, Muestra y Muestreo*. Recuperado de:

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Referencias Gráficos:

20 minutos (2016). El uso de los colores en el arte de contar historias en el cine. [Imagen].

Recuperado de: <https://blogs.20minutos.es/cine-el-cielo-sobre-tattooine/2016/11/17/el-uso-de-los-colores-en-el-arte-de-contar-historias-en-el-cine/>

Art Rocket (s.f.). Qué son RGB y CMYK y cuándo usar cada uno. [Imagen]. Recuperado de <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/157955>

Audiovisuales (2020). Iluminación de tres puntos. [imagen]. Recuperado de: <https://terminosaudiovisuales.es/iluminacion-de-tres-puntos/>

Canva (s.f.). Regla de tercios. [Imagen]. Recuperado de: https://www.canva.com/es_mx/aprende/regla-de-los-tercios/

Ciencias Digitales (2014). Tipos de planos. [imagen]. Recuperado de <https://cienciasdigitales.wordpress.com/tag/tipos-de-planos/>

Dremfud Limited (2015). Thomson Viper FilmStream - HD Digital Camera . [Imagen].

Recuperado de: <https://www.facebook.com/dremfudcambodia/photos/equipment-rental-thomson-viper-filmstream-hd-digital-camerathe-viper-filmstream-/326311430909019/>

El español (2018). Red digital Cinema. [imagen]. Recuperado de: https://www.elespanol.com/elandroidelibre/moviles-android/20181029/primerorevoluciono-red-no-hecho-mismo-movil/349216519_0.html

GCF Global (s.f.). Teoría del color. [imagen]. Recuperado de <https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/teoria-del-color/1/>

Historia del Cine (s.f.). Tipos de ángulos. [imagen]. Recuperado de <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/tipos-planos-en-cine/>

La mona lista (2020). El círculo cromático. [imagen]. Recuperado de: <https://lamonalista.com/circulo-cromatico/>

Morán, G. (s.f.). Claves en la composición. [imagen]. Recuperado de: <http://gloriamoranmayoespacioididactico.blogspot.com/2019/10/>

Peñalba, E. (2010). Panavision Génesis. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/58825767@N06/5390662817>

Rule Boston cámara (s,f). *sony hdw f900r*. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.rule.com/product/sony-hdw-f900r-hdcam-camcorder/>

VFX (2013). Sony HDC – F950. [imagen]. Recuperado de: <https://vfxcamdb.com/sony-hdc-f950/>

Wide screen museum (s.f.). Formato 70 mm. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/ultrapanavisionspecs.htm>

Wikimedia Commons (s.f.). Formato de película 35 mm. [Imagen]. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Formato_acad%C3%A9mico#/media/Archivo:35mm_film_format_with_optical_soundtrack.svg

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema de investigación (resumen)	Preguntas de investigación	Objetivos	Categorías	Metodología
Aplicación de la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Pregunta de investigación general ¿Cómo se aplican la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder?	Objetivo general Describir la Aplicación de la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Categoría A Dirección de Fotografía Sub categorías B • Estilo cinematográfico • Lenguaje Audiovisual • Luz e Iluminación	Paradigma Interpretativo Enfoque Cualitativo Diseño Técnicas de recolección de datos Análisis de Contenido Instrumentos Fichas de análisis de contenido
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo el estilo cinematográfico influye en la iluminación de la película Justice 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar el estilo cinematográfico influye en la iluminación en la película Justice 	Categoría B Psicología del Color	

	<p>League de Zack Snyder?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué importancia tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder? 	<p>League de Zack Snyder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir la importancia de la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder. 	<p>Sub categorías B</p> <ul style="list-style-type: none"> • El color y sus significados (la semiótica del color) • Teoría del color • El color en el cine 	<p>Universo Película Justice League</p> <p>Muestra Secuencia 1,2,3,4,5 y 6</p>
--	---	--	---	--

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Lima, 03 de agosto del 2021

Lic. /Mag. / Dr. José Arnaldo Reátegui León

De mi mayor consideración:

Yo Miguel Angel Ramírez Grández, postulante al grado de Licenciado, me dirijo a usted y respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar los objetivos propuestos en mi trabajo de investigación titulado: "**LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LA PELICULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER**"

Le solicito, tenga a bien validar el mencionado instrumento como juez experto en el tema, para ello adjunto los documentos siguientes:

1. Matriz de consistencia.
2. Definiciones conceptuales de las categorías (cualitativo).
3. Matriz de operacionalización de las variables o Matriz de categorización de variables.
4. Instrumento a aplicarse (matriz de análisis de contenido)
5. Matriz de validación del instrumento.
6. Plantilla de validación.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,

.....

Firma

DNI:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema de investigación (resumen)	Preguntas de investigación	Objetivos	Categorías	Metodología
La dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Pregunta de investigación general ¿Cómo se aplican la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder?	Objetivo general Describir la Aplicación de la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Categoría A Dirección de Fotografía Sub categorías B • Estilo cinematográfico • Lenguaje Audiovisual • Luz e Iluminación	Paradigma Interpretativo Enfoque Cualitativo Diseño Técnicas de recolección de datos Análisis de Contenido Instrumentos Fichas de análisis de contenido Universo
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo el estilo cinematográfico influye en la iluminación de la película Justice 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar el estilo cinematográfico y su influencia en la iluminación en la película Justice 	Categoría B Psicología del Color Sub categorías B	

	<p>League de Zack Snyder?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué importancia tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder? 	<p>League de Zack Snyder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir la importancia que tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder. 	<ul style="list-style-type: none"> • El color y sus significados (la semiótica del color) • Teoría del color • El color en el cine 	<p>Película Justice League</p> <p>Muestra</p> <p>Secuencias 1,2,3,4,5 y 6</p>
--	---	---	---	--



.....
Firma del juez o evaluador

Lima, 03 de agosto de 2021

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS CATEGORÍAS

1. Dirección de fotografía (colocar citas)

No hay una definición exacta sobre la labor que cumple un director de fotografía, ya que su labor puede pasar por muchas áreas que bien pueden trabajarse por especialidades, como lo menciona el autor antes citado, por ejemplo, manejar la cámara, trabajar con las luces, ver los movimientos de cámaras, etc

1.1 Estilo Cinematográfico

Según la Real Academia Española (2021) define al estilo de la siguiente manera: “es la manera de escribir o de hablar peculiar de un escritor o de un orador”, así como al “carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico.”

La palabra estilo proviene del latín *stilus*, cuyo significado es punzón, este era una herramienta con el que se picaba y cortaba la madera para escribir en ella. Estas letras escritas con un *stilus* presentaban rasgos diferenciadores según quien las hubiera escrito.

1.1.1 Tipo de formato de película

Tomar la decisión respecto al formato de la película con la que cada director decide trabajar, pasa por muchas razones, están comprendidos no sólo por las cámaras que se utilizan en los rodajes, sino por el conjunto de accesorios de las mismas, desde el celuloide o sensor digital empleado para registrar la imagen, pasando por la óptica e incluso los sistemas de proyección de los cines y el presupuesto.

1.1.2 Evolución Digital de la cámara

La elección de la cámara es decisiva para conseguir la estética adecuada de una película, además de ser la pieza fundamental de los resultados fotográficos que se quieren mostrar. Así, su elección dependerá de varios factores: si la cámara va en mano o

en trípode, si se va a trabajar en lugares pequeños o espaciosos, si la película se va a rodar en negativo o en digital, las lentes con las que permite trabajar cada cámara y que son clave en cuanto a la profundidad o calidad que se busca, etc.

1.2. Luz e Iluminación

Los teóricos coinciden que la iluminación es la base de las técnicas visuales, que es la clave para que los directores de cine consigan los efectos deseados visualmente. En un principio la iluminación en el cine empezó como un apoyo, ya que se grababa en exteriores por la poca sensibilidad de luz que tenía una fotografía. Con el tiempo la iluminación paso de ser un apoyo a ser un generador de sentimientos.

1.2.1 Técnicas de iluminación: luz principal, de relleno y trasera.

Una de las técnicas más frecuentes es la Iluminación de tres puntos, el cual a partir de tres luces conseguimos iluminar la escena que queramos. Esto nos da una sensación de tridimensionalidad, en producciones 3D, la iluminación cumple tres objetivos: realza el objeto iluminado, dando tridimensionalidad a la composición, de lo contrario este tendrá un aspecto plano.

1.2.2 Tipos de iluminación: Luz artificial y Luz natural

La **luz natural** es impredecible, algunas veces nos da la iluminación perfecta y en ocasiones es necesario utilizar una serie de recursos para conseguir el efecto que se desea. Es por esa razón que en ocasiones será necesaria la utilización de iluminación complementaria a la luz natural, ya que puede darse el caso que la luz natural sea demasiado fuerte que crea sombras excesivas entonces será necesario utilizar estas luces para suavizar dichas sombras.

En el caso de la **luz artificial** se utilizan más que nada en interiores utilizando fuentes de luz y si comparamos la dificultad que tienes en comparación con la luz natural por ejemplo es la iluminación de grandes espacios lo cual requiere un enorme potencial eléctrico.

1.2.3 Luz dura y suave.

Técnicamente hablamos del término “cantidad de luz” para hacer referencia a la potencia de la fuente de luz, Fernández y Martínez (1998) también nos contextualiza el concepto de la calidad de la luz: “También se dice calidad de la luz para expresar alguna de las características inherentes a los manantiales luminosos. Muchas veces esta expresión hace referencia a la dureza o suavidad de la luz.”

1.3 Lenguaje Audiovisual

Según la RAE (2021) define al lenguaje como: “Facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos.” Cuando se habla de lenguaje audiovisual se habla de aquellos elementos que utiliza el cine para emitir un mensaje al público. Este se hace un estilo en la medida en que se es utilizado por los directores de cine para dar el mensaje que quiere en su producción. Es sabido que detrás de una película hay todo un trabajo, que dura años. Este trabajo pasa por varias fases, que va desde la idea, hasta el término de la película. En esta parte se verá aquellos elementos que forman parte del lenguaje audiovisual cinematográfico.

1.3.1 Planos

Como podemos ver según las definiciones citadas anteriormente no hay un consenso en cuanto a la definición de lo que es un plano en el lenguaje audiovisual, por lo cual no se podría dar una definición específica, pero se puede entender por plano a la acción que se desarrolla dentro de una toma, que se da en un solo tiempo y espacio.

1.3.2. Composición de la Imagen

Dentro de una imagen existen puntos fuertes o puntos de interés dentro de un rectángulo, el cual se logra dividiendo con líneas imaginarias un rectángulo que vendría a ser nuestra toma, estas líneas son dos horizontales y dos verticales, de los cuales se obtienen puntos de intersección, esto vendría a ser una técnica de composición denominada **Regla de los Tercios**.

1.3.3. Proceso creativo de la Película: Preproducción, Producción y Postproducción

Los espectadores que son solo espectadores, es decir no son críticos de cine, ni expertos en cine en su mayoría no se pregunta luego de haber visto una película, todo el proceso de planificación por el cual se pasa para ver el resultado final. Se sabe que hay un gran trabajo detrás de cada película, con un gran número de profesionales en diferentes materias que involucra lo que es el cine.

2. Psicología del color

Se dice que los colores tienen significados, significados que por alguna razón están insertados en nuestra conciencia a través de experiencias, que vienen desde nuestra niñez, generalmente a los niños le atrae todo lo que es colorido, les gusta lo brillante, lo que este iluminado, por ende, no les gusta la oscuridad.

2.1 El color y sus significados

La perspectiva semiótica del color es la relación de las perspectivas físicas, fisiológicas y psicológicas. Cada color emana ciertos significados que tienen que ver con la simpatía o antipatía, así como el gusto o desagrado hacia ciertos colores, también pueden producir sensaciones físicas, como, por ejemplo, una habitación pintada de azul o de rojo puede dar la sensación de frío o de calor respectivamente.

2.1.1 Principios de percepción

Cada persona posee diversos principios para ordenar sus percepciones. La percepción es el proceso en el cual se adquiere información, información que se extrae del medio que lo rodea. Según la RAE (2021), la percepción es la "sensación interior que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales." En el proceso de percibir algo hay ciertas etapas el cual nos la menciona Moreno (2005)

2.1.2 El color como fuente de sensaciones

El color de manera consciente o inconsciente, funciona de una manera influyente y sutil en la vida del ser humano. Va más allá de lo que el ojo pueda ver, ya que se dice que el ojo es el espejo del alma, es por ello que se puede decir que es el generador más potente de emociones y sensaciones, ofreciendo al espíritu alegría, tristeza, atracción o rechazo.

2.2 Teoría del color

Para hablar sobre la teoría del color, se definirá lo que significa el color. En primer lugar, la RAE (2021) define al color como una Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda". Es por eso que se dice que los colores hablan a los sentidos según Martínez (1979).

2.2.1 Primeros teóricos

A través de la historia ha habido muchos científicos, físicos, filósofos, artistas, etc. que han estudiado el tema del color, llegando a diferentes conclusiones, pero todos han llegado a un solo principio que es aceptado hoy en día: "La luz es el color". Navas (2020).

2.2.2 Círculo Cromático

El círculo cromático, también llamado círculo de matices o rueda de color. Se trata de la colocación de los colores que conforman el espectro de la luz visible, teoría que fue descubierta por Newton, estos colores vendrían a ser el rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta.

2.3 El color en el cine

El color toma un rol muy importante, que junto con los otros elementos que posee el cine como lo es la musicalización, la iluminación, entre otros; brindarán al espectador sensaciones y emociones, el color como se ha visto posee una influencia en la psicología del ser humano, por ende, trabajará en el sistema visual para evocar emociones.

2.3.1 Armonía de colores

Hablar de armonía en los colores, significa la relación que existe entre los colores de una composición. A esto D. Daniel Medina Molero (2018) adiciona lo siguiente. "Los colores armónicos son aquellos que funcionan bien juntos. Pueden ser combinaciones que varíen la inflexión de un tono, o de distintos tonos, pero que en su mezcla se mantienen los unos partes de los pigmentos del resto" (p.17).

2.3.2 El color en los géneros cinematográficos

Como ya hemos visto el trabajo con ciertos colores dentro del cine se verá asociada según el género de película que se esté trabajando, en líneas generales, Según Ricardo Bedoya e Isaac León (2016) Frías: "El color cumple al menos, tres funciones en el cine. Una de tipo informativa; otra, vinculada con su presencia dentro del encuadre y la composición y, por último, una de orden expresivo." (p.123)

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Categoría:

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categoría	Indicadores	Técnicas	Instrumento
Dirección de fotografía	No hay una definición exacta sobre la labor que cumple un director de fotografía, ya que su labor puede pasar por muchas áreas que bien pueden trabajarse por especialidades, como lo menciona el autor antes citado, por ejemplo,	Como punto de partida el DF es la persona que seguramente estará detrás de la cámara, dando indicaciones sobre donde ira la cámara y que luces se usarán para el plano a filmarse. Dentro de la maquinaria de producción, es la persona encargada de la creación de	-Estilo cinematográfico -Lenguaje Audiovisual Luz e Iluminación	-Tipo de formato de película -Cámara -Planos -Composición de la imagen -Proceso creativo de la película: Preproducción, Producción y Postproducción. -Técnicas de iluminación: luz	Análisis de contenido	Fichas de análisis de contenido

<p>manejar la cámara, trabajar con las luces, ver los movimientos de cámaras, etc</p>	<p>imágenes en un proyecto audiovisual a través de la luz, movimientos de cámara, encuadres y ópticas; buscando generar emociones, contar una historia y hacer que el punto de vista del director se sienta a través del proyecto.</p>	<p>principal, de relleno y trasera. -Tipos de iluminación: Luz artificial y Luz natural -Luz dura y suave</p>
---	--	--

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Categoría:

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categoría	Indicadores	Técnicas	Instrumento
Psicología del color	Se dice que los colores tienen significados, significados que por alguna razón están insertados en nuestra conciencia a través de experiencias, que vienen desde nuestra niñez, generalmente a los niños le atrae todo lo que	Los colores en general tienen una influencia psicológica en cada persona, Moreno (2005) refuerza esta idea y nos comenta que " Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica.	-El color y sus significados (la semiótica del color) -Teoría del color -El color en el cine	-Principios de percepción -el color como fuente de sensaciones -Primeros teóricos -Círculo Cromático -Armonía o esquema de colores	Análisis de contenido	Fichas de análisis de contenido

<p>es colorido, les gusta lo brillante, lo que este iluminado, por ende, no les gusta la oscuridad.</p>	<p>(p.28) ante esto el autor nos ejemplifica esta teoría “ Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimente. ” (p. 27) y aunque estas teorías sobre los colores pueden ser subjetivas y nos pueden llevar a una interpretación personal, todas las investigaciones</p>	<p>- El color en los géneros cinematográficos</p>
---	---	---

han llegado a la
conclusión de que
en la mayoría de
las personas
reaccionan
inconscientemente
ante cada color y
lo asocian a algo
de una forma
similar. En los
capítulos
siguientes
veremos la
significación de
cada color.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Observaciones: Ninguna

Calificación del jurado experto:

Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez experto Doctor () / Maestro (x): José Arnaldo Reátegui León

DNI: 40969065

Especialidad del jurado: Docente

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



.....
Firma del juez experto

Fecha:

INSTRUMENTO A VALIDAR: MATRICES DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Dirección de fotografía

Psicología del color

Ficha1: Lenguaje Audiovisual

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Planos						
Formato de Película						
Cámara						
Composición de la imagen						
Postproducción						

Ficha2: Luz e Iluminación

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Técnicas de iluminación						
Tipo de Iluminación						
Luz Dura y Suave						

Ficha3: Teoría y significados del color

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
El color como fuente de sensaciones						
Círculo cromático						

Ficha 4: El color en el cine

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Armonía o esquema de colores						
El color en los géneros cinematográficos						

PLANTILLA DE VALIDACIÓN

Título de la tesis: **LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LA PELICULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER**

Tipo de instrumento: Fichas de análisis de contenido

Autor del instrumento: Miguel Ramírez Grandez

Dirigido a: Mag. José Reátegui León

Juez o evaluador: Mag. José Reátegui León

Grado: Maestro en periodismo

Especialidad: Docente de audiovisuales y radio

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Deficiente 00%-20%	Bajo 21%-40%	Regular 41%-60%	Bueno 61%-80%	Excelente 81%-100%
				x

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado ()
- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ()



Firma del evaluador

DNI: 40969065

Lima, 03 de agosto de 2021

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Lima, 03 de agosto del 2021

Lic. /Mag. / Dr. Flor Flores Cotos

De mi mayor consideración:

Yo Miguel Angel Ramírez Grández, postulante al grado de Licenciado, me dirijo a usted y respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar los objetivos propuestos en mi trabajo de investigación titulado: **"LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LA PELICULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER"**

Le solicito, tenga a bien validar el mencionado instrumento como juez experto en el tema, para ello adjunto los documentos siguientes:

7. Matriz de consistencia.
8. Definiciones conceptuales de las categorías (cualitativo).
9. Matriz de operacionalización de las variables o Matriz de categorización de variables.
10. Instrumento a aplicarse (matriz de análisis de contenido)
11. Matriz de validación del instrumento.
12. Plantilla de validación.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,

.....
Firma

DNI:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema de investigación (resumen)	Preguntas de investigación	Objetivos	Categorías	Metodología
La dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Pregunta de investigación general ¿Cómo se aplican la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder?	Objetivo general Describir la Aplicación de la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Categoría A Dirección de Fotografía Sub categorías B • Estilo cinematográfico • Lenguaje Audiovisual • Luz e Iluminación	Paradigma Interpretativo Enfoque Cualitativo Diseño Técnicas de recolección de datos Análisis de Contenido Instrumentos Fichas de análisis de contenido Universo
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo el estilo cinematográfico influye en la iluminación de la película Justice 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar el estilo cinematográfico y su influencia en la iluminación en la película Justice 	Categoría B Psicología del Color Sub categorías B	

	<p>League de Zack Snyder?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué importancia tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder? 	<p>League de Zack Snyder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir la importancia que tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder. 	<ul style="list-style-type: none"> • El color y sus significados (la semiótica del color) • Teoría del color • El color en el cine 	<p>Película Justice League</p> <p>Muestra Secuencias 1,2,3,4,5 y 6</p>
--	---	---	---	---



.....
Firma del juez o evaluador

Lima, 03 de agosto de 2021

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS CATEGORÍAS

3. Dirección de fotografía (colocar citas)

No hay una definición exacta sobre la labor que cumple un director de fotografía, ya que su labor puede pasar por muchas áreas que bien pueden trabajarse por especialidades, como lo menciona el autor antes citado, por ejemplo, manejar la cámara, trabajar con las luces, ver los movimientos de cámaras, etc.

1.2 Estilo Cinematográfico

Según la Real Academia Española (2021) define al estilo de la siguiente manera: “es la manera de escribir o de hablar peculiar de un escritor o de un orador”, así como al “carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico.”

La palabra estilo proviene del latín *stilus*, cuyo significado es punzón, este era una herramienta con el que se picaba y cortaba la madera para escribir en ella. Estas letras escritas con un *stilus* presentaban rasgos diferenciadores según quien las hubiera escrito.

1.1.1 Tipo de formato de película

Tomar la decisión respecto al formato de la película con la que cada director decide trabajar, pasa por muchas razones, están comprendidos no sólo por las cámaras que se utilizan en los rodajes, sino por el conjunto de accesorios de las mismas, desde el celuloide o sensor digital empleado para registrar la imagen, pasando por la óptica e incluso los sistemas de proyección de los cines y el presupuesto.

1.1.2 Evolución Digital de la cámara

La elección de la cámara es decisiva para conseguir la estética adecuada de una película, además de ser la pieza fundamental de los resultados fotográficos que se quieren mostrar. Así, su elección dependerá de varios factores: si la cámara va en mano o

en trípode, si se va a trabajar en lugares pequeños o espaciosos, si la película se va a rodar en negativo o en digital, las lentes con las que permite trabajar cada cámara y que son clave en cuanto a la profundidad o calidad que se busca, etc.

1.2. Luz e Iluminación

Los teóricos coinciden que la iluminación es la base de las técnicas visuales, que es la clave para que los directores de cine consigan los efectos deseados visualmente. En un principio la iluminación en el cine empezó como un apoyo, ya que se grababa en exteriores por la poca sensibilidad de luz que tenía una fotografía. Con el tiempo la iluminación paso de ser un apoyo a ser un generador de sentimientos.

1.2.1 Técnicas de iluminación: luz principal, de relleno y trasera.

Una de las técnicas más frecuentes es la Iluminación de tres puntos, el cual a partir de tres luces conseguimos iluminar la escena que queramos. Esto nos da una sensación de tridimensionalidad, en producciones 3D, la iluminación cumple tres objetivos: realza el objeto iluminado, dando tridimensionalidad a la composición, de lo contrario este tendrá un aspecto plano.

1.2.2 Tipos de iluminación: Luz artificial y Luz natural

La **luz natural** es impredecible, algunas veces nos da la iluminación perfecta y en ocasiones es necesario utilizar una serie de recursos para conseguir el efecto que se desea. Es por esa razón que en ocasiones será necesaria la utilización de iluminación complementaria a la luz natural, ya que puede darse el caso que la luz natural sea demasiado fuerte que crea sombras excesivas entonces será necesario utilizar estas luces para suavizar dichas sombras.

En el caso de la **luz artificial** se utilizan más que nada en interiores utilizando fuentes de luz y si comparamos la dificultad que tienes en comparación con la luz natural por ejemplo es la iluminación de grandes espacios lo cual requiere un enorme potencial eléctrico.

1.2.3 Luz dura y suave.

Técnicamente hablamos del término “cantidad de luz” para hacer referencia a la potencia de la fuente de luz, Fernández y Martínez (1998) también nos contextualiza el concepto de la calidad de la luz: “También se dice calidad de la luz para expresar alguna de las características inherentes a los manantiales luminosos. Muchas veces esta expresión hace referencia a la dureza o suavidad de la luz.”

1.3 Lenguaje Audiovisual

Según la RAE (2021) define al lenguaje como: “Facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos.” Cuando se habla de lenguaje audiovisual se habla de aquellos elementos que utiliza el cine para emitir un mensaje al público. Este se hace un estilo en la medida en que se es utilizado por los directores de cine para dar el mensaje que quiere en su producción. Es sabido que detrás de una película hay todo un trabajo, que dura años. Este trabajo pasa por varias fases, que va desde la idea, hasta el término de la película. En esta parte se verá aquellos elementos que forman parte del lenguaje audiovisual cinematográfico.

1.3.1 Planos

Como podemos ver según las definiciones citadas anteriormente no hay un consenso en cuanto a la definición de lo que es un plano en el lenguaje audiovisual, por lo cual no se podría dar una definición específica, pero se puede entender por plano a la acción que se desarrolla dentro de una toma, que se da en un solo tiempo y espacio.

1.3.2. Composición de la Imagen

Dentro de una imagen existen puntos fuertes o puntos de interés dentro de un rectángulo, el cual se logra dividiendo con líneas imaginarias un rectángulo que vendría a ser nuestra toma, estas líneas son dos horizontales y dos verticales, de los cuales se obtienen puntos de intersección, esto vendría a ser una técnica de composición denominada **Regla de los Tercios**.

1.3.3. Proceso creativo de la Película: Preproducción, Producción y Postproducción

Los espectadores que son solo espectadores, es decir no son críticos de cine, ni expertos en cine en su mayoría no se pregunta luego de haber visto una película, todo el proceso de planificación por el cual se pasa para ver el resultado final. Se sabe que hay un gran trabajo detrás de cada película, con un gran número de profesionales en diferentes materias que involucra lo que es el cine.

4. Psicología del color

Se dice que los colores tienen significados, significados que por alguna razón están insertados en nuestra conciencia a través de experiencias, que vienen desde nuestra niñez, generalmente a los niños le atrae todo lo que es colorido, les gusta lo brillante, lo que este iluminado, por ende, no les gusta la oscuridad.

2.1 El color y sus significados

La perspectiva semiótica del color es la relación de las perspectivas físicas, fisiológicas y psicológicas. Cada color emana ciertos significados que tienen que ver con la simpatía o antipatía, así como el gusto o desagrado hacia ciertos colores, también pueden producir sensaciones físicas, como, por ejemplo, una habitación pintada de azul o de rojo puede dar la sensación de frío o de calor respectivamente.

2.1.1 Principios de percepción

Cada persona posee diversos principios para ordenar sus percepciones. La percepción es el proceso en el cual se adquiere información, información que se extrae del medio que lo rodea. Según la RAE (2021), la percepción es la "sensación interior que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales." En el proceso de percibir algo hay ciertas etapas el cual nos la menciona Moreno (2005)

2.1.2 El color como fuente de sensaciones

El color de manera consciente o inconsciente, funciona de una manera influyente y sutil en la vida del ser humano. Va más allá de lo que el ojo pueda ver, ya que se dice que el ojo es el espejo del alma, es por ello que se puede decir que es el generador más potente de emociones y sensaciones, ofreciendo al espíritu alegría, tristeza, atracción o rechazo.

2.2 Teoría del color

Para hablar sobre la teoría del color, se definirá lo que significa el color. En primer lugar, la RAE (2021) define al color como una Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda". Es por eso que se dice que los colores hablan a los sentidos según Martínez (1979).

2.2.1 Primeros teóricos

A través de la historia ha habido muchos científicos, físicos, filósofos, artistas, etc. que han estudiado el tema del color, llegando a diferentes conclusiones, pero todos han llegado a un solo principio que es aceptado hoy en día: "La luz es el color". Navas (2020).

2.2.2 Círculo Cromático

El círculo cromático, también llamado círculo de matices o rueda de color. Se trata de la colocación de los colores que conforman el espectro de la luz visible, teoría que fue descubierta por Newton, estos colores vendrían a ser el rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta.

2.3 El color en el cine

El color toma un rol muy importante, que junto con los otros elementos que posee el cine como lo es la musicalización, la iluminación, entre otros; brindarán al espectador sensaciones y emociones, el color como se ha visto posee una influencia en la psicología del ser humano, por ende, trabajará en el sistema visual para evocar emociones.

2.3.1 Armonía de colores

Hablar de armonía en los colores, significa la relación que existe entre los colores de una composición. A esto D. Daniel Medina Molero (2018) adiciona lo siguiente. "Los colores armónicos son aquellos que funcionan bien juntos. Pueden ser combinaciones que varíen la inflexión de un tono, o de distintos tonos, pero que en su mezcla se mantienen los unos partes de los pigmentos del resto" (p.17).

2.3.2 El color en los géneros cinematográficos

Como ya hemos visto el trabajo con ciertos colores dentro del cine se verá asociada según el género de película que se esté trabajando, en líneas generales, Según Ricardo Bedoya e Isaac León (2016) Frías: "El color cumple al menos, tres funciones en el cine. Una de tipo informativa; otra, vinculada con su presencia dentro del encuadre y la composición y, por último, una de orden expresivo." (p.123)

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Categoría:

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categoría	Indicadores	Técnicas	Instrumento
Dirección de fotografía	No hay una definición exacta sobre la labor que cumple un director de fotografía, ya que su labor puede pasar por muchas áreas que bien pueden trabajarse por especialidades, como lo menciona el autor antes citado, por ejemplo,	Como punto de partida el DF es la persona que seguramente estará detrás de la cámara, dando indicaciones sobre donde ira la cámara y que luces se usarán para el plano a filmarse. Dentro de la maquinaria de producción, es la persona encargada de la creación de	-Estilo cinematográfico -Lenguaje Audiovisual Luz e Iluminación	-Tipo de formato de película -Cámara -Planos -Composición de la imagen -Proceso creativo de la película: Preproducción, Producción y Postproducción. -Técnicas de iluminación: luz	Análisis de contenido	Fichas de análisis de contenido

<p>manejar la cámara, trabajar con las luces, ver los movimientos de cámaras, etc</p>	<p>imágenes en un proyecto audiovisual a través de la luz, movimientos de cámara, encuadres y ópticas; buscando generar emociones, contar una historia y hacer que el punto de vista del director se sienta a través del proyecto.</p>	<p>principal, de relleno y trasera. -Tipos de iluminación: Luz artificial y Luz natural -Luz dura y suave</p>
---	--	--

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Categoría:

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categoría	Indicadores	Técnicas	Instrumento
Psicología del color	Se dice que los colores tienen significados, significados que por alguna razón están insertados en nuestra conciencia a través de experiencias, que vienen desde nuestra niñez, generalmente a los niños le atrae todo lo que	Los colores en general tienen una influencia psicológica en cada persona, Moreno (2005) refuerza esta idea y nos comenta que " Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica.	-El color y sus significados (la semiótica del color) -Teoría del color -El color en el cine	-Principios de percepción -el color como fuente de sensaciones -Primeros teóricos -Círculo Cromático -Armonía o esquema de colores	Análisis de contenido	Fichas de análisis de contenido

<p>es colorido, les gusta lo brillante, lo que este iluminado, por ende, no les gusta la oscuridad.</p>	<p>(p.28) ante esto el autor nos ejemplifica esta teoría “ Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimente. ” (p. 27) y aunque estas teorías sobre los colores pueden ser subjetivas y nos pueden llevar a una interpretación personal, todas las investigaciones</p>	<p>- El color en los géneros cinematográficos</p>
---	---	---

han llegado a la
conclusión de que
en la mayoría de
las personas
reaccionan
inconscientemente
ante cada color y
lo asocian a algo
de una forma
similar. En los
capítulos
siguientes
veremos la
significación de
cada color.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Observaciones: Ninguna

Calificación del jurado experto:

Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez experto Doctor () / Maestro (x): **Flor Flores Cotos**

DNI: 42530119

Especialidad del jurado: **Docente de audiovisuales**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



.....
Firma del juez experto

Fecha: 03 agosto 2021

INSTRUMENTO A VALIDAR: MATRICES DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Dirección de fotografía

Psicología del color

Ficha1: Lenguaje Audiovisual

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Planos						
Formato de Película						
Cámara						
Composición de la imagen						
Postproducción						

Ficha2: Luz e Iluminación

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Técnicas de iluminación						
Tipo de Iluminación						
Luz Dura y Suave						

Ficha3: Teoría y significados del color

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
El color como fuente de sensaciones						
Circulo cromático						

Ficha 4: El color en el cine

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Armonía o esquema de colores						
El color en los géneros cinematográficos						

PLANTILLA DE VALIDACIÓN

Título de la tesis: **LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LA PELÍCULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER**

Tipo de instrumento: Fichas de análisis de contenido

Autor del instrumento: Miguel Ramírez Grandez

Dirigido a: Mag. Flor Flores Cotos

Juez o evaluador: Mag. Flor Flores Cotos

Grado: Maestra de Relaciones Públicas

Especialidad: Docente de audiovisuales

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Deficiente 00%-20%	Bajo 21%-40%	Regular 41%-60%	Bueno 61%-80%	Excelente 81%-100%
			x	

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado ()
- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ()



Firma del evaluador

DNI: 42530119

Lima, 03 de agosto de 2021

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Lima, 03 de agosto del 2021

Lic. /Mag. / Dr. Weslly Montoya Grados

De mi mayor consideración:

Yo Miguel Angel Ramírez Grández, postulante al grado de Licenciado, me dirijo a usted y respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar los objetivos propuestos en mi trabajo de investigación titulado: **"LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LA PELICULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER"**

Le solicito, tenga a bien validar el mencionado instrumento como juez experto en el tema, para ello adjunto los documentos siguientes:

13. Matriz de consistencia.
14. Definiciones conceptuales de las categorías (cualitativo).
15. Matriz de operacionalización de las variables o Matriz de categorización de variables.
16. Instrumento a aplicarse (matriz de análisis de contenido)
17. Matriz de validación del instrumento.
18. Plantilla de validación.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,

.....
Firma

DNI:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema de investigación (resumen)	Preguntas de investigación	Objetivos	Categorías	Metodología
La dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Pregunta de investigación general ¿Cómo se aplican la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder?	Objetivo general Describir la Aplicación de la dirección de fotografía y la psicología del color en la película Justice League de Zack Snyder	Categoría A Dirección de Fotografía Sub categorías B • Estilo cinematográfico • Lenguaje Audiovisual • Luz e Iluminación	Paradigma Interpretativo Enfoque Cualitativo Diseño Técnicas de recolección de datos Análisis de Contenido Instrumentos Fichas de análisis de contenido Universo
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo el estilo cinematográfico influye en la iluminación de la película Justice 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar el estilo cinematográfico y su influencia en la iluminación en la película Justice 	Categoría B Psicología del Color Sub categorías B	

	<p>League de Zack Snyder?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué importancia tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder? 	<p>League de Zack Snyder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir la importancia que tiene la semiótica del color en la película Justice League de Zack Snyder. 	<ul style="list-style-type: none"> • El color y sus significados (la semiótica del color) • Teoría del color • El color en el cine 	<p>Película Justice League</p> <p>Muestra Secuencias 1,2,3,4,5 y 6</p>
--	---	---	---	---

.....
Firma del juez o evaluador

Lima, 03 de agosto de 2021

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS CATEGORÍAS

5. Dirección de fotografía (colocar citas)

No hay una definición exacta sobre la labor que cumple un director de fotografía, ya que su labor puede pasar por muchas áreas que bien pueden trabajarse por especialidades, como lo menciona el autor antes citado, por ejemplo, manejar la cámara, trabajar con las luces, ver los movimientos de cámaras, etc

1.3 Estilo Cinematográfico

Según la Real Academia Española (2021) define al estilo de la siguiente manera: “es la manera de escribir o de hablar peculiar de un escritor o de un orador”, así como al “carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico.”

La palabra estilo proviene del latín *stilus*, cuyo significado es punzón, este era una herramienta con el que se picaba y cortaba la madera para escribir en ella. Estas letras escritas con un *stilus* presentaban rasgos diferenciadores según quien las hubiera escrito.

1.1.1 Tipo de formato de película

Tomar la decisión respecto al formato de la película con la que cada director decide trabajar, pasa por muchas razones, están comprendidos no sólo por las cámaras que se utilizan en los rodajes, sino por el conjunto de accesorios de las mismas, desde el celuloide o sensor digital empleado para registrar la imagen, pasando por la óptica e incluso los sistemas de proyección de los cines y el presupuesto.

1.1.2 Evolución Digital de la cámara

La elección de la cámara es decisiva para conseguir la estética adecuada de una película, además de ser la pieza fundamental de los resultados fotográficos que se quieren mostrar. Así, su elección dependerá de varios factores: si la cámara va en mano o

en trípode, si se va a trabajar en lugares pequeños o espaciosos, si la película se va a rodar en negativo o en digital, las lentes con las que permite trabajar cada cámara y que son clave en cuanto a la profundidad o calidad que se busca, etc.

1.2. Luz e Iluminación

Los teóricos coinciden que la iluminación es la base de las técnicas visuales, que es la clave para que los directores de cine consigan los efectos deseados visualmente. En un principio la iluminación en el cine empezó como un apoyo, ya que se grababa en exteriores por la poca sensibilidad de luz que tenía una fotografía. Con el tiempo la iluminación paso de ser un apoyo a ser un generador de sentimientos.

1.2.1 Técnicas de iluminación: luz principal, de relleno y trasera.

Una de las técnicas más frecuentes es la Iluminación de tres puntos, el cual a partir de tres luces conseguimos iluminar la escena que queramos. Esto nos da una sensación de tridimensionalidad, en producciones 3D, la iluminación cumple tres objetivos: realza el objeto iluminado, dando tridimensionalidad a la composición, de lo contrario este tendrá un aspecto plano.

1.2.2 Tipos de iluminación: Luz artificial y Luz natural

La **luz natural** es impredecible, algunas veces nos da la iluminación perfecta y en ocasiones es necesario utilizar una serie de recursos para conseguir el efecto que se desea. Es por esa razón que en ocasiones será necesaria la utilización de iluminación complementaria a la luz natural, ya que puede darse el caso que la luz natural sea demasiado fuerte que crea sombras excesivas entonces será necesario utilizar estas luces para suavizar dichas sombras.

En el caso de la **luz artificial** se utilizan más que nada en interiores utilizando fuentes de luz y si comparamos la dificultad que tienes en comparación con la luz natural por ejemplo es la iluminación de grandes espacios lo cual requiere un enorme potencial eléctrico.

1.2.3 Luz dura y suave.

Técnicamente hablamos del término “cantidad de luz” para hacer referencia a la potencia de la fuente de luz, Fernández y Martínez (1998) también nos contextualiza el concepto de la calidad de la luz: “También se dice calidad de la luz para expresar alguna de las características inherentes a los manantiales luminosos. Muchas veces esta expresión hace referencia a la dureza o suavidad de la luz.”

1.3 Lenguaje Audiovisual

Según la RAE (2021) define al lenguaje como: “Facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos.” Cuando se habla de lenguaje audiovisual se habla de aquellos elementos que utiliza el cine para emitir un mensaje al público. Este se hace un estilo en la medida en que se es utilizado por los directores de cine para dar el mensaje que quiere en su producción. Es sabido que detrás de una película hay todo un trabajo, que dura años. Este trabajo pasa por varias fases, que va desde la idea, hasta el término de la película. En esta parte se verá aquellos elementos que forman parte del lenguaje audiovisual cinematográfico.

1.3.1 Planos

Como podemos ver según las definiciones citadas anteriormente no hay un consenso en cuanto a la definición de lo que es un plano en el lenguaje audiovisual, por lo cual no se podría dar una definición específica, pero se puede entender por plano a la acción que se desarrolla dentro de una toma, que se da en un solo tiempo y espacio.

1.3.2. Composición de la Imagen

Dentro de una imagen existen puntos fuertes o puntos de interés dentro de un rectángulo, el cual se logra dividiendo con líneas imaginarias un rectángulo que vendría a ser nuestra toma, estas líneas son dos horizontales y dos verticales, de los cuales se obtienen puntos de intersección, esto vendría a ser una técnica de composición denominada **Regla de los Tercios**.

1.3.3. Proceso creativo de la Película: Preproducción, Producción y Postproducción

Los espectadores que son solo espectadores, es decir no son críticos de cine, ni expertos en cine en su mayoría no se pregunta luego de haber visto una película, todo el proceso de planificación por el cual se pasa para ver el resultado final. Se sabe que hay un gran trabajo detrás de cada película, con un gran número de profesionales en diferentes materias que involucra lo que es el cine.

6. Psicología del color

Se dice que los colores tienen significados, significados que por alguna razón están insertados en nuestra conciencia a través de experiencias, que vienen desde nuestra niñez, generalmente a los niños le atrae todo lo que es colorido, les gusta lo brillante, lo que este iluminado, por ende, no les gusta la oscuridad.

2.1 El color y sus significados

La perspectiva semiótica del color es la relación de las perspectivas físicas, fisiológicas y psicológicas. Cada color emana ciertos significados que tienen que ver con la simpatía o antipatía, así como el gusto o desagrado hacia ciertos colores, también pueden producir sensaciones físicas, como, por ejemplo, una habitación pintada de azul o de rojo puede dar la sensación de frío o de calor respectivamente.

2.1.1 Principios de percepción

Cada persona posee diversos principios para ordenar sus percepciones. La percepción es el proceso en el cual se adquiere información, información que se extrae del medio que lo rodea. Según la RAE (2021), la percepción es la "sensación interior que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales." En el proceso de percibir algo hay ciertas etapas el cual nos la menciona Moreno (2005)

2.1.2 El color como fuente de sensaciones

El color de manera consciente o inconsciente, funciona de una manera influyente y sutil en la vida del ser humano. Va más allá de lo que el ojo pueda ver, ya que se dice que el ojo es el espejo del alma, es por ello que se puede decir que es el generador más potente de emociones y sensaciones, ofreciendo al espíritu alegría, tristeza, atracción o rechazo.

2.2 Teoría del color

Para hablar sobre la teoría del color, se definirá lo que significa el color. En primer lugar, la RAE (2021) define al color como una Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda". Es por eso que se dice que los colores hablan a los sentidos según Martínez (1979).

2.2.1 Primeros teóricos

A través de la historia ha habido muchos científicos, físicos, filósofos, artistas, etc. que han estudiado el tema del color, llegando a diferentes conclusiones, pero todos han llegado a un solo principio que es aceptado hoy en día: "La luz es el color". Navas (2020).

2.2.2 Círculo Cromático

El círculo cromático, también llamado círculo de matices o rueda de color. Se trata de la colocación de los colores que conforman el espectro de la luz visible, teoría que fue descubierta por Newton, estos colores vendrían a ser el rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta.

2.3 El color en el cine

El color toma un rol muy importante, que junto con los otros elementos que posee el cine como lo es la musicalización, la iluminación, entre otros; brindarán al espectador sensaciones y emociones, el color como se ha visto posee una influencia en la psicología del ser humano, por ende, trabajará en el sistema visual para evocar emociones.

2.3.1 Armonía de colores

Hablar de armonía en los colores, significa la relación que existe entre los colores de una composición. A esto D. Daniel Medina Molero (2018) adiciona lo siguiente. "Los colores armónicos son aquellos que funcionan bien juntos. Pueden ser combinaciones que varíen la inflexión de un tono, o de distintos tonos, pero que en su mezcla se mantienen los unos partes de los pigmentos del resto" (p.17).

2.3.2 El color en los géneros cinematográficos

Como ya hemos visto el trabajo con ciertos colores dentro del cine se verá asociada según el género de película que se esté trabajando, en líneas generales, Según Ricardo Bedoya e Isaac León (2016) Frías: "El color cumple al menos, tres funciones en el cine. Una de tipo informativa; otra, vinculada con su presencia dentro del encuadre y la composición y, por último, una de orden expresivo." (p.123)

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Categoría:

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categoría	Indicadores	Técnicas	Instrumento
Dirección de fotografía	No hay una definición exacta sobre la labor que cumple un director de fotografía, ya que su labor puede pasar por muchas áreas que bien pueden trabajarse por especialidades, como lo menciona el autor antes citado, por ejemplo,	Como punto de partida el DF es la persona que seguramente estará detrás de la cámara, dando indicaciones sobre donde ira la cámara y que luces se usarán para el plano a filmarse. Dentro de la maquinaria de producción, es la persona encargada de la creación de	-Estilo cinematográfico -Lenguaje Audiovisual Luz e Iluminación	-Tipo de formato de película -Cámara -Planos -Composición de la imagen -Proceso creativo de la película: Preproducción, Producción y Postproducción. -Técnicas de iluminación: luz	Análisis de contenido	Fichas de análisis de contenido

manejar la cámara, trabajar con las luces, ver los movimientos de cámaras, etc	imágenes en un proyecto audiovisual a través de la luz, movimientos de cámara, encuadres y ópticas; buscando generar emociones, contar una historia y hacer que el punto de vista del director se sienta a través del proyecto.	principal, de relleno y trasera. -Tipos de iluminación: Luz artificial y Luz natural -Luz dura y suave
--	---	---

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Categoría:

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categoría	Indicadores	Técnicas	Instrumento
Psicología del color	Se dice que los colores tienen significados, significados que por alguna razón están insertados en nuestra conciencia a través de experiencias, que vienen desde nuestra niñez, generalmente a los niños le atrae todo lo que	Los colores en general tienen una influencia psicológica en cada persona, Moreno (2005) refuerza esta idea y nos comenta que “ Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica.	-El color y sus significados (la semiótica del color) -Teoría del color -El color en el cine	-Principios de percepción -el color como fuente de sensaciones -Primeros teóricos -Círculo Cromático -Armonía o esquema de colores	Análisis de contenido	Fichas de análisis de contenido

<p>es colorido, les gusta lo brillante, lo que este iluminado, por ende, no les gusta la oscuridad.</p>	<p>(p.28) ante esto el autor nos ejemplifica esta teoría “ Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimente. ” (p. 27) y aunque estas teorías sobre los colores pueden ser subjetivas y nos pueden llevar a una interpretación personal, todas las investigaciones</p>	<p>- El color en los géneros cinematográficos</p>
---	---	---

han llegado a la
conclusión de que
en la mayoría de
las personas
reaccionan
inconscientemente
ante cada color y
lo asocian a algo
de una forma
similar. En los
capítulos
siguientes
veremos la
significación de
cada color.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Observaciones: Ninguna

Calificación del jurado experto:

Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez experto Doctor () / Maestro (x): **Wesly Montoya Grados**

DNI: 70490539

Especialidad del jurado: Docente de audiovisuales

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

.....
Firma del juez experto

Fecha: 03 agosto 2021

INSTRUMENTO A VALIDAR: MATRICES DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Dirección de fotografía

Psicología del color

Ficha1: Lenguaje Audiovisual

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Planos						
Formato de Película						
Cámara						
Composición de la imagen						
Postproducción						

Ficha2: Luz e Iluminación

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Técnicas de iluminación						
Tipo de Iluminación						
Luz Dura y Suave						

Ficha3: Teoría y significados del color

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
El color como fuente de sensaciones						
Circulo cromático						

Ficha 4: El color en el cine

	Secuencia 1	Secuencia 2	Secuencia 3	Secuencia 4	Secuencia 5	Secuencia 6
Armonía o esquema de colores						
El color en los géneros cinematográficos						

PLANTILLA DE VALIDACIÓN

Título de la tesis: **LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LA PELICULA JUSTICE LEAGUE DE ZACK SNYDER**

Tipo de instrumento: Fichas de análisis de contenido

Autor del instrumento: Miguel Ramírez Grandez

Dirigido a: Mag. Wesly Montoya Grados

Juez o evaluador: Mag. Wesly Montoya Grados

Grado: Maestro en periodismo

Especialidad: Docente de audiovisuales

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Deficiente 00%-20%	Bajo 21%-40%	Regular 41%-60%	Bueno 61%-80%	Excelente 81%-100%
			x	

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado ()
- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ()

Firma del evaluador

DNI: 70490539

Lima, 03 de agosto de 2021