

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

**SECCIÓN DEPARTAMENTAL DE COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**



TESIS DOCTORAL

**El color como recurso expresivo:
Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Mercedes García Navas

DIRECTOR

Francisco García García

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Sección Departamental de Comunicación Audiovisual



El color como recurso expresivo:

Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad

Dirigido por el profesor Francisco García García

Memoria presentada por Mercedes García Navas

Para aspirar al grado de DOCTOR

Madrid, septiembre 2015

Copyright © 2015 por Mercedes García Navas & “El color como recurso expresivo: análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad” Mercedes García Navas. Todos los derechos reservados.

Gracias a los que me ayudaron a seguir en tierra enfrentándome a las páginas en blanco, cuando quería volar y perderme en nuevos proyectos.

Gracias por enseñarme que todo lleva su tiempo.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo reconocer y aprender a utilizar el color en el medio audiovisual, es decir, conocer sus cualidades, técnicas y estrategias para, de esta forma, dar justa dimensión a su gran capacidad expresiva.

El mirar y, posteriormente, observar permite saber el tipo de atmósferas que son necesarias para sugerir determinados estados. Estas atmósferas se generan gracias a los elementos que las componen, cada uno de ellos con sus formas, colores, ubicación en el espacio, más la interrelación global entre ellos. La composición visual se da a partir del conjunto de elementos distribuidos en el espacio. Que se ven “envueltos” con la luz planteada. Toda esta suma, es la que consigue expresar una emoción por parte del creador y, si se sabe “leer”, una correcta interpretación por parte del espectador.

Esta “alfabetización visual” establece nexos entre el creador y el receptor, lo que lleva a unos y otros a un mayor conocimiento en la utilización de las reglas. Ello permite reforzar el texto narrativo, que “se articula en dos niveles: la historia —lo narrado, el qué— y el discurso —el modo de narrarlo, el cómo—, es decir, el plano del contenido y el plano de la expresión” (García, F., 2011, p.12).

El creador de la obra audiovisual guía al espectador por los caminos de la historia que está desarrollando, mientras que el espectador, al saber “leer”, puede conocer el camino por donde tiene que transitar para disfrutarlo y entenderlo en su totalidad. Comprender la información que proporciona el color parecería innato al ser humano del siglo XXI, dominado por un entorno netamente visual. Pero no es así. Por lo tanto, si se aprende a conocer los parámetros sobre los que se desarrolla la información que se presenta visualmente, se conseguirá hacer más eficaz la comunicación, a la vez que se fomentará la creatividad, por un lado, y el disfrute visual, por otro.

En términos teóricos, este estudio permitió, a partir de la revisión de bibliografía relativa al color (principalmente asociada a la pintura), ayudar a fortalecer conocimientos que antes eran desarrollados intuitivamente. Estos conocimientos pueden ser perfectamente traspasados al mundo audiovisual, específicamente al cine y a la televisión.

El trabajo, con su modelo de análisis establecido para el uso del color, puede servir para evaluar otro tipo de piezas audiovisuales, tales como un spot publicitario o un video clip. En la actualidad no existen herramientas formales de este tipo, refiriéndose a nivel de instrumentos. Por lo que, al sistematizarlas, la utilización del color se puede planificar o pre-producir para conseguir ciertas sensaciones o emociones.

En esta investigación se analizaron una serie de *frames*¹ de dos series inscritas en la llamada “tercera edad dorada de la televisión”, que han tenido gran impacto en los espectadores y que poseen un minucioso cuidado en el sustrato de lo visual: *Mad Men*, serie ambientada en la década de los sesenta, y *Breaking Bad*, serie ubicada geográficamente en Albuquerque, Nuevo México. Ambas presentan un tratamiento de las gamas cromáticas diferente. Y si la primera se basa en el color histórico, al hacer referencia a una determinada época, la segunda se basa en el color simbólico, donde cada color utilizado en el vestuario y en el decorado tiene un determinado simbolismo dependiendo del personaje o la situación.

Los objetivos generales plantean, en las series citadas, el desarrollo de un modelo evaluativo sobre la utilización del color. Para este método de análisis se desarrolló una herramienta con un conjunto de elementos o indicadores que participan del lenguaje audiovisual y que determinan la utilización del color, relacionándolo y/o correlacionándolo directamente con él.

En los objetivos específicos se buscó describir el uso del color desde la interioridad del relato y como apoyo al guión, tanto del color sólido o pigmento—que es el de los objetos y del decorado—, como del color atmosférico o color luz—el que

¹En todo el trabajo se hablará de *frame*, término en inglés que se traduce por “fotograma”. Es cada una de las imágenes que, al ser proyectadas secuencialmente en la pantalla, dan sensación de movimiento.

envuelve el espacio—. Esto permite identificar los elementos que ayudan a la transmisión de las sensaciones y emociones a los espectadores de las series de televisión.

Con esta información, la hipótesis elaborada plantea que el color funciona como elemento narrativo y es transmisor de sensaciones en los espectadores de series de ficción, motivo por el cual es importante conocer sus reglas, características y simbología para una buena utilización y mejor lectura.

El tipo de investigación que se realiza para este trabajo es principalmente de carácter cualitativo, específicamente de tipo exploratorio descriptivo, con técnicas para la recogida y análisis de datos. A nivel de producto, se entrega un cuestionario de análisis del color para *frames*, el cual pretende aproximarse a la utilización del color y a la relación que se establece con los otros elementos del lenguaje audiovisual. Además, se desarrolla un análisis cuantitativo que permite, a través de la propuesta de análisis de los *frames* seleccionados, determinar, a grandes rasgos, la utilización del color. En términos prácticos, se realiza un análisis en cuanto a la frecuencia de determinados elementos que aparecen, traduciendo estos posteriormente a porcentajes.

Esta herramienta analiza de manera separada los elementos que componen este sistema. Para el modelo propuesto, el *frame* elegido pertenece a una secuencia específica, y se revisará desde la triple perspectiva del color, de la narrativa y de la distribución en el espacio. Para ello, se tiene en cuenta una batería de categorías que engloban aspectos tan dispares como la temperatura de color, el color atmosférico y el color sólido; el color pictórico, el histórico, el psicológico y el simbólico; el color y sus sensaciones/emociones; el color dominante y el color tónico; la gama cromática y sus propiedades; los colores fríos y calientes; los colores primarios, secundarios y terciarios, la emoción cromática, los colores armónicos y los contrastes, entre otros.

Para ello, se debe observar el *frame* e identificar a los personajes, objetos, símbolos y colores; las actitudes de los personajes y su localización en el espacio, así como la de los objetos que les rodean. Se debe ser capaz de reconocer las gamas

cromáticas y la intención del director. En resumen, se debe poder profundizar a partir de una primera lectura.

Para realizar la selección de los *frames*, se buscaron aquellos que tuviesen una atmósfera donde se apreciaran volúmenes claros de mayor información, y aquellos en los que los actores contasen con un vestuario definido para apreciar la relación de estos con el fondo. Se designaron los *frames* de plano suficientemente abierto, para poder visualizar a los actores y su relación con el entorno. A su vez, fue decisivo que tales *frames* funcionales permitieran un fácil reconocimiento del *acting* del elenco. Para ello, era necesario que no participasen más de tres personajes en el plano, buscando siempre la diferenciación y sencilla localización de los elementos.

El trabajo realizado ha permitido profundizar en las características del color y enumerar sus reglas. De esta forma, conociendo y controlando estos elementos, se podrán aplicar tanto al análisis de cualquier conjunto de *frames*, tanto en la mejora de la lectura por parte del espectador, como para un mejor uso a nivel creativo, consiguiendo una buena composición que logre ser atractiva visualmente a la vez que perfectamente comprensible.

A lo largo de este análisis se afianza la premisa de que el color se encuentra presente en todo, y de que es necesario entenderlo. Está presente a lo largo de la historia de las manifestaciones humanas, ya que ninguna composición es al azar. Ni en la pintura, ni en la fotografía, ni en el audiovisual, ya sea consciente o inconscientemente.

Al reconocer la importancia del uso del color, se hace necesario, a nivel de la creación, el trabajo desarrollado en preproducción, que permite que todo elemento y color ubicado en el espacio escénico tenga una justificación, un motivo, que debe estar “reglado” para apoyar el relato. Este minucioso trabajo de preparación sirve al creador o a los departamentos técnicos que trabajan con la visualidad (dirección de fotografía, dirección de arte, diseño de vestuario y maquillaje/peluquería) para reforzar lo que quieren contar y para entender cómo lo quieren hacer. Y también al espectador, que se convierte en un receptor capaz de recabar la información necesaria para un buen visionado. Aprender a “leer” y “sentir” el color tendrá como consecuencia espectadores

más conscientes de lo que ven en el *frame* y creadores capaces de manejar mayor información en beneficio de su obra.

El resultado de todo este trabajo se reconoce en sus conclusiones. Que son:

- El color es un lenguaje que posee características y reglas propias.
- El color es un elemento expresivo, por lo que existe subjetividad en el momento de analizarlo.
- Cada color tiene determinado significado y simbolismo, el cual depende de las variables del entorno: lugar geográfico, cultura, educación.
- Cada color produce una sensación en el ser humano.
- Los colores, en determinados casos, producen reacciones físicas. Esas reacciones físicas son subjetivas, ya que son personales de acuerdo a los efectos causados en cada persona.
- En el mundo audiovisual, el color se utiliza para reforzar la historia.
- En las series de TV, el uso del color como refuerzo narrativo ha sido sustancialmente perfeccionado en las últimas décadas. Sobre todo, a partir de la denominada "tercera edad de oro de la televisión".
- El color refuerza el relato, pues nos entrega información a medida que profundizamos en el análisis del *frame*.
- Es necesario conocer las reglas y las características del color para poder mejorar su lectura e interpretación.
- El color repercute en el espectador, generando sensaciones.

Esta investigación permite establecer bases teóricas consistentes para un posterior uso práctico de color, tanto para los directores, directores de arte, diseñadores de producción, directores de fotografía, diseñadores de vestuario, maquilladores o personal de peluquería. Profesionales que trabajan con la visualidad en la puesta en escena de obra audiovisual. Pero también apela al espectador. Quien, si conoce el lenguaje del color, podrá realizar una mejor lectura de la información que se le presenta, apoyando al relato y permitiéndole hallar nuevos datos que quizás no apreció a simple vista.

PALABRAS CLAVE

Color, análisis del color, series de televisión, *frame*, psicología del color, color sólido, color atmosférico, color pictórico, color histórico, color simbólico, color psicológico, dirección de arte, escenografía, puesta en escena, *Mad Men*, *Breaking Bad*.

ABSTRACT

This research aims to recognize and to learn how to use color in the audiovisual medium, that is, to know its qualities, techniques and strategies, in order to become aware of its great expressive power.

Watching, and then observing, permits knowing the kind of atmosphere that is necessary to suggest specific states. These atmospheres are generated by the elements that form them, each of them with their own shapes, colors, location in space, and the interaction with each other. The visual composition is given by the set of elements distributed in space, which are then "wrapped" by the suggested light. The sum of all of these parts, is what allows the creator to express a given emotion and, if "read" correctly, a proper interpretation by the spectator.

This "visual literacy" can establish links between the creator and the receiver, which brings to both of them to a greater awareness in the use of the rules, allowing to reinforce the narrative text, which "is divided into two levels: the story narrated-what, - and the discourse-the way of narrating, the how-that is, the level of content and level of expression"(Garcia, F., 2011, p.12).

The creator of the audiovisual work guides the viewer through the path of the developing story, while the viewer having learned to "read", can now find the way to enjoy and fully understand the creator's work. Understanding the information provided by the color seems innate in 21st century humans, surrounded by a purely visual environment, but it is not. Therefore, learning the parameters of the development of visual information, leads to a more effective communication, encouraging creativity on one hand, and visual enjoyment on the other.

In theoretical terms, based on literature about color, primarily associated with painting, this analysis helped strengthen skills that were previously used intuitively.

This knowledge may be also conveyed to the audiovisual world, specifically to film and television.

The work, with its model of analysis established for the use of color, can be also used to evaluate other audiovisual formats, such as television commercials, or music videos. At this present moment, there are no formal tools of this type, as referred to instruments. By systematizing them, the use of color can be planned or pre-produced to obtain certain feelings or emotions.

This investigation analyzed several frames of two series belonging to the third golden age of television, which had great impact on viewers and have a meticulous attention to the visual aspect: Mad Men, a tv-series set in the sixties, and Breaking Bad, geographically located in Albuquerque, New Mexico. Each show a different treatment of color range; while the first focuses on historic color, referring to a particular period in time, the second is based on the symbolic color, where each color used in the costumes and on the elements on the set, has a certain symbolism depending on the character or situation.

The general objectives in those series, suggest the development of an evaluative model on the use of color. For this method of analysis a tool was developed with a set of elements or indicators that participate of the audiovisual language, determining the use of color, relating and / or correlating directly with it.

In the specific objectives it was aimed to describe the use of color within the story, and as support for the script, both solid color or pigment-which is the one in the objects and in the set, and also atmospheric color or light color-which wraps the space. This allows to identify the elements that help the transmission of sensations and emotions to the viewers of the television series.

With this information, the hypothesis suggests that color works as a narrative element and as a transmitter of sensations to viewers in drama series, which is why it

is important to know its rules, features, and symbolism for its proper use and a better reading.

The type of research carried out for this work is mainly qualitative in nature, specifically descriptive exploratory, with techniques for collecting and analyzing data. In terms of product, there is a color analysis questionnaire for frames, which aims to approach the use of color and the relationship established with the other elements of visual language. There is, in addition, a quantitative analysis, which allows to define the use of color, through the proposed analysis of the selected frames. In practical terms, an analysis was performed on the frequency of the appearance of certain elements, and then translated into percentages.

This tool analyzes the elements of this system separately. For the proposed model, the chosen frame belongs to a specific sequence and will be reviewed from a triple perspective of the color, the narrative and the distribution in space. For this, it is taken into account a battery of categories which comprehend color temperature, atmospheric color, and solid color; pictorial color, the historical, the psychological and the symbolic color; the color and its sensations / emotions; dominant color and tonic color; the chromatic range and its properties; warm and cold colors; primary, secondary and tertiary colors, the chromatic emotion, the harmonic colors and the contrasts, among others.

To do this, the frame has to be studied, identifying characters, objects, symbols and colors; the attitudes of the characters, and their location in space and the objects that surround them. One must be able to recognize the chromatic ranges and the director's intention; establishing comparisons using information from other frames of the same series. In short, one must go in depth from a first reading.

To enable the selection of frames, those who had an atmosphere with the appreciation of clear volumes with more information were chosen. Actors dressed distinctively to accentuate their relationship with the background. The frames were designated with wide shots open enough to view the actors and their relationship with the environment. At the same time, it was decisive that those functional frames showed

an easy recognition of the acting of the cast. To do all of this, it was necessary not to have any more than three characters in the shot at once, always seeking the differentiation and the easy location of the elements.

The work done has allowed a deeper understanding in the characteristics of color and in the enumeration of its rules, thus, knowing and controlling these elements can be applied to both the analysis of a set of frames, improving the reading by the viewer, and to a better usage at the creative level, leading to a good composition: visually appealing and properly comprehended.

Throughout this analysis the premise that color is present everywhere is strong, as is the desire to understand it. Along the history of human manifestations, no composition is random, not in painting, photography, or audiovisual media, either consciously or unconsciously.

In recognizing the importance in the use of color, the creative work done in preproduction, becomes necessary, allowing every element and color located on the scenic space to have a justification, a reason, which should be "regulated" to support the story. This thorough preparation work serves the creator or to the different technical departments working with the visuals, such as: cinematography, art direction, costume design and makeup /hairstylist, reinforcing what they want to tell and how they want to do it. And also the viewer which becomes a receiver, capable to obtain all the necessary information for a good viewing. Learning to "read" and "feel" the color will produce viewers that are more aware of what they see in the frame and creators that are capable of handling more information that will benefit their work.

The result of all this work is acknowledged in its conclusions, which are:

- The color is a language that has its own characteristics and rules.
- The color is an expressive element, so there is subjectivity when analyzing it.
- Each color has specific meaning and symbolism, which depends on environmental variables: geographical, cultural, and educational.

- Each color produces a sensation in humans.
- The colors, in some cases, produce physical reactions. These physical reactions are subjective, because they are personal in accordance with what each person has experienced.
- In the audiovisual world, color is used to enhance the history (starting from the midtwentieth century).
- In the TV series, the use of color as a narrative reinforcement has been improved in recent decades from the so-called third golden age.
- The color reinforces the story, because it provides information as we deepen into the analysis of the frame.
- It is necessary to know the rules and characteristics of color to improve their reading and interpretation.
- The color affects the viewer, creating sensations.

This research allows to establish consistent theoretical basis for further practical use of color for directors, art directors, production designers, cinematographers, costume designers and makeup artists / hairdressers; professionals working in the visual field and the distribution of colors, whether solid or atmospheric, in the staging of audiovisual work. It also allows the spectators to learn the language of color, so they can make a good reading of the information presented in the frame, supporting the story and discovering new data that may not be visible with the naked eye.

KEYWORDS

Colour, colour analysis, television series, frame, colour psychology, solid colour, atmospheric colour, pictorial colour, historic colour, symbolic colour, psychological colour, art direction, set design, staging, *Mad Men*, *Breaking Bad*.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. EL COLOR	8
2.1. INTRODUCCIÓN AL COLOR	9
2.2. EL COLOR Y SUS TEORÍAS	22
2.3. CLASIFICACIÓN DEL COLOR Y CÍRCULO CROMÁTICO	29
2.4. CLASIFICACIÓN DEL COLOR SEGÚN SU COMPOSICIÓN	34
3. LA PSICOLOGÍA DEL COLOR	49
3.1. INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL COLOR	50
3.2. LA TEORÍA DEL COLOR DE GOETHE	56
3.2.1. LA PERCEPCIÓN Y SEMIÓTICA DEL COLOR	60
3.2.2. EL SIGNO CROMÁTICO Y LA SINESTESIA	67
3.3. FUNCIONES COMUNICATIVAS Y EXPRESIVAS DEL COLOR	75
3.3.1. FORMAS DE INTERVENCIÓN DEL COLOR EN LA IMAGEN	78
3.3.2. LA IMPORTANCIA DE LAS INTERACCIONES CROMÁTICAS	82
3.3.3. RELATIVIDAD DEL COLOR Y ESTRATEGIAS COMPOSITIVAS DEL COLOR	88
4. LA DIRECCIÓN DE ARTE	91
4.1. INTRODUCCIÓN A LA DIRECCIÓN DE ARTE	92
4.2. RECORRIDO DEL COLOR	99
4.3. EL COLOR ATMOSFÉRICO Y EL COLOR SÓLIDO	103
4.3.1. EL COLOR ATMOSFÉRICO	107
4.3.2. EL COLOR SÓLIDO	110
5. PUESTA EN ESCENA	112
5.1. ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN ESPACIAL	113
5.2. LA ESCENA, LA SECUENCIA Y EL PLANO	117
5.3. EL COLOR SU FUNCIÓN SIMBÓLICA Y NARRATIVA	120
5.4. EL COLOR EN LA PUESTA EN ESCENA	126
5.4.1. CLASIFICACIÓN DEL COLOR EN EL AUDIOVISUAL	132
5.5. CORRECCIÓN DEL COLOR EN POSTPRODUCCIÓN	138

6. LAS SERIES DE FICCIÓN Y EL COLOR	143
6.1. INTRODUCCIÓN A LAS SERIES DE TELEVISIÓN	144
6.2. ÉPOCAS DE ORO DE LA TELEVISIÓN	149
6.3. LA TERCERA EDAD DE ORO	156
6.4. LOS SHOWRUNNER	162
6.4.1. EL COLOR EN LA SERIE MAD MEN	165
6.4.2. EL COLOR EN LAS SERIES DE LA ÚLTIMA DÉCADA BREAKING BAD	168
7. MARCO REFERENCIAL	175
7.1. ESCRIBIENDO CON LA LUZ DE VITTORIO STORARO	176
8. HERRAMIENTA DE ANÁLISIS PROPUESTA	182
8.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA	186
8.2. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	188
8.2.1. ESTRUCTURA DESARROLLADA Y EXPLICADA DEL MODELO	190
8.2.2. HERRAMIENTA DE ANÁLISIS DEL COLOR PARA LAS SERIES DE TELEVISIÓN BREAKING BAD Y MAD MEN	193
8.2.3. CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE LOS FOTOGRAMAS	206
8.2.4. APLICACIONES DEL MODELO	207
8.3. RESULTADO DEL ANÁLISIS	218
8.4. OBSERVACIONES DE LA METODOLOGÍA	243
8.5. CONCLUSIONES DEL MÉTODO DESARROLLADO	245
8.6. RECOMENDACIONES Y APLICACIONES TEÓRICO- PRÁCTICAS	269
8.7. HIPÓTESIS PLAUSIBLES Y OTRAS INVESTIGACIONES FUTURAS	271
9. BIBLIOGRAFÍA	272
ANEXOS	279

LISTAS DE FIGURAS

FOTOGRAFÍA

Figura 1: Allen, W., (1985) ,The purple rose of Cairo, [fotografía], Recuperado el 6 de enero de 2015 de <http://www.jhcnewmedia.org>.

Figura 2: Ross, G., (1998), Pleasentville, [fotografía], Recuperado el 9 de marzo de 2015 en <http://www.pop-verse.com>

Figura 3: Greenaway,P., (1989), The Cook, the thief, his wife and her lover [fotografía]., Recuperado de 6 de enero de 2015 en <https://www.dcinemd.com>

Figura 4: Füssli, J., (1781), La pesadilla [fotografía], Recuperado en 6 de enero de 2015 en <http://www.sightswithin.com>

Figura 5: Rohmer, E., (1976), Die Marquise von O [fotografía], Recuperado en 6 de enero de 2015 en <http://www.uhu.es>

Figura 8: Weiner, M., (2007, 2015), Mad Men, [fotografía], Recuperado el 20 de febrero de 2015 en <https://plus.google.com/+Tvmazecom/posts>

Figura 7: Gilligan, V., (2008-2013), Breaking Bad [fotografía], Recuperado el 20 de febrero de 2015 en <https://rassgnastampapagineculturali.wordpress.com/2014/08/page/2/>

Figura 8: Tintoretto, (1548-1549), El Lavatorio [fotografía], Recuperado el 6 de enero de 2015 en <http://arte.laguia2000.com>.

Figura 9: Coppola,F., (1979), Apocalipsis Now [fotografía], Recuperado 6 de enero de 2015 en http://38.media.tumblr.com/tumblr_lwcv3eGKyw1qas5xlo1_500.gif.

Figura 11: Romher, E., (1970), Le genou de Claire [fotografía], Recuperado 9 de marzo de 2015 en <http://www.leteo.tumblr.com>.

Figura 12: Hopper,E., (1925), House by railroad. [fotografía], Recuperado 9 de marzo de 2015 en <http://www.edwardhopper.net>

Figura 13: Hitchcock,A., (1969), Bates Motel de Psycho [fotografía], Recuperado el 9 de marzo de 2015 en <http://www.retroweb.com>.

Figura 14: Vermeer, (1662-1665), Mujer con aguamanil [fotografía], Recuperado el 6 de enero de 2015 en <http://www.artehistoria.com> .

Figura 15: Spielberg,S., (1993), Schindler`s list [fotografía], Recuperado el 9 de marzo de 2015 en <http://www.cineverch.blogspot.com> y Goya,F., (1814), Los mamelucos [fotografía] Recuperado el 9 de marzo de 2015 en <http://.historiacuartoeso.wordpress.com>

Figura 31: Hitchcock,A., (1946), Notorius [fotografía], Recuperado el 10 de mayo de 2015 en <http://www.twentyfourframes.wordpress.com>

Figura 37: Jeunet, J., (2001), Amelie [fotografía], Recuperado el 10 de mayo de 2015 en <https://brendasantiago.lamula.pe/2015/01/13/amelie/brendasantiago/>

Figura 42: Uys, J.,(1980),The Gods must be crazy [fotografía] Recuperado el 6 de enero de 2015 en <http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Film/TheGodsMustBeCrazy>

Figura 43: Gilliam, T., (1998), Fear and Loathing in Las Vegas [fotografía] Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://www.strozzina.org>

Figura 53: Fleming, V., (1939),Gone with the Wind [fotografía] Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://.www.elseptimoarte.net>

Figura 54: Melie, G., (1902) Le voyage dans la lune, [fotografía], Recuperado el 6 de enero de 2015 en http://www.dvdbeaver.com/film3/bluray_reviews56/a_trip_to_the_moon_blu-ray.htm

Figura 55: Fleming, V., (1939), El mago de Oz [fotografía], Recuperado el 9 de marzo de 2015 en <http://bisceglie24.it/teatranti-junior-al-teatro-don-sturzo-va-in-scena-il-mago-di-oz/>

Figura 58: Burton, T., (2010), Alicia en el país de las maravillas [fotografía]. Recuperado 22 de junio de 2015 en <http://dondeir.com/sin-categoria/festejando-los-150-anos-de-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas/2015/04>

Figura 59: Luhrmann, B., (2001), MoulinRouge [fotografía], Recuperado el 22 de junio de 2015 en <http://www.dzoom.org.es/aprendiendo-fotografia-mientras-disfrutas-del-cine-ii-la-importancia-del-color/>

Figura 60: Mendes, S.,(1999), American Beauty [fotografía]. Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://lacinematkodejoemarlango.blogspot.cl/2009/02/american-beauty.html>

Figura 61: Friedkin, W.,(1973), El exorcista [fotografía], Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://blueprintreview.co.uk/2015/06/society/> [fotografía].

Figura 62: Roeg,N., (1973), Don't Look Now [fotografía], Recuperado el 6 de enero de 2015 en <http://www.apartemagazine.es/2011/04/%E2%80%9Cdon%E2%80%99t-look-now%E2%80%9D-la-oscura-y-peligrosa-venecia/>

Figura 63: West A., (1969), West Anderson gamas cromáticas [fotografía], Recuperado el 22 de junio de 2015 en <http://laughingsquid.com/wes-anderson-film-color-palette-chart/>

Figura 64: Fiorentino, R., (1521), Descendimiento de Cristo [fotografía], Recuperado el 22 de junio de 2015 en <http://https://es.wikipedia.org>. y Passolini, P (1963), La Ricotta [fotografía], Recuperado el 22 de junio de 2015 en <http://www.artesenzaconfini.myblog.it>

Figura 65: Vermeer,J., (1665), La joven de la perla y Webber, P.(2003), Girl with a Pearl Earring [fotografía].Recuperado el 9 de marzo de 2015 en <http://www.boxofficeprophets.com/>

Figura 66: Spielberg,S., (1998),Soldado Ryan, [fotografía], Recuperado el 22 de junio de 2015 en <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/12/17/nota/4354371/rescatando-soldado-ryan-25-peliculas-que-entraran-archivo>

Figura 67: Cuaron, A., (1998), Great expectations [fotografía], Recuperado el 4 de abril de 2015 en <http://www.mangojuiced.com/2013/01/10/fashion/an-emerald-green-2013-style/>

Figura 68: Hitchcock, A.,(1963), The Birds [fotografía], Recuperado el 4 de abril de 2015 en <http://giphy.com/search/alfred-hitchcocks-the-birds>

Figura 69:(15 de enero de 2015), imagen sin postproduccion y con ella Recuperado el 22 de junio de 2015 en www.xatakafoto.com

Figura 70: Heller,B, Milius,J y Mac Donald,J., (2005-2007), Rome [fotografía],Recuperado el 3 de julio de 2015 en <http://www.telleestmatele.com>

Figura 71: Zuiker, A., (2000-), CSI [fotografía], Recuperado el 6 de enero de 2015 en <http://www.desdeesteladodelaisla.wordpress.com>.

Figura 72: Mc Goohan y Markstein,G., (1967-1968), Prisoner [figura], Recuperado el 22.de junio de 2015 en <http://www.phinnweb.blogspot.cl/2009/01/patrick-mcgoohan-no-6-of-prisoner-1928.html>

Figura 73: Lynch, D y Frost, M., (1990), Twin Peaks [fotografía], Recuperado el 22 de junio de 2015 en <http://www.eye-contact.tumblr.com>.

Figura 74: Yerkovich A., (1984), Miami Vice [fotografía], Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://www.spinoff.comicbookresources.com>.

Figura 75: Chase, D., (1999), The Sopranos [fotografía], Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://wwwseries.batanga.com>.

Figura 76: Pizzolatto, N.,(2014). True Detective [fotografía].Recuperado el 15 de marzo de 2015 en <http://wwwpoopepiphany.com>

Figura 77: Abrams, J.; Lindelof, D.; Lieber, J., (2004), Lost [fotografía], Recuperado el 6 de enero de 2015 en <http://www.taringa.net>

Figura 78. Lorre, C.; Prady, B. (2007). The Big Bang Theory [fotografía.]Recuperado <http://wwwlanocheamericana.net>.

Figura 79 Benioff, D.y Weiss, B., (2001), Game of Thrones [fotografía], Recuperado el 15 de marzo de 2015 en <http://rinconosado.blogspot.cl/2014/08/sabes-cuanto-cuesta-cada-capitulo-de.html>

Figura 80 Weiner, M., (2007, 2015), Mad Men, [fotografía], Recuperado el 22 de junio de 2015 en <http://laotrabutaca.com.ar/reviews/2388/review-mad-men/>

Figura 81 Gilligan, V. (2008-20134) Breaking Bad [fotografía]. Recuperado el 26 de junio de 2015 en http://www.huffingtonpost.com/2013/09/22/breaking-bad-emmy-awards_n_3973046.html

Figura 82. Gamas cromáticas en el vestuario de Breaking Bad.[fotografía], Recuperado el 3 de julio de 2015 en <http://www.breakingbad.wikia.com/wiki/Color>

Figura 83: Bertolucci, B., (1987), The Last Emperor [fotografía] Recuperado el 20 de mayo de 2015 en [http:// www..www.cinearchivo.com](http://www..www.cinearchivo.com).

Figura 84: Beatty,W., (1990) Dick Tracy [fotografía], Recuperado el 20 de mayo de 2015 en [http:// www.bleedingcool.com](http://www.bleedingcool.com).

Figura 85: Bertolucci, B., (1970), El conformista [fotografía], Recuperado el 20 de mayo de 2015 en <http://www.cinearchivo.com>.

Figura 86: Ejemplo de frame a analizar y gama cromática.[Elaboración propia]

DIBUJOS

Figura 10: Circulo cromático de Chevreul (1839) [dibujo], Recuperado el 10 de junio de 2015 en <http://rz100.blogspot.cl/2015/05/arte-para-ninos-los-caleidoscopios-de.html>

Figura 16. Diaz, R, (2013), Newton rueda cromática [dibujo], Recuperado el 10 de junio de 2015 en <http://www.jotdown.es/2013/10/cromopianos-organos-de-color-y-cromatofonos-asi-fracaso-la-musica-para-los-ojos/>

Figura 17: Quintana J. (1993), cuestionario Kandinsky [dibujo], Recuperado el 10 de junio de 2015 en <http://elblockdedibujo.blogspot.cl/2010/07/el-cuestionario-de-kandinsky.html>

Figura 18: Moses, H: (1776), Rueda de dieciocho tonalidades [fotografía] Recuperada el 15 de junio de 2015 en <http://www.etsy.com>

Figura 19: Itten, J. (1944) Rueda de cromática.[dibujo] Recuperado el 15 de junio de 2015 en <http://www.plus.google.com>

Figura 20: Rueda basada en CMYK [dibujo], Elaboración propia

Figura 21: Rueda basada en RGB [dibujo]; Elaboración propia

Figura 22: Colores Terciarios.[dibujo] Elaboración propia

Figura 23: Calvo, I (2013) Grupos de colores: acromáticos, acromáticos grises y monocromáticos.[dibujo] Recuperado el 15 de junio de 2015 en <http://www.proyectacolor.cl/>

Figura 24: Pixel Factory (2013); Colores Análogos [dibujo], Recuperado el 7 de junio de 2015 en <http://www.ipixelestudio.com/>

Figura 25: Pixel Factory (2013), Colores Complementarios. [dibujo], Recuperado el 7 de junio de 2015 en <http://www.ipixelestudio.com/>

Figura 26 Color adyacente.[dibujo] Elaboración propia

Figura 27: Propiedades del color: Tonalidad, Luminosidad y Saturación.[dibujo] Elaboración propia

Figura 28: Propiedades del color: Tonalidad, Luminosidad y Saturación.[dibujo]
Elaboración propia

Figura 29: Luminosidad escala de grises.[dibujo] Elaboración propia.

Figura 30: Saturación del color. [dibujo] Elaboración propia.

Figura 33: Contraste de luminosidad [dibujo]. Elaboración propia.

Figura 34: contraste de valor [dibujo]. Elaboración propia.

Figura 35: contraste de saturación [dibujo], Elaboración propia.

Figura 36: contraste de temperatura [dibujo], Elaboración propia.

Figura 38: contraste simultáneo [dibujo], Elaboración propia.

Figura 39: contraste dominante tipos de colores[dibujo], Elaboración propia.

Figura 40: Lasso, S., (2015) Rueda color Goethe, [dibujo] Recuperado el 16 de junio de 2015 en <http://arte.about.com/od/Diccionario-De-Arte/g/Circulo-Cromatico.htm>.

Figura 41: Arcos, E., (2013) Tablero de Adelson, Recuperado el 10 de junio de 2015 en <http://hipertextual.com/2013/04/ilusion-optica-tablero-ajedrez-adelson>

Figura 44: Color denotativo.[dibujo] Elaboración propia

Figura 45: Color emblemático y señalético [dibujo], Elaboración propia.

Figura 46: Color pictórico, histórico y psicológico [dibujo], Elaboración propia.

Figura 47: Variación de la luminosidad de un color según el fondo [dibujo] Elaboración

Figura 48: Brillante opaco [dibujo], Elaboración propia.

Figura 49: Un color adquiere 2 caras distintas [dibujo], Elaboración propia.

Figura 50: Dos colores parecen iguales [dibujo], Elaboración propia.

Figura 51: Color de imagen persistente [dibujo], Elaboración propia.

Figura 52: Transformación cromática: intervalos de tonos [dibujo] Elaboración propia

Figura 56: Síntesis sustractiva [dibujo], Elaboración propia.

Figura 57: aditiva [dibujo] Elaboración propia



1 INTRODUCCIÓN



“El color afecta a nuestra vida. Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentidos”, (Whelan, B, 1994, p.7).

Esta investigación nace producto de varios años de trabajo en el área de la dirección de arte en el mundo audiovisual y de la comprobación *in situ* de la importancia del color como recurso narrativo. La elección de este tema de investigación para la tesis doctoral, obedece a la necesidad, de reconocer la importancia de la utilización del color, como elemento que refuerza la imagen audiovisual. Bien utilizado, el color es un mago que transforma, altera, embellece y genera las más variadas atmósferas de los espacios que se deseen recrear, además de reforzar a los actores a nivel de vestuario. Además, gracias al peso, ubicación, temperatura, tamaño, forma, así como la armonía y el contraste entre todos los elementos que se encuentran en un determinado espacio, el color puede ser utilizado para generar sentimientos diversos y entregar mayor información de la que vemos a simple vista. De esta forma, el color destaca, disimula, oculta, agranda, genera sensaciones y llega a producir efectos físicos en el espectador.

Tanto en una dirección de arte, como en una dirección de fotografía, se trabaja con el color, una desde el color sólido o pigmento y la otra, desde el atmosférico. Ambos equipos sirven de apoyo para un director, quien confía en estos profesionales para desarrollar la imagen visual de sus producciones. En una producción audiovisual, sea cual sea, el color por sí solo no puede contar una historia. No obstante, si se usa recurrentemente y con una cierta intención más allá de la estética, entonces deja de cumplir una función simplemente decorativa, para convertirse en un elemento que incide directamente en la narración y sus personajes.

Existen varios ejemplos de cómo el color influye o determina la narración de una película. Por ejemplo, en la película *The Purple Rose of Cairo* (1985) (Figura 1) el director estadounidense *Woody Allen*² presenta la historia de un personaje de una

² Allan Stewart Königsberg (1935), conocido por Woody Allen, es un director, guionista, actor, músico, dramaturgo, humorista y escritor estadounidense. En su extensa filmografía está *The purple rose of Cairo*, la cual traspasa los límites del lenguaje cinematográfico, donde “Los seres de ficción quieren tener una vida real y los seres reales una vida de ficción”

película, que sale de ella para entrar en el mundo real, o sea traspasa la cuarta pared dejando el blanco y negro del *film*, para entrar a la vida con color.



Figura 1: *The purple rose of Cairo* (1985) dos mundos, dos gamas cromáticas

En *Pleasantville* (1998) de Gary Ross³ se utiliza el color para marcar a una sociedad que estaba cambiando, así a medida que “abren la mente”, el color llega a sus vidas (Figura 2).



Figura 2: *Pleasantville* (1998), el color aparece a medida que se abren a los cambios.

³ Gary Ross (1956-), congresista estadounidense en 1972. En la década de los 80 escribió discursos para Ted Kennedy y Bill Clinton. Ross, además de realizar diversos guiones para series y cine, entre los que se destaca *Brubaker* o *Mr. Baseball*. Ross escribió el guión de *Pleasantville*, además de dirigir el film, cinta que recibió tres nominaciones al Academy Award incluyendo mejor dirección de arte.

En la película *El camino a casa* (1999), drama romántico del director chino Zhang Yimou⁴ cuenta la historia de amor entre una muchacha y su maestro utilizando blanco y negro para el presente y color para el pasado. Otra forma de diferenciar “mundos” a través del color.

También existen directores preocupados específicamente por el manejo del color en sus películas, como Peter Greenaway⁵ en *The Cook, The Thief, His wife & Her lover* (1989), que cuenta con atmósferas de gran intensidad visual. Un ejemplo interesante corresponde a las escenas que transcurren en el restaurant: tanto los colores escogidos para la escenografía, como el vestuario de los personajes, tienen relación con las situaciones intensas que en ese espacio se generarán y que tienen relación con el amor y la venganza. El rojo es el color de mayor peso, el que está presente y por ello el que tiene mayor significado interpretativo: está en los objetos, en las paredes y en el vestuario. Sin embargo, cuando la acción pasa al siguiente cuadro, el baño, el color cambia y no solo en el decorado, sino que también en las vestimentas que llevan los personajes. Los colores se modifican en tanto lo hacen las emociones, lo que transforma este espacio en el lugar del amor puro (Figura 3)



Figura 3: *The Cook, the thief, his wife and her lover* (1998). Atmósferas de gran intensidad visual.

⁴ Zhang Yimou (1951-) Director chino, debutó como director con *Sorgo Rojo* (1987), haciéndose conocido a nivel mundial. Él forma parte de lo que se conoce como Quinta generación del cine Chino, que son los que comenzaron su carrera tras la Revolución a finales de los años 1970. De cuidada puesta en escena, es un director para analizar en cuanto a la utilización del color.

⁵ Peter Greenaway (1942-) Director de cine británico, cuya formación se dio en las artes plásticas, específicamente en la pintura, actividad que se nota en toda su cinematografía, donde se respira el dibujo, las formas y los colores. Es un director que se encuentra en búsqueda de nuevos formatos.

El color en la obra audiovisual ha sido analizado e investigado con fuerza a partir de la segunda mitad del siglo XX en adelante por directores, directores de fotografía y diseñadores de producción. Se ha estudiado desde su significado y simbología, además se han establecido relaciones claras entre el cine y la pintura, apoyándose determinados directores en las obras de pintores, tal es el caso de Luchino Visconti⁶, preciosista en exceso, que basó algunos de sus trabajos en los pintores italianos del siglo XIX; Eric Rohmer⁷, lo hizo con la pintura del siglo XVI, y Pier Paolo Pasolini⁸ con la pintura italiana medieval (Figura 4 y 5).



Figura 4: *The Nightmare* (1781)



Figura 5: *Die Marquise von O* (1976)
Directores que se basan en pintores.

El director de fotografía italiano Vittorio Storaro⁹, se ha convertido gracias a su libro *Writing with the light* (2004) en uno de los más importantes teóricos en relación a la utilización del color en producciones audiovisuales. En su libro teoriza sobre la pintura, la filosofía, la fotografía y el cine, asociando los significados que tienen los colores, con los símbolos, y como estos han influido en su vida profesional. Utiliza

6 Luchino Visconti di Modrone (1906-1976), aristócrata, director de ópera y de cine. Uno de los directores de cine italiano de mayor reconocimiento internacional. Ha sido uno de los cineastas italianos contemporáneos más reconocidos a nivel internacional. Trabajó con Jean Renoir, llegando a ser el diseñador de vestuario de una de sus películas. Director preciosista, y con un gran conocimiento musical que fue aplicado a sus películas, como en *La muerte en Venecia*, con la música de Gustav Mahler

7 Eric Rohmer (1920-2010) fue un crítico y director de cine, además de periodista, novelista, guionista y profesor francés. Figura intelectual importante de la llamada Nouvelle vague (Nueva Ola) francesa de posguerra, y editor de la prestigiosa revista de cine Cahiers du Cinéma, es recordado sobre todo por tres series de películas: Seis cuentos morales, las seis Comedias y proverbios y los Cuentos de las cuatro estaciones.

8 Pier Paolo Pasolini (1922-1975) fue un escritor, poeta y director de cine italiano. Es uno de los escritores más reconocidos de su generación, así como uno de los realizadores más venerados de la filmografía de su país.

9 Vittorio Storaro (1940-) es uno de los más destacados directores de fotografía del cine moderno, ganador de tres premios Óscar de Hollywood.

estas investigaciones, para generar nuevas propuestas lumínicas en sus películas y es que transmite sensaciones a través de la luz. Sus referentes pictóricos son reconocibles así se puede, por ejemplo, apreciar la influencia del pintor barroco Caravaggio¹⁰ en la fotografía de *Apocalypse Now* (1979).

Todos estos autores coinciden que el color otorga pautas para “leer” más allá de lo que vemos en un primer momento en el *frame*, transmitiendo sensaciones y entregando información concreta sobre el momento, los personajes y el espacio. Este trabajo tiene un objetivo principal que es profundizar en el color como generador de información más allá de lo que se ve, en una producción audiovisual, y por otra, desarrollar un modelo evaluativo del color, en el mundo audiovisual, que permita explorar en profundidad las diferentes funciones que este cumple.

A grandes rasgos, el color se puede analizar desde cuatro aspectos: desde una perspectiva pictórica, que tiene que ver con la pintura y el recordar el colorido de los cuadros, la luz y su composición; desde la histórica, en tanto se busca recrear la atmósfera cromática de una época; desde la simbólica, que usa los colores y sus significados en determinados planos para sugerir y subrayar efectos específicos (por ejemplo, el blanco como representación de la pureza), y en último lugar, desde la psicológica, que guarda relación con el efecto anímico que produce cada color (por ejemplo, la idea de que los colores cálidos exaltan y los fríos deprimen).

Para desarrollar este estudio, nos hemos basado, en dos destacadas series de televisión, de esta nueva década dorada: *Mad Men* (2007-2015) y *Breaking Bad* (2008-2013) las que cuentan con un gran desarrollo de sus gamas cromáticas, pero que utilizan el color de diferente forma. En ellas se aplicarán las teorías y la psicología del color, así como técnicas, leyes y reglas que permiten conocer el arte de la armonización, cómo usar los medios útiles que sirven para evitar la monotonía en una combinación cromática, estimular la facultad del gusto selectivo, afirmar la sensibilidad, y también, controlar la transmisión de sensaciones, emociones y atmósferas. Este método de evaluación tiene la proyección de poder ser aplicado a

10 Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571-1610) fue un pintor italiano activo en Roma, Nápoles, Malta y Sicilia entre los años de 1593 y 1610. Es considerado como el primer gran exponente de la pintura del Barroco.

otras áreas en el futuro. Y es que el color es una herramienta aún por descubrir en todo su potencial, tanto a nivel de creación, como de comprensión por parte del espectador. (Figura 6 y 7).



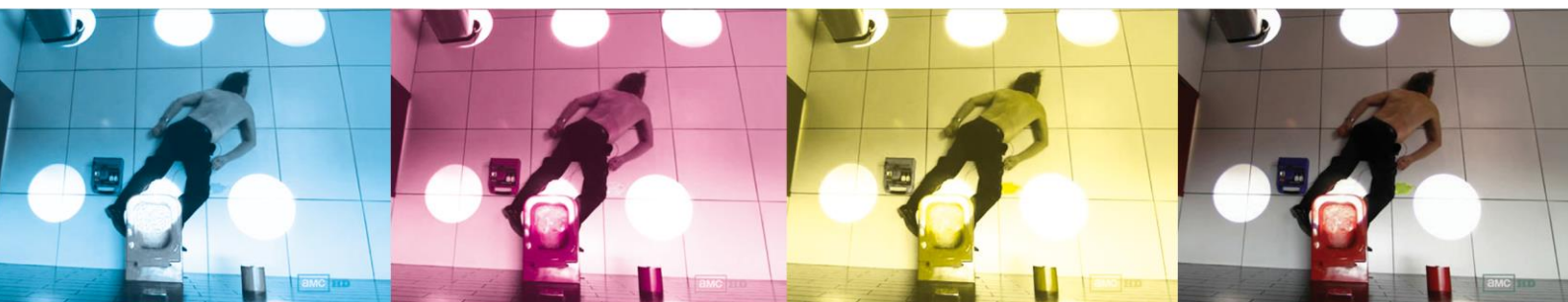
Figura 6: *Mad Men* (2007-2015), serie ambientada en la década de los años 60.



Figura 7: *Breaking Bad* (2008-2013), serie situada en Nuevo México, con una alta saturación de color



2 EL COLOR



2.1. INTRODUCCIÓN AL COLOR

“Lo que nos interesa es la interacción del color, esto es, observar lo que sucede entre los colores” (Albers, J.,1971, p.17).

El color está presente en el entorno y en las actividades cotidianas del hombre: lo vemos tanto en los objetos creados como en la naturaleza. El ser humano está rodeado de color, desde sus etapas más tempranas, desde los inicios, el color está en todo y así continuará, en contacto con el hombre a lo largo de toda la historia.

Hace 25.000 años empezaron a crearse las primeras imágenes y, con ello, las primeras muestras del color utilizado por el hombre, a la par de esto se da la denominación de las cosas, y todo con la finalidad de comunicarse. Las pinturas rupestres es lo que se tiene como referencia en cuanto a la utilización del color, en donde se puede apreciar cómo el hombre plasmaba lo que sucedía en su vida cotidiana. Para ello, utilizaba tierras, pigmentos, raíces o cualquier otro producto de la naturaleza que permitiera “manchar”. Estos materiales, que encontraba en su hábitat, con los cuales se relacionaba cotidianamente, le permitían poder representar una idea o un concepto. Las primeras imágenes rupestres marcan el inicio de algo que se dará desde entonces y a lo largo de toda la historia: la utilización de colores para relatar sensaciones.

El uso del color y su evolución ha tenido diversas formas y estilos, por ejemplo, en Egipto y Creta, se usaban los colores planos y una pequeña gama cromática, donde cada color se asociaba siempre a un simbolismo determinado (los hombres se pintaban con colores ocre y las mujeres con blanco). El desarrollo del color en estas culturas hizo que egipcios, asirios y babilónicos se convirtiesen en fabricantes experimentados de colorantes, lo que les permitía variar la forma de utilizarlos según la necesidad.

La gama cromática se reduciría en la Edad Media, dando paso a una mayor utilización del dorado, color que se usaba en los fondos de cuadros y retablos. Su uso eliminaba el espacio real y la perspectiva, pues todo era una mancha dorada, que se convertía casi en un espejo donde la luz se reflejaba. Esto terminaba por desmaterializar las formas y otorgar un entorno sagrado, en tanto que las figuras retratadas se encontraban “flotando” en ese espacio. Ya con los Flamencos¹¹, al final de la Edad Media, se da una pequeña evolución que corresponde a la utilización de colores más brillantes, tal como lo es el azul de ultramar, ampliando la gama cromática utilizada hasta ese momento.

Durante el siglo XV la Escuela Veneciana¹², influida por el colorido y la saturación cromática de la ciudad de Venecia, inaugura una nueva forma de utilizar el color que tendrá gran influencia histórica. Su pintura, de gran cromatismo, estaba basada en el color como elemento de unión en el cuadro. Pero, si hay que hacer referencia a alguien por el uso del color y su forma escenográfica de tratar el espacio es Tintoretto¹³, (Figura 8) quien desarrolla un dramático uso de la perspectiva uniéndolo a unos efectos de luz.



Figura 8: *La lavanda dei piedi* (1548-1549) de Tintoretto, Dramatismo de la perspectiva y la luz.

11 El estilo de pintura flamenca se desarrolló en países del noroeste de Europa. En respuesta al renacimiento italiano, los artistas holandeses, belgas y de los Países Bajos impusieron el flamenco barroco. Sus más célebres exponentes son el alemán Rubens formado en Flandes y Van Dyck.

12La escuela veneciana fue un conjunto de movimientos artísticos, de corte esencialmente pictórico, que se desarrollaron en la región de la República de Venecia. Sus principales representantes son Vittore Carpaccio, los hermanos Antonio y Bartolomeo Vivarini, y Gentile y Giovanni Bellini, Tiziano, Tintoretto, Jacopo Bassano, Paolo Veronese, Gianbattista Tiepolo y Canaletto.

13Tintoretto (1518-1594), fue uno de los grandes pintores de la escuela veneciana y probablemente el último gran pintor del Renacimiento italiano.

Más adelante, en el siglo XVI, el color se convierte en una pieza fundamental y transformándose en el centro del proceso creativo y la gran motivación de los artistas. Es Leonardo da Vinci¹⁴ uno de los grandes exponentes del Renacimiento, quien, a través de la experimentación, creó nuevos tonalidades para el color, nuevas mezclas, desarrollándolos teóricamente para sus manuscritos y códices, que después serían recopilados en el libro denominado *Trattato della pittura*¹⁵. El tratado consta de varios capítulos, en los que se presentan diversas teorías y afirmaciones, producto de los estudios del artista. Otro gran pintor del renacimiento, Rafael¹⁶, de excelente dibujo y uso del color, dedicado al desarrollo de la pintura religiosa con sus Madonnas, pintadas con gamas cromáticas suaves. Rembrandt¹⁷ o Vermeer¹⁸ dos pintores utilizados como referentes por directores de fotografía y diseñadores de producción, trabajaron con una gran gama cromática en sus obras, las que evolucionaba, desde colores profundos y sombríos hacia las claridades. Vermeer, específicamente, es conocido por su tratamiento de la luz, la textura, la perspectiva y los colores transparentes. Conocía al detalle cómo aplicar la luz sobre los objetos que los iba “manchando” con colores atmosféricos, así como el uso del pigmento azul ultramarino y los tonos terrosos ocres y sepia , que generaban una luz cálida en una pintura fuertemente iluminada. Por ello. “Greenway considera a Vermeer el primer cineasta, por la peculiar forma de trabajar la luz, por su inseparable capacidad de captar el instante” (Arenas, J., 2006, p.135)

Muchos de los pintores de esa época, tuvieron grandes cambios en el uso del color, a consecuencia de los cambios de países o ciudades, que les hacía influenciarse por la geografía y la situación socio-religiosa. Por ejemplo, Rubens¹⁹ evolucionó de la oscuridad a la luz, por su traslado de Holanda a Roma, cuando se

14Leonardo da Vinci (1452-1519) fue un polímata florentino del Renacimiento italiano. Fue a la vez pintor, anatomista, arquitecto, artista, botánico, científico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista.

15El Tratado de la pintura, una serie de notas de Leonardo sobre técnicas, perspectiva, maneras de representar y discusiones en las cuales se entrelazan la ciencia y el arte.

16Raffaello Sanzio (1483-1520) fue un pintor y arquitecto italiano del Alto Renacimiento.

17 Rembrandt Harmenszoon van Rijn (1606-1669) fue un pintor y grabador holandés. La historia del arte le considera uno de los mayores maestros barrocos de la pintura y el grabado.

18 Johannes Vermeer van Delft (1632-1675) es uno de los pintores neerlandeses más reconocidos del arte Barroco.

19Peter Paul Rubens (1577-1640), pintor barroco de la escuela flamenca. Su estilo exuberante enfatiza el dinamismo, el color y la sensualidad.

convierte al catolicismo. Si el siglo XVII fue para muchos el Siglo de la Luz en relación a los estudios de la óptica, fue el de la oscuridad a nivel del color pictórico.

Y mientras Newton²⁰ revelaba la verdad sobre el color y la luz, el tenebrismo, con el claroscuro se fue extendiendo desde Roma a toda Europa. Su mayor representante fue *Caravaggio* quien logró que la luz y el color adquirieran una función simbólica. Este tipo de pintura recrea una luz que es muy atractiva para muchos directores de fotografía, pues les permite “pintar con la luz”, es el caso de Vittorio Storaro, en la película de *Coppola, Apocalipsis Now* (1979) (Figura 9). Asimismo, el director de fotografía Gregg Toland²¹, en la película *The Grapes of Wrath* (1940), tomó como referencia al pintor barroco francés Georges de La Tour²² quien por primera vez en la historia del cine, iluminó las escenas únicamente con velas, logrando generar una atmósfera cálida e intimista.



Figura 9. Escena de *Apocalipsis Now* (1979).con una iluminación de claroscuro, basado en Caravaggio

20 Isaac Newton (1642/1643-1727) fue un físico, filósofo, teólogo, inventor, alquimista y matemático inglés. Es autor de los *Philosophiæ naturalis principia mathematica*, más conocidos como los Principia, donde describe la ley de la gravitación universal y estableció las bases de la mecánica clásica mediante las leyes que llevan su nombre. Entre sus otros descubrimientos científicos destacan los trabajos sobre la naturaleza de la luz y la óptica (que se presentan principalmente en su obra *Opticks*) y el desarrollo del cálculo matemático.

21 Gregg Toland (Charleston, 1904-1948) profesional disciplinado, riguroso y con gran inquietud para experimentar con las posibilidades que la luz y la cámara le ofrecían. Fue admirado por los directores con los que trabajó por su gran talento y dominio de la técnica cinematográfica y por su calidad humana fuera de los platós.

22 Georges de La Tour (1593-1652), fue un pintor francés barroco. El tahúr o El tahúr del as de diamantes es una de las pinturas más conocidas.

El color sigue su recorrido por la historia de la pintura con los diferentes estilos de tres grandes artistas españoles: Velázquez²³, El Greco²⁴ y Goya²⁵. Para el primero, la luz es la base del color, y así se ve en sus obras, las luces destacan los colores, los potencian y de esa forma la imagen aparece en su total realidad. Ese acento barroco hace que cada cosa y cada ser, cuente con su valor pictórico. El segundo es de origen griego, y de tradición española, es el pintor de la melancolía, él que otorga el tono místico a su pintura. El tercero es el pintor de la vitalidad, la frescura y los colores luminosos, aunque concluirá su vida con una época de oscurantismo en la Pintura Negra que, para muchos, significa el duelo del pintor, mientras que para otros, su protesta contra la sociedad, pero en este trabajo interesa por esa atmósfera de soledad y dramatismo que envuelve el espacio pictórico.

El siglo XIX el color adquiere gran importancia producto de los avances técnicos y científicos, en cuanto a las investigaciones en el campo del color y los pigmentos: es el siglo de pintores como Turner²⁶ y Delacroix²⁷. Este último fue precursor de los impresionistas e incluso, de los puntillistas, trabajando sobre todo el uso de los colores complementarios, iniciándose la gran revolución pictórica, primero con Manet²⁸, antecesor de los impresionistas. Para él, la pintura no tenía que simular el volumen, por ello pintaba con colores planos de gran luminosidad y no consistía en copiar la realidad, sino la esencia, pintando desde su percepción. Dentro del impresionismo se encuentra Monet²⁹, quien pinta con manchas de color, plasmando sus sensaciones/emociones, al ver los paisajes, como se ve en su obra a *Impression, soleil levant* (1872), cuadro que destaca la importancia del color, y el dibujo queda

23 Diego Rodríguez de Silva y Velázquez, conocido como Diego Velázquez, (1599-1660) fue un pintor barroco, considerado uno de los máximos exponentes de la pintura española y maestro de la pintura universal.

24 Doménikos Theotokópoulos, conocido como el Greco (1541-1614), fue un pintor del final del Renacimiento que desarrolló un estilo muy personal en sus obras de madurez.

25 Francisco de Goya y Lucientes (1746-1828) fue un pintor y grabador español. Su obra abarca la pintura de caballete y mural, el grabado y el dibujo. En todas estas facetas desarrolló un estilo que inaugura el Romanticismo.

26 Joseph Mallord William Turner (1775-1851), pintor inglés especializado en paisajes. Es considerado comúnmente como "el pintor de la luz" y su trabajo es considerado como un prefacio romántico al impresionismo.

27 Ferdinand-Victor-Eugène Delacroix (1798- 1863) fue un pintor francés.

28 Édouard Manet (1832-1883) fue un pintor francés, reconocido por la influencia que ejerció sobre los iniciadores del impresionismo.

29 Oscar-Claude Monet (1840-1926) fue un pintor francés, uno de los creadores del impresionismo. El término impresionismo deriva del título de su obra *Impresión, sol naciente*.

relegado a un segundo plano, apareciendo la luz y eliminando el negro. Los impresionistas huyen de la oscuridad y están directamente relacionados con la música, influenciando posteriormente a movimientos como los neo-impresionistas y los puntillistas, quienes buscaban que el espectador “mezclara” los colores en sus ojos a través de un concepto denominado mezcla óptica³⁰, diferencia de la tradicional mezcla química de la pintura.

En el impresionismo se da como una pintura visceral, donde no se copia la realidad, sino se reinventa, a partir de lo que siente y artista, trasladándolo al lienzo. Los colores es lo principal, ellos son subjetivos y dependen del estado anímico del pintor. , de amor a los colores, no copian la realidad, sino se siente y se traslada al lienzo, con lo cual los colores utilizados son subjetivos, dependiendo del estado del pintor. Es por ello que cuenta con la influencia de la teoría de los colores de Goethe³¹, quien se refiere al color desde el lenguaje simbólico/subjetivo de las almas y donde el color se siente más que se razona.

La necesidad de clasificar y darle significado a los colores, es algo que se ha dado a lo largo de la historia, primero de una forma intuitiva y a partir del siglo XIX se investiga y estudia desde una base científica. En este nuevo tiempo del color y su organización tiene gran importancia el químico francés M. Eugène Chevreul³², quien trabajaba en la fábrica de Gobelino como director del proceso de tinte, realizando para ellos un estudio, que se llamó Los principios de armonía y contraste de los colores (1839).

Chevreul, creo una rueda de color y una fórmula científica para clasificar los colores. Sus investigaciones lo llevaron a diversas conclusiones, entre ellas, las referentes a los colores complementarios y su capacidad de intensificarse

30Es la técnica que consiste en aplicar sobre el lienzo colores puros en pinceladas yuxtapuestas que acaban mezclándose en la retina del observador.

31 Johann Wolfgang von Goethe (1749- 1832) fue un poeta, novelista, dramaturgo y científico alemán que ayudó a fundar el romanticismo, movimiento al que influyó profundamente.

32 Michel Eugène Chevreul (1786-1889) fue un químico francés. Fue profesor de Química Orgánica y director de tintorería en la manufactura de los Gobelinos. Más tarde director del Museo de Historia Natural de París.

mutuamente, motivo por el que la sensación visual de un rojo cerca de un verde hace a ambos colores más vivos, ricos y con mayor vibración (Figura 10).



Figura 10: En el círculo de *Chevreul*, cada color tiene enfrente a su complementario.

Otras conclusiones importantes desprendidas de las investigaciones de Chevreul, fue que los colores terciarios otorgan los tonos intermedios en una pintura y que los colores se dividen en cálidos o fríos, siendo los primeros los que dan la sensación de calor, de ahogo, correspondiendo a los colores comprendidos entre el amarillo y el rojo. Los segundos pertenecen a la gama de los violetas hasta el amarillo; producen una sensación de frescor y de frialdad, se les asocia con elementos de la naturaleza, esta gama absorbe la luz y se alejan del espectador hacia un segundo plano (Zelanski, P y Fisher M., 2001, pp.61-114).

Por ello, los colores fríos, amplían el espacio, al contrario de los cálidos, que lo estrechan o achican. Por ejemplo, en un cuadro de un paisaje cualquiera, los segundos planos suelen estar pintados con colores fríos para conseguir profundidad espacial y de alejamiento. En cambio, suelen utilizar toques de colores cálidos en un primer plano para conseguir la sensación de que las figuras se acercan hacia el espectador, para reforzar esta sensación el pintor se ayuda de la materia pictórica, la pincelada y la línea.

El color y la percepción van de la mano, para conseguir transformar y manipular la realidad. De acuerdo a esto, los científicos consideran que determinadas variables pueden influir directamente en el color, como el tamaño de la superficie coloreada por ello, un color se percibe más brillante en una gran superficie, mientras

que en los espacios de menor dimensión el color pierde brillantez, a la vez que los contornos se difuminan o la influencia que se da entre los colores cercanos, si un color está rodeado de colores oscuros, este parecerá más claro de lo normal, en cambio, si los colores que le rodean son claros, este parecerá más oscuro.

El primer pintor que habla del color y de su poder emocional es Gauguin³³, que juega con la coloración de las superficies, para lograr un resultado cromático armónico atrapando la de la naturaleza exuberante. Gauguin habla de las armonías cromáticas y de la capacidad de estos colores para transmitir emociones en el espectador, y así acotaba: “El pintor de la naturaleza primitiva posee la simplicidad, el hieratismo sugestivo, la ingenuidad un poco desmañada y angulosa. Plasma a través de la simplificación, mediante la síntesis de las impresiones, que se subordinan a una idea general” (Rewald, J., 1982, p. 215).

El director de cine Rohmer y el director de fotografía Almendros³⁴ buscaron este estilo de colores uniformes para la película *Le genou de Claire* (1970), donde las montañas aparecen lisas, sin volumen y los colores de lago, planos, sin ningún tipo de textura, que pueda generar diferentes tonos dentro de un mismo elemento. Las superficies son planas, ya sean las verticales o las horizontales, no hay perspectiva, y los colores usados son puros (Figura 11). Santiago Sánchez (2003) se refiere a la película:

Aquella paleta cromática que recordaba a Gauguin, imágenes sin excesiva perspectiva, colores puros que existían realmente en aquel lugar cerca del río Annecy, eran un marco estudiado para complementar, acentuando, las características de la historia. El propio vestuario se encontraba diseñado para integrarse armónicamente en el contexto plástico de la película. (p.3)

33 Eugène Henri Paul Gauguin (1848 - 1903) fue un pintor posimpresionista que no fue apreciado sino hasta después de su muerte. Gauguin fue posteriormente reconocido por su uso experimental del color y un estilo sintetista, los cuales eran bastante distinguibles del impresionismo.

34 Néstor Almendros (1930 -1992) fue un director de fotografía español, miembro de la ASC (American Society of Cinematographers).



Figura 11: *Le genou de Claire* (1970). Con los colores uniformes y puros. Evitando los volúmenes

El color, sigue siendo el gran protagonista de todas las vanguardias que se dan tanto a finales del siglo XIX, como comienzos del siglo XX, en las que los artistas con esas ansias de descubrir nuevos caminos estaban rompiendo con el uso del color de la forma tradicional y buscando gamas cromáticas que impactasen. La gran finalidad era generar distintas emociones y reacciones en el espectador, enseñarles otro tipo de mirada, más libre. Así se llega, después de un camino recorrido, a la pintura abstracta, donde el color es un absoluto, un total en la obra, y donde lo representado no guarda relación con ningún objeto de la naturaleza, es el caso de la obra *Tango Magic City* (1913) de Sonia Delaunay³⁵ o la pintura de Vincent Van Gogh³⁶, quien utilizaba los colores de forma no naturalista, o sea no realista, esto quiere decir que, los elementos que pintaba no siempre respondían a su color natural, muy al contrario, la elección dependía de lo que quería transmitir, en ese momento, por lo que tenía que ver con sus sentimientos/emociones, de ahí el utilizar el color sugestivo.

El color sugestivo, no utiliza los colores reales de lo percibido y se describe como: “Hay que expresar el amor de dos amantes a través del matrimonio de dos colores complementarios, a través de su mezcla y de la vibración misteriosa de los tonos afines” (Chacoboo, D., (s.f), p.17).

35 Sarah Ilinitchna Stern (1885 -1979), más conocida como Sonia Delaunay fue una pintora y diseñadora rusa de las vanguardias artísticas que junto con su marido Robert Delaunay fueron grandes representantes del arte abstracto y creadores del simultaneismo.

36 Vincent Willem van Gogh (1853-1890) fue un pintor neerlandés, uno de los principales exponentes del postimpresionismo.

Kandinsky³⁷, es otro pintor que desarrolló un trabajo teórico alrededor del color. Contratado por la *Escuela de la Bauhaus*³⁸ en el año 1922, investigó las correspondencias entre colores y formas, así como el estudio de los elementos aislados. Según su teoría, hay determinados colores que les corresponden ciertas formas, o sea, ciertos colores se potencian según sean contenidos por formas específicas. Pensaba que todas las formas, ya sean abstractas o geométricas, contaban con sonoridad interna; que siempre la forma contiene al color y que cada matiz/ color generan más imágenes.

Según el pintor. Todos los fenómenos se pueden experimentar de dos modos. Estos dos modos no son arbitrarios, sino que van ligados al fenómeno y están determinados por la naturaleza del mismo o por dos de sus propiedades: exterioridad e interioridad.

La calle puede ser observada a través del cristal de una ventana, de modo que sus ruidos nos lleguen amortiguados, los movimientos se vuelvan fantasmales y toda ella, pese a la transparencia del vidrio rígido y frío, aparezca como un ser latente “del otro lado”.

O se puede abrir la puerta: se sale del aislamiento, se profundiza en el “ser-de-fuera”, se toma parte y sus pulsaciones son vividas con sentido pleno. En su permanente cambio, los tonos y velocidades de los ruidos envuelven al hombre, ascienden vertiginosamente y caen de pronto paralizados. Los movimientos también lo envuelven en un juego de rayas y líneas verticales y horizontales que, por el movimiento mismo, tienden a diversas direcciones – manchas cromáticas que se unen y se separan en tonalidades ya graves, ya agudas (Kandinsky,W.,2007, p.15).

37 Vasili Kandinsky (1866-1944) fue un pintor ruso, precursor de la abstracción en pintura y teórico del arte, se considera que con él comienza la abstracción lírica.

38 La Staatliche Bauhaus (Casa de la Construcción Estatal), o simplemente Bauhaus, fue la escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania) y cerrada por las autoridades prusianas en manos del Partido Nazi.

El realismo del siglo XX tiene Edward Hopper³⁹, como uno de sus mayores representantes y es uno de los pintores referentes de directores de cine como, es el caso de Alfred Hitchcock⁴⁰, Jim Jarmusch⁴¹, David Lynch⁴², Wim Wenders⁴³ y hasta a Matthew Weiner⁴⁴, creador de *Mad Men*. Y es que la obra de Hopper es absolutamente cinematográfica, tanto a nivel de su composición, como de sus atmósferas, generándose una retroalimentación entre ambos. Hopper, el pintor, se inspiró en el cine para sus cuadros y los directores de cine se inspiraron en sus cuadros para rodar. Así, Alfred Hitchcock (Figura 12/13) construyó una copia de *House by the railroad* (1925) en el plató de *Psycho* (1960) y para convertirla en *Bates Motel* (macguffin007, 2012).



Figura 12/ Figura 13 *House by railroad*. (1925) de Hopper y *Bates Motel de Psycho* (1969).

El color está presente en la historia del arte, al igual que en el entorno del ser humano, pero ese color no actúa de forma individual, sino que está matizado por la luz, modificándolo, al igual que le transforma los otros colores con los que se

39 Edward Hopper (1882-1967) fue un famoso pintor estadounidense, célebre sobre todo por sus retratos de la soledad en la vida estadounidense contemporánea. Se le considera uno de los pintores de la escuela Ashcan.

40 Sir Alfred Joseph Hitchcock (1899-1980), director de cine y productor británico. Fue pionero en muchas de las técnicas que caracterizan a los géneros cinematográficos del suspense y el thriller psicológico.

41 James R. Jarmusch (1953-), cineasta independiente estadounidense.

42 David Lynch (1946-), director de cine, productor de música electrónica y guionista estadounidense. Su actividad artística se extiende asimismo al terreno de la pintura, la música, la publicidad, la fotografía, e incluso el diseño de mobiliario.

43 Wilhelm Wenders (1945-), guionista, productor, actor y director de cine alemán.

44 Matthew Weiner (1965-), escritor, director y productor de televisión estadounidense. Es el creador y productor ejecutivo de la serie estadounidense *Mad Men*. También es conocido por su trabajo como escritor de la quinta y sexta temporadas de *The Sopranos*.

interrelaciona. El buen uso del color, en cuanto a la composición, es asimilable a escribir una partitura y trabajar las armonías musicales, se juega con los tonos, su equilibrio, su contrapeso, su intención y su expresión. Para ello, es necesario conocer a fondo las características, técnicas, reglas, significado y cómo se influyen unos a otros.

Todo objeto e imagen cuenta con un color propio, denominado color sólido, junto a este existe el color tonal, producto de la luz que incide en el objeto, la cual genera los matices y el volumen. A veces entintando, con otros colores los elementos, como se puede ver en el cuadro de Vermeer, *Mujer con aguamanil* (1662-1665) (Figura 14), donde la cofia es blanca, que es su color local, pero por efecto de la luz se tiñe, producto del azul del cristal. La jarra brillante refleja tela teñida de azul, por lo que este objeto se convierte en una especie de espejo y todo el cuadro un juego de luces.

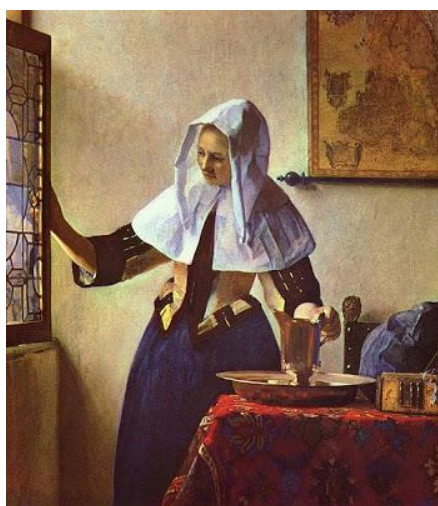


Figura 14 Cuadro de Vermeer, *Mujer con aguamanil* (1662-1665). La luz coloreada cambia los colores de los objetos.

El color, a lo largo de la historia, ha sido un recurso utilizado para llamar la atención del espectador, así como, para otorgar mayor información en esta sociedad cada vez más basada en lo visual. Por ejemplo, el introducir un tono elevado para lograr un punto de atención, como lo hace Steven Spielberg⁴⁵ en *Schindler's list* (1993) con el

rojo del abrigo de la niña que destaca sobre el resto de los elementos que están en escala de grises, y que también se puede apreciar ese recurso en el cuadro de Goya, *La carga de los mamelucos* (1814), donde toda la pintura tiene tonos apagados, excepto en el centro, donde sobre un caballo blanco, se ve un hombre con unos pantalones rojos, que se convierten en el punto de atención (Figura 15)



Figura 15: *Schindler`s list* (1993) y *Los mamelucos* (1814) En ambos el rojo se convierte en el elemento central.

⁴⁵Steven Allan Spielberg (1946) es un director, guionista, productor de cine y videojuegos estadounidense. Candidato siete veces a los Premios Óscar en la categoría de mejor director, obtuvo el premio en dos ocasiones, con *La lista de Schindler* (1993) y *Saving Private Ryan* (1998).

2.2. EL COLOR Y SUS TEORÍAS

“El color es donde nuestro cerebro y el universo se juntan”, (Merleau-Ponty.M, 1986, p.51)

El color es una percepción visual, una experiencia personal, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos. Esta sensación la producen los rayos luminosos en los órganos visuales y es interpretada por el cerebro.

Del mismo modo que la sensación de luminosidad proviene de las reacciones del sistema visual a la luminancia de los objetos, también la sensación de color proviene de sus reacciones a la longitud de onda de las luces emitidas o reflejadas por esos objetos: contrariamente a nuestra impresión espontánea, el color no está “en los objetos”, como tampoco la luminosidad, sino “en” nuestra percepción” (Aumont, J.1992, p.26)

Esa iluminación puede provenir de variadas fuentes, el sol—que es la más importante, pero no la única—, pero también, las lámparas incandescentes, las lámparas fluorescentes, el fuego, entre otros. Lo importante es que cada una de ellas afecta la forma en que se perciben los colores.

En condiciones de poca luz, el ser humano solo puede ver en blanco y negro, ya que, si el color blanco, es el resultado de la superposición de todos los colores, el negro se define como la ausencia de estos. En situaciones normales, el ojo humano puede percibir hasta casi un millón de colores, pero la apreciación del color es limitada, y solo es capaz de visualizar la porción denominada espectro visible, que corresponde a los colores con una longitud de onda comprendida entre los 380 nanómetros—el color violeta—y 770 nanómetros—el color rojo—. La ecuación es simple, los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno y nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas, que emite o refleja con la

denominación de color. Es por ello, que el tomate se percibe de color rojo, pues el ojo solo recibe la luz roja reflejada en la hortaliza y absorbe el resto. (Calvo, I, 2008).

El concepto de color varía también dependiendo de quién lo estudie. Así, para la física, es una propiedad de la luz emitida por los objetos y sustancias; para la química, es una fórmula que representa una reacción de elementos, por último, para la psicología y la filosofía, es un elemento portador de expresión, sensaciones y simbolismo, que tiene su propio lenguaje, y significado. Hablar del color significa enfrentar a Newton y Goethe, el primero, habla desde la fuente científica, con experimentos y leyes que explican el fenómeno del color, mientras que el segundo, lo hace desde la intuición y la filosofía. Cuando se hace referencia a estos dos personajes y su forma de entender el color, se pueden comparar con los hermanos Lumière⁴⁶ y George Méliè⁴⁷, son dos miradas distintas, dos formas de entender el cine, pero que se necesitan para entender el concepto en su totalidad.

Los estudios en torno al tema del color, existen desde la antigüedad. Un ejemplo de ello es el trabajo que Aristóteles⁴⁸ desarrolló, en el siglo III, denominado *Sobre el sentido y lo sensible*.. En él describe una progresión de siete colores que podía trazarse para conectar el negro y el blanco. Su escala lineal iba desde el blanco, al amarillo, al rojo, al morado, al verde, al azul y, por último el negro. Además, analizó las propiedades del color y definió que todos ellos se constituyen a través de una mezcla de cuatro colores. Le otorgó, también, un papel fundamental a la incidencia de la luz y la sombra sobre estos, a quienes nombró “colores básicos”: los de tierra, fuego, agua y cielo. Por otro lado, Plinio el Viejo⁴⁹ se refiere al tema del color en el libro 35 de *Historia Naturalis*, considerado el tratado de historia del arte más antiguo que ha llegado hasta la actualidad.

46Auguste Marie Louis Nicolás Lumière (1862-1954) y Louis Jean Lumière (1864-1948) fueron dos hermanos franceses, inventores del cinematógrafo.

47Marie Georges Jean Méliès (1861-1938), ilusionista y cineasta francés famoso por liderar muchos desarrollos técnicos y narrativos en los albores de la cinematografía.

48Aristóteles (384 a. C.-322 a. C.) fue un polímata: filósofo, lógico y científico de la Antigua Grecia cuyas ideas han ejercido una enorme influencia sobre la historia intelectual de Occidente.

49 Gayo Plinio Segundo, conocido como Plinio el Viejo (23-79), fue un escritor, científico y naturalista. El dio a conocer la riqueza de matices que los griegos llegaron a tener

Después de transportar el trabajo de Aristóteles a los principios del siglo XII, el erudito Robert Grosseteste⁵⁰ lo revisó, y replanteó el blanco y negro, desplazándolo fuera de la fórmula lineal a direcciones al “norte” y al “sur”. Esto determinó que su versión del diagrama del color, se presentara como un diamante con negro en un extremo y blanco en el otro, donde los colores servían como una línea recta, que conectaba los puntos medios. Más tarde, en el siglo XIII, Sir Roger Bacon⁵¹ escribió sobre sus observaciones sobre los colores de un prisma atravesado por la luz, atribuyendo el fenómeno a las propiedades de la materia. Entre los siglos XIV y XV, Cennino Cennini⁵² desarrolla un tratado de técnicas artísticas, donde profundiza sobre el color, llamado *Il librodell'arte* (1398), este texto sería el más popular de su época.

A finales del siglo XV y principios del siglo XVI, el arquitecto del Renacimiento León Battista Alberti⁵³ escribió una tesis sobre los colores, en la cual inventó una pirámide de cuatro colores primarios: amarillo, verde, azul y rojo. En 1510, Leonardo da Vinci elaboró un esquema lineal de los colores que progresaban del amarillo al verde, del verde al azul y del azul al rojo y los definió como colores básicos, siguiendo las categorías de Aristóteles, agregando el blanco como la suma de todos los demás colores y el negro como ausencia. Después del blanco, en su clasificación, seguía 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, y con el “juego” de estos se obtienen todos los demás. Sus investigaciones sobre el color, permitían avanzar en la pintura que era: “La que presenta a los sentidos las obras de la naturaleza con mayor verdad y certeza, que las propias palabras o letras” (Da Vinci, 2007, p.37).

En el siglo XVII, Aron Sigfrid Forsius⁵⁴ se refirió al blanco y negro, como los colores primarios de los cuales salen todos los demás. Él realizó la primera versión del

50 Roberto Grosseteste (1175-1253), erudito franciscano en casi todos los ámbitos del saber de su época y desempeñó el cargo de Obispo en Lincoln (Inglaterra) durante el siglo XIII.

51 Roger Bacon (1214-1294) fue un filósofo, científico y teólogo de la orden franciscana.

52 Cennino di Andrea, llamado Cennino Cennini (1370-1440?), pintor gótico italiano.

53 León Battista Alberti (1404-1472) fue un sacerdote, humanista, arquitecto, tratadista, matemático y poeta italiano. Además de estas actividades principales, también fue criptógrafo, lingüista, filósofo, músico y arqueólogo. Es uno de los humanistas más polifacéticos e importantes del Renacimiento.

54 Aron Sigfrid Forsius (1569-1624) fue un finlandés astrónomo y sacerdote. Publicó en 1611 el primer sistema de color dibujado con los colores primarios rojo, amarillo, verde y azul; el boceto se interpreta como una pelota

círculo cromático para explicar el movimiento de un color al otro. Todo iba avanzando y en 1630, el inglés Robert Fludd⁵⁵ compondría el primer círculo cromático impreso en un periódico médico.

Newton⁵⁶, físico inglés del siglo XVII, fundador de la física clásica, que tuvo una gran fama hasta los tiempos Einstein y que en su texto *Opticks* (1704), presentó sus estudios sobre el origen y las características de la luz, a la vez, que planteo los principios de la óptica y la teoría del color (Figura 16).

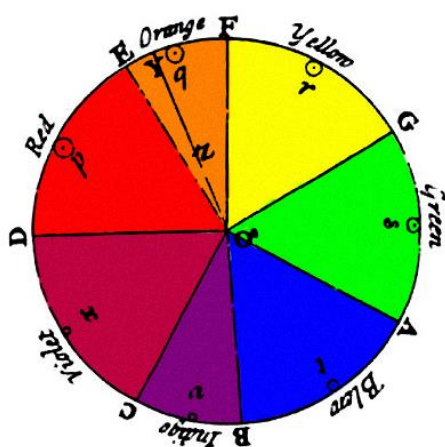


Figura 16: Dibujo original del libro *Opticks*, donde se muestra la división de los colores de Newton.

El espectro de Newton se divide en siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta, siendo la base del círculo cromático más conocido. En él, denominó “colores simples” o “colores primarios” a la triada primaria, que lo constituye el rojo, azul y amarillo; los “colores secundarios” o “complementarios” lo forman el verde violeta y naranja, los cuales se logran mezclar los primeros colores mencionados. El científico, utilizando un cristal transparente denominado prisma, comprobó que los colores se desplazan con diferentes velocidades, así el rojo lo hace con mayor velocidad que el violeta, por ello los colores se van situando a partir del que se movió con mayor rapidez, uno a continuación del otro, y es lo que forma el espectro. El físico inglés observó también que un elemento, al ser incidido por la luz natural, absorbe algunos de esos colores y refleja cuerpos opacos, al ser iluminados,

⁵⁵Robert Fludd, también conocido como Robertus de Fluctibus (1574-1637), fue un eminente médico paracélsico, astrólogo y místico inglés.

⁵⁶ Newton

reflejan todos o parte de los componentes de la luz que reciben. (Zelanski, P y Fisher, P, (2001), pg.55-66).

Goethe producto de su interés científico y estético por el color, elabora su libro *Zur Farbenlehre* (Teoría de los colores) en 1810 y a diferencia de Newton, dividió los colores en aquellos que producen emociones positivas y los que producen emociones negativas, al entrar en sincronía con el ser humano.

Tanto el círculo de Newton, como el de Goethe, se parecen, pero en este último se añade el impacto emocional que tiene el color sobre las personas, por ello, lo que vemos, no depende solamente de la materia ni tampoco de la luz sino que involucra también a una tercera condición, que es nuestra percepción del objeto. Goethe, estudió las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano sufre ante la exposición a diferentes colores, desarrollando un triángulo con tres colores primarios (rojo, amarillo y azul) que lo trató como un esquema de la mente humana, relacionando cada color con ciertas emociones.

En el siglo XX, Johannes Itten⁵⁷ elaboró su teoría basándose en el trabajo de Goethe. Incorporó los efectos emocionales del color al trabajo que habían hecho teóricos anteriores para lograr un círculo cromático más complejo que los anteriormente realizados. Tanto Itten, como Paul Klee⁵⁸, estaban obsesionados por entender la mística del color y como aplicarla a la pintura. “Los dos entendían el orden de los colores como un cosmos que obedecía una serie de principios” (Celdrán, H., 2013).

En este breve recorrido histórico por las teorías del color es necesario hacer mención a Kandinsky⁵⁹ quien investigó sobre la relación y los efectos que se da entre

57Johannes Itten (1888-1967) fue un pintor, diseñador, profesor y escritor suizo. Formó parte de la escuela de la *Bauhaus* y fue profesor de la escuela HfG en Ulm (Alemania).

58Paul Klee (1879-1940) fue un pintor alemán nacido en Suiza cuyo estilo varía entre el surrealismo, el expresionismo y la abstracción.

59Vasili Kandinsky (1866-1944), pintor ruso, precursor de la abstracción en pintura y teórico del arte, se considera que con él comienza la abstracción lírica.

las formas/los colores y como determinados colores son realizados por ciertas formas. Existiendo una relación directa entre los ángulos de las líneas, las formas y los colores. Por ejemplo:

- Los colores agudos, tienen mayor resonancia cualitativa en formas agudas, como el amarillo en un triángulo.
- Los colores que tienden a la profundidad acentúan su efecto en formas redondas, como el azul en un círculo.
- La disonancia entre forma y color no es necesariamente poco armónica, sino que, por el contrario, es una nueva posibilidad y por deseo armónica.-
- El número de colores y formas es infinita, así también son infinitas las combinaciones y los efectos. (Pérez, A., 2010).

Además, destaca dos aspectos del color que son los primeros en llamar la atención: el calor/el frío del color y la claridad/la oscuridad. Adquiriendo, cada uno de ellos, cuatro tonos clave, con lo que un color caliente o frío puede ser claro u oscuro de acuerdo a su tendencia hacia el amarillo o el azul. Esta temperatura de color repercute en la percepción de la forma, con lo cual si un color es cálido se acercará al espectador, a diferencia de un color de temperatura fría que se alejará del espectador.

Para sustentar su teoría, Kandinsky realizó una encuesta entre 1000 ciudadanos alemanes de Weimar⁶⁰ a los que envió por correo un pequeño cuestionario en donde se debían relacionar los colores primarios con las formas geométricas, confirmando su teoría sobre la relación de las formas geométricas básicas (círculo, triángulo y cuadrado) con los colores primarios (azul, amarillo y rojo). (Figura 17). Los resultados establecieron que el triángulo se enlazaba con el amarillo, el cuadrado, con el rojo y el círculo con el azul, todo esto basado en una serie de factores que se encuentran en su libro *De lo espiritual en el arte* (Quintana, J., 2010).

⁶⁰ Weimar es una ciudad del Estado federado de Turingia en Alemania, conocida por su rico legado cultural. Fue el centro del movimiento Bauhaus. La obra de la Bauhaus en Weimar y en Dessau fueron nombradas Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1996.



Figura 17: Cuestionario de Kandinsky sobre relación figuras geométricas/colores básicos.

2.3. CLASIFICACIÓN DEL COLOR Y CÍRCULO CROMÁTICO

“Por carácter de un color entiendo el lugar o la posición que ocupa en el interior del círculo cromático o de la esfera de los colores. Los colores puros y sin mezclas, así como la gama de todas sus combinaciones posibles, dan caracteres de color de efecto único” (Itten, J., 1990, p. 21).

A lo largo del tiempo, el ser humano ha buscado nombrar las cosas para así poder señalarlas. En el lenguaje cromático, los nombres de los colores están relacionados en la medida que el hombre los va descubriendo y el uso que se les iba dando. Los términos más antiguos para clasificar son el blanco y el negro, que no son tratados como colores, sino matices acromáticos que hacían referencia al claro y al oscuro, esto quiere decir que tenían que ver con la luminosidad del objeto y no con el color cromático como tal. El siguiente color en aparecer en ser reconocido fue el rojo, que es el color del fuego, este abarcaba una amplia gama que iba desde el marrón al amarillo, donde en el punto central se encontraba el rojo. A pesar del tiempo las formas verbales para designar los colores, aún siguen siendo muy limitadas, no se habla con exactitud cromática, para denominarlos, esto quiere decir que a pesar que el ojo humano en buenas condiciones físicas y de entorno pueda llegar a distinguir hasta nueve millones de tonalidades distintas, no existen nombres para todos ellos, por lo que se suelen agrupar en categorías.

El conocimiento que se tiene en torno a la denominación de los colores presenta su origen en las enseñanzas de la antigua Academia Francesa de pintura⁶¹. En ella, se hace referencia al pigmento, es decir, al color sólido, que considera colores primarios (o colores de origen) al rojo, amarillo y azul, que son los esenciales para conseguir las mezclas siguientes.

⁶¹ École des Beaux-Arts ("Escuela de Bellas Artes") es el nombre de una serie de influyentes escuelas de arte de Francia. La escuela tiene una historia que se extiende durante más de 350 años, formando a muchos de los grandes artistas de Europa y fue fundada por el Cardenal Mazarino. El currículo se dividía en "Academia de pintura y escultura" y "Academia de Arquitectura", pero ambos programas se centraban en las artes clásicas y la arquitectura de la Antigua Grecia y Roma.

El círculo cromático ⁶², también denominado círculo de matices, rueda cromática, rueda de color, entre otros, es el denominador común con respecto a cómo se han clasificado los colores a lo largo de la historia. Esta rueda ha tenido múltiples versiones producto de investigaciones y experimentaciones desde la antigüedad hasta nuestros días. Su creación ha sido un trabajo de “alquimistas”, que poco a poco y gracias al camino recorrido por muchos ha llegado a la clasificación actual de los colores.

El círculo cromático ideado por Newton presentaba una división del espectro en siete colores, con unos colores primarios que no se distribuyen uniformemente alrededor del círculo, por lo que los segmentos tienen diversos tamaños. Se dice que esta forma de separarlos fue producto de su obsesión con la numerología. Posteriormente, las investigaciones sobre la rueda cromática se centraron en una distribución equidistante de los colores primarios. En el año 1776, y con el nombre de *Sistema Natural de los Colores*, el grabador Moses Harris⁶³ confeccionó una rueda que contenía dieciocho tonalidades fundamentales (Figura 18).

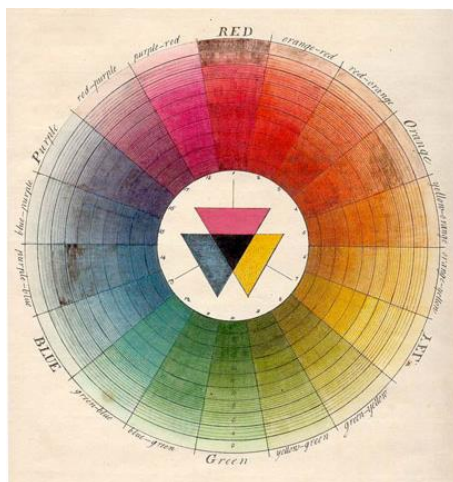


Figura 18. Desarrollo de la rueda de dieciocho tonalidades fundamentales de Moses Harris.

62 Las ruedas de colores son antiguas, Alberti en su "De Pictura" (1436), usando la rueda de colores. El modelo tradicional de coloración con los tres colores primarios rojo, amarillo y azul fue descubierto en el siglo XVII y desde entonces se han elaborado muchos trabajos, como el de Moses Harris que en 1766 elaboró un círculo cromático de 18 colores. Este modelo tradicional, también llamado RYB (red-yellow-blue), se popularizó con el libro de Goethe, Teoría de los colores de 1810, el cual elaboró un círculo cromático con seis colores: amarillo, anaranjado, rojo, violeta, azul y verde, el cual sigue enseñándose en las artes plásticas y artes gráficas.

63 El entomólogo y grabador inglés Moses Harris (1730-1788) pintó la primera rueda de color que conocemos en 1766. Él puso la primera piedra de la teoría de la mezcla del color.

La rueda cromática de Goethe se realizó en acuarela, utilizando los tres colores primarios, que fueron el amarillo puro, el azul ultramar, un aclarado en tono púrpura y, junto a ellos, sus complementarios. Más adelante, Phillip Otto Runge⁶⁴ se basó en un triángulo y el físico James Clerk Maxwell⁶⁵ lo consiguió por una rápida rotación de unos círculos cromáticos llamados *discos de Maxwell*. El químico Wilhelm Ostwald⁶⁶, siguió un esquema de color romboide. Y así a medida que las formas de distribuir y ordenar los colores se fueron haciendo más complejas, comenzaron a llamarse “sistemas o modelos de color”.

En la Bauhaus, tanto Itten como Klee⁶⁷ desarrollaron sus teorías del color, junto con su propia geometría. El primero publicó *El Arte del Color*, (Figura 19) basado en la polaridad de los colores que planteó Goethe y el segundo, en cambio, se basó en el triángulo de Runge buscando que el color tuviera movimiento, cambio que afecta a todo pigmento que finalmente, será mezclado.



Figura 19. Rueda de Itten, realiza esquemas de organización de los colores a partir del círculo cromático.

64 Phillip Otto Runge (1777-1810) fue un pintor y dibujante romántico alemán. En 1810, después de investigar el color durante años y en correspondencia con Goethe, publicó *Die Farbenkugel* (La Esfera de color), en el que describe una esfera esquemática tridimensional para organizar todos los colores imaginables de acuerdo a su tono, brillantez, y saturación.

65 James Clerk Maxwell (1831-1879) fue un físico británico conocido por haber desarrollado la teoría electromagnética clásica, sintetizando todas las anteriores observaciones, experimentos y leyes sobre electricidad, magnetismo y aun sobre óptica, en una teoría consistente. Las ecuaciones de Maxwell demostraron que la electricidad, el magnetismo y hasta la luz, son manifestaciones del mismo fenómeno.

66 Friedrich Wilhelm Ostwald (1853-1932) fue un químico, profesor universitario y filósofo alemán, premio Nobel de Química en 1909 por su trabajo en la catálisis y por sus investigaciones sobre los principios fundamentales que rigen los equilibrios químicos y las velocidades de reacción.

67 Paul Klee (1879-1940) fue un pintor alemán nacido en Suiza, que desarrolló su vida en Alemania, cuyo estilo varía entre el surrealismo, el expresionismo y la abstracción.

El círculo cromático más conocido y usado por los pintores, se basa en el rojo, amarillo y azul, que actúan como colores primarios y sus mezclas generan los colores secundarios. También se incluyen seis terciarios, con los que se obtiene un total de doce colores. Estas ruedas cromáticas, presentan los colores y sus combinaciones, pero jamás sus proporciones, las cuales son variables, dependiendo de la luminosidad y la saturación.

- Actualmente, existen diferentes modelos de color y cada uno tiene un método diferente de descripción de colores. Entre ellos están:
- **Modelo RGB:** modelo de síntesis aditiva del color, también denominado color luz. Se utiliza en los trabajos digitales.
- **Modelo CMYK:** Pertenece a la síntesis sustractiva, también denominado color pigmento. Se utiliza en las cuatricromías, en los medios impresos.
- **Modelo HSB:**(Hue, Saturation, Brightness – Matiz, Saturación, Brillo) o HSV (del inglés Hue, Saturation, Value – Matiz, Saturación, Valor) se basa en la percepción humana del color.
- **Árbol de Munsell:** Modelo tridimensional del color, es la base del modelo de HSB (matiz, saturación y brillo). Generó este modelo al darse cuenta que las relaciones se distorsionan cuando el espectro se representa en una forma regular.
- **Sistema PANTONE:** PANTONE Inc. empresa con sede en Carlstadt, Nueva Jersey (Estados Unidos), creadora de un sistema de identificación, y control de color para las artes gráficas. Este modo de color suele denominarse color sólido. (Calvo, I ,2008).

La rueda cromática que está basada en el modelo CMYK de la impresión gráfica, presenta las mezclas de cian, magenta y amarillo (Figura 20). A diferencia que otras ruedas sustractivas, esta presenta un espectro completo de colores, donde se incluyen el rojo, el verde y el azul (RGB) como secundarios relativamente puros.

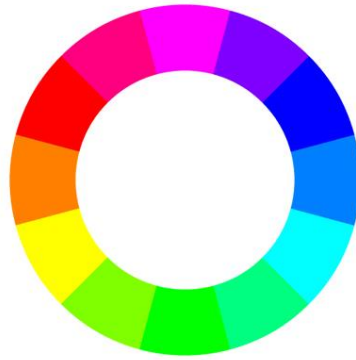


Figura 20: Rueda basada en el CMYK.

De forma similar a esta última, pero a la inversa, la rueda de luz—basada en el modelo RGB—(Figura 21) muestra como colores primarios al rojo, al verde, y al azul, como resultado de mezclar la luz, y al cian, al magenta, al amarillo como secundarios, este modelo es el que usan los que trabajan con medios translúcidos

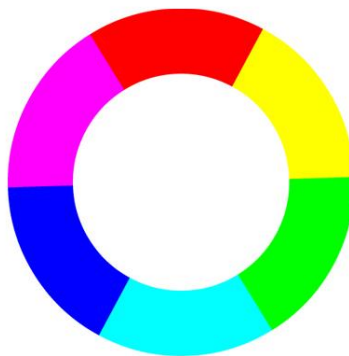


Figura 21: Rueda de luz. Usada por los que trabajan con medios translúcidos.

2.4. CLASIFICACIÓN DEL COLOR SEGÚN SU COMPOSICIÓN

Delacroix dice: “Todo el mundo sabe que amarillo, naranja y rojo despiertan y representan las ideas de alegría y riqueza” (Kandinsky, W. 2011, p.56)

Según la composición de los colores existen dos sistemas primarios, uno tiene que ver con la luz y otro con los pigmentos. Esto quiere decir que, si el primero está relacionado con las atmósferas-luces, el segundo lo hace con los sólidos, pero en ambos el blanco y el negro son acromáticos, esto quiere decir que no se perciben como colores.

Los colores primarios producidos por luces (pantalla de cine, televisión u ordenador) son el rojo, el verde, el azul (de allí proviene el nombre RGB: Red, Green, Blue) y su fusión compone la luz blanca, que es la Síntesis Aditiva. En cambio, los colores sustractivos están basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies y se forman por el color magenta, el cian y el amarillo. Estos son los colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión. La mezcla de estos colores pigmento producen negro, que es el que cuenta con una menor cantidad de luz.

Sea cual sea la síntesis, se denominan “colores primarios” a aquellos colores de origen que no se obtienen a partir de ninguna mezcla. Estos se pueden agrupar de diversas formas, aunque poseen una misma característica, que su mezcla permite crear otros colores, denominados secundarios y terciarios. Si el primer grupo lo forma el amarillo, el rojo y el azul; el segundo lo constituyen el amarillo, el verde y el rojo, que, al mezclarlos en cantidades iguales, producen luz blanca. Por último, el tercer grupo de colores primarios está compuesto por el magenta, el amarillo y el cian. Pertenecientes al color pigmento, color atmosférico y color impresión (Figura 22).

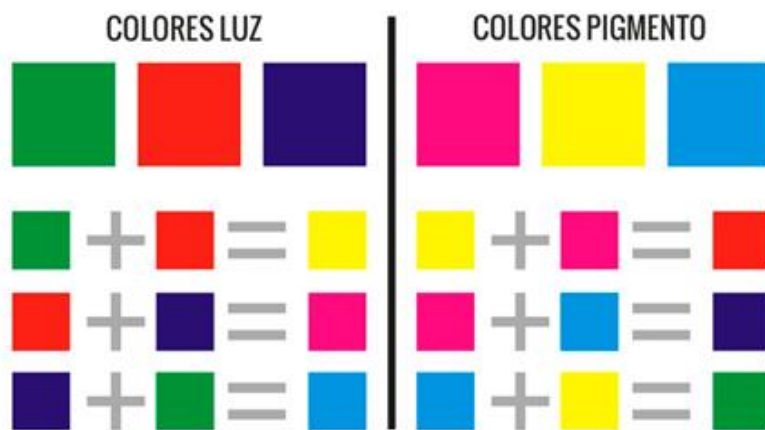


Figura.22. Color pigmento y color atmosférico.

Cuando los colores primarios se mezclan en proporciones iguales dan origen a los colores secundarios: naranja, verde y púrpura. En el caso de la especificación del color, los colores secundarios de la síntesis aditiva (CMYK) son los primarios de la síntesis sustractiva y viceversa. Por último, los colores terciarios se generan al mezclar en proporciones iguales un color primario y uno secundario, estos son: rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarilla verdoso y azul violáceo. (Zelanski, P & Fisher, M., 2001, pp.14-17).

El círculo cromático, permite definir los siguientes grupos de colores: acromáticos, acromáticos grises y monocromáticos (Figura 23).

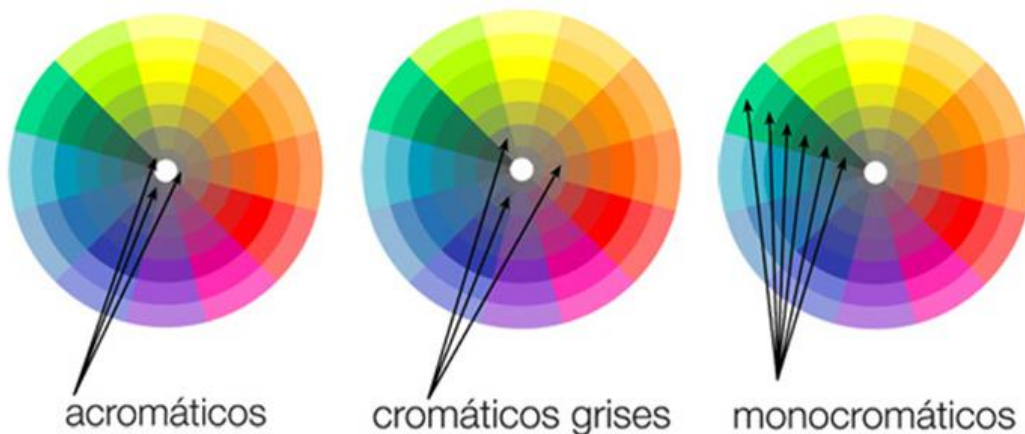


Figura 23. Grupos de colores: acromáticos, acromáticos grises y monocromáticos que varían las propiedades como el matiz y la saturación

Los colores acromáticos están ubicados en la zona central del círculo, próximos al centro, han perdido saturación, motivo por el cual no se puede reconocer su matiz original.

Los colores acromáticos grises están posicionados cerca del centro del círculo, pero fuera de la zona de los acromáticos, reconociendo el matiz original, aunque muy poco saturado.

Los colores monocromáticos, en cambio, cuentan con diferenciaciones de saturación de un mismo matiz variaciones de saturación de un mismo matiz, producto del traslado del color puro hasta el centro del círculo.

La ubicación del color no es casual, tiene que ver con la longitud de onda del espectro, la cual tiene una correlación en el campo perceptual, hay un orden y este es de gran importancia para la unidad tonal. Esto permite encontrar los colores análogos, que son los que están a ambos lados del color seleccionado que son parecidos a los colores terciarios, debido a que se mezclan entre primarios y secundarios, que forman los colores análogos (Figura 24) en el círculo cromático, que son los que están a cada lado del color escogido.



Figura 24. Colores Análogos, que están a ambos lados de cualquier color.

Los colores complementarios, en cambio, son los que se encuentran diametralmente opuestos. Son colores que se intensifican mutuamente, equilibrándose y vibran aún más. Están constituidos por un primario y un secundario, así en la unión de estos colores se encuentra la totalidad de los colores puros. Por ejemplo, el

complementario del azul es el naranja, y este último color se da por la mezcla del amarillo y el rojo. Los complementarios son: del amarillo el violeta, del rojo el verde y, por último, del azul el naranja (Figura 25).

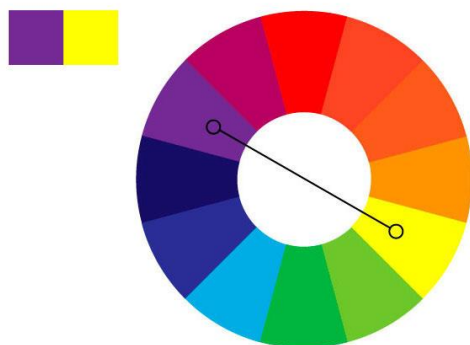


Figura 25. Colores Complementarios, son los colores opuestos.

Existen también los colores denominados adyacentes (Figura 26), esto quiere decir el color que está al lado, es decir, corresponde a los colores que están juntos al que se está observando en el círculo cromático, por ambos lados. Por ejemplo, el rojo tiene de adyacentes al naranja y al violeta.

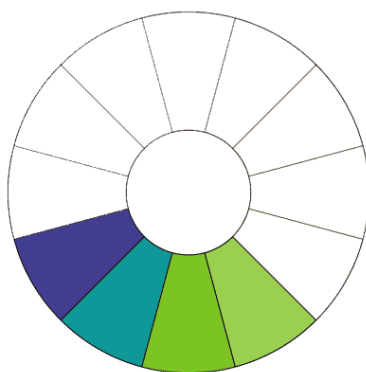


Figura 26. Colores: adyacentes que están junto al color seleccionado.

Dentro de la composición de los colores están sus propiedades, que son lo que hace que un color varíe y sea único, por el matiz, el valor y la saturación. En ello radica lo increíble del mundo cromático, pues cuando cambia una propiedad varía el color se transformándose en relación a su aspecto y apariencia. Para entender estos cambios,

resultan de gran ayuda los modelos tridimensionales del color, como el creado por Albert Munsell⁶⁸, pintor y profesor norteamericano que ideó el árbol de Munsell, base del modelo HSB (*hue, saturation, brightness*: matiz, saturación y brillo).

Los colores (Figura 27) tienen unas propiedades como:

La tonalidad, que permite a un color produce tener efectos variados en quien ve ese color. Así, los valores tonales altos son los más iluminados, generando la sensación de grandiosidad y lejanía, a diferencia de los valores tonales bajos, o sea menos iluminados que insinúan cercanía y aproximación.

En cuanto a los fondos y la luz, los iluminados y claros llevan a una mayor intensidad de los colores causando alegría en el espectador; los objetos tienen importancia en su conjunto, pues ningún elemento destaca sobre otro. Los fondos oscuros, por otro lado, debilitan los colores, por lo que, los elementos se “pierden” en el espacio, se mimetizan con el fondo, perdiendo importancia, sólo se verá lo que está iluminado, y el resto se apreciará como una masa, sin definición, ni volumen.

El matiz, o tono, es la segunda propiedad y es el estado puro del color, sin el blanco o negro agregados. Es el atributo de color que permite diferenciar el rojo al azul, por ejemplo, esto quiere decir que hace referencia al color puro y al recorrido que hace un tono hacia un lado u otro de la rueda cromática, así el verde amarillento y el verde azulado son matices diferentes del verde.

68 Albert Henry Munsell fue un pintor y profesor de arte (1858- 1918). Es famoso por la invención del Sistema de Color de Munsell (Munsell Color System) un intento precoz de crear un sistema para describir el color. Escribió 2 libros sobre el tema: "A Color Notation" (1905), que estaba todavía muy influenciada por el trabajo de N.O. Rood "Modern Chromatics"(1879) y "Atlas of Munsell Color System"(1915), donde introdujo un orden de colores agrupados alrededor de una escala de grises central vertical "naturalmente creciente", también conocida como "árbol de color" debido a su perfil externo irregular, el cual poseía 15 tablas de colores consistentes en varios cientos de pequeños cuadros de color organizados de acuerdo a las tres características de matiz o tono (color), valor y croma.



Figura 27. Propiedades del color: tonalidad, luminosidad y saturación.

El valor, brillo o luminosidad, es la tercera propiedad, la cual tiene que ver con lo claro u oscuro que parece un color, o sea habla sobre la cantidad de luz percibida que tiene un color. Los colores cambian al aplicar blanco o negro, pues con el primero se consiguen valores de luminosidad altos, en cambio, con la aplicación del negro al color patrón disminuirá su valor (Figura 28).



Figura 28. Luminosidad en escala de grises, varía a medida que se aplica el blanco o el negro.

Existen colores, dentro de la rueda cromática, con más luminosidad como el amarillo, por su cercanía al blanco y menos luminosos, como el violeta por su cercanía al negro. Por ello, conocer las posibles combinaciones de los colores y saber utilizarlos facilitará el buen desarrollo visual de la imagen, generando sensaciones espaciales por medio del color.

La saturación, intensidad o brillo, es la cuarta propiedad y habla de la viveza o palidez de un color. La saturación es proporcional con la pureza del color, por ello un color intenso es muy vivo, por ello, a mayor saturación, mayor la sensación que el objeto se mueve (Figura 29 y 30).



Figura 29. Diferencia luminosidad del color.



Figura 30. Saturación del color, el color varía su intensidad

Esta propiedad que tiene que ver con la brillantez de un color, también hace referencia a la cantidad de gris que contiene el color que se está observando. Así, a mayor cantidad de gris, el color se vuelve más neutro, lo cual significa que es menos brillante, menos saturado y menos vivo. Esto quiere decir, que a mayor mezcla, menor intensidad. Y que la saturación del color disminuye en cuanto se le añade su opuesto o complementario, pues ambos colores se neutralizan. Por ello, cuando se refieren a color neutro, es cuando no se puede ver fácilmente su saturación, apreciándolo sólo como un color “apagado”, “sin vida” de forma coloquial.

Otro de los factores que influye en la percepción del color es la perspectiva, que es una variable y no una propiedad que afecta, transformando y cambiando el color en los elementos. Por ejemplo, los colores cálidos dan impresión de proximidad y los fríos de lejanía.

Según la RAE La etimología de la palabra *perspectiva* proviene del verbo latino *perspicere*, que significa "mirar" por medio de"(...) es una técnica lógica para representar gráficamente el espacio tridimensional, conservando la significación espacial de los objetos, a pesar de haberlos privado de su tridimensionalidad natural en un soporte plano.

Cuando se habla de contraste se habla de perspectiva, pues si un elemento está cerca del espectador, tendrá mayor contraste, esto quiere decir que se verá mejor y se podrá apreciar las sombras, medios tonos, luces y brillos. En cambio, a medida que los elementos se alejan del espectador, estos van perdiendo sus definiciones y se van suavizando y difuminando sus formas, perdiendo su intensidad y fuerza. Así, conociendo la reacción del color, ante la cercanía y lejanía de los objetos, se podrá usar como recurso expresivo.

En el *frame* de la película de Hitchcock, *Notorius* (1946), se observa la cercanía de una de las tazas, la que se encuentra en el borde inferior de la imagen, esta es la que se ve más definida en cuanto a su forma y tiene el color más intenso de las tres. Las otras dos tazas se encuentran más arriba y se puede ver que están más atrás, más lejos de la mirada del espectador, se ven difuminadas y con un color más ténue (Figura 31).



Figura 31. Escena de *Notorius* (Hitchcock, 1946), jugando con la perspectiva.

El color jamás se debe tratar como un absoluto, pues juegan demasiados factores como la luz que incide en él, la ubicación en el espacio y los colores que rodean, todo influye y realzan según el contexto en el que se encuentren. De ahí la importancia de conocer las reglas del uso del color, para entender su lenguaje y la composición de la imagen. Esta implica dos formas compositivas del color, la armonía y el contraste.

El contraste es un fenómeno, de gran importancia dentro de la composición, con el que se pueden diferenciar los colores, según la luminosidad que se da entre la figura/fondo y viceversa. Por ello, el contraste aumenta cuando mayor es la diferencia entre ambos y mayor el grado de contacto, a esto se denomina contraste directo. Por ejemplo, una taza de color verde con el fondo de una pared roja. Este tipo de contraste es muy utilizado en el audiovisual, permitiendo fácilmente separar el elemento (personaje u objeto) del fondo. Itten, hace referencia a siete tipos de contraste:

Contraste de tono, llamará la atención al espectador por la combinación de diferentes intensidades o niveles de contraste, pudiéndose producir el color, el tamaño, la textura, etc. El contraste de tono usa el claro-oscuro, siendo el de mayor peso el elemento que tenga más oscuro, por lo tanto, a menor intensidad del color del elemento, este perderá protagonismo y redimensionarlo o resitarlo en el espacio para que no se pierda el equilibrio de la composición. Se conseguirá un contraste más efectivo cuando se combinan los variados tonos y así a mayor lejanía entre las ubicaciones de los colores dentro del círculo cromático, mayor contraste. Esto significa que los colores opuestos hacen mayor contraste que los análogos, que no contrastan. El director de la película francesa *Amelie* (2001), Jean-Pierre Jeunet⁶⁹, basa su composición visual en este tipo de contrastes (Figura 32).

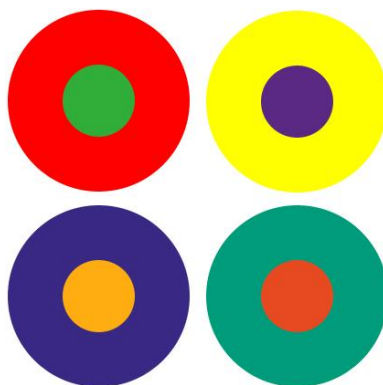


Figura 32. Contraste de tono trabaja con la relación de claro-oscuro, siendo el de mayor peso el elemento que tenga más oscuro.

⁶⁹ Jean-Pierre Jeunet (Roanne, Loire, 1953) es un guionista y director de cine francés.

Contraste de luminosidad o de claro-oscuro, sucede cuando se acercan dos colores con diferente luminosidad o valor tonal. O sea se encuentran un claro o saturado con blanco y un color oscuro o saturado de negro. Con este contraste se destaca la claridad sobre un fondo (Figura 33).



Figura 33 Contraste de luminosidad o claro-oscuro, se encuentran un claro/saturado, con un oscuro/saturado.

Contraste de valor, se da cuando dos valores diferentes rodean un mismo color, lo que hace que el más claro parece un valor tonal más alto que el que se encuentra rodeado del más oscuro. Por ejemplo, dos rojos exactos uno de ellos se encuentra sobre un fondo verde y el otro sobre un fondo naranja, este último rojo lo veremos más claro que el primero (Figura 34).

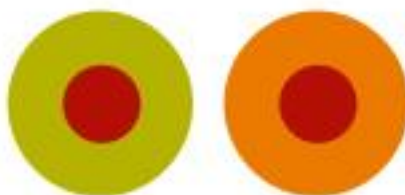


Figura 34. Dos valores diferentes rodean un mismo color.

Contraste de saturación: Cuando a un color puro le modificas el tono al aplicarle blanco, negro o gris, como también, por el enfrentamiento de estos colores puros con los que no lo son. Los colores puros disminuyen su luminosidad cuando se les aplica negro y pierden saturación si se les aplica el blanco, afectando a la calidez y

frialdad de los colores. Por ejemplo, el mismo fondo y tres saturaciones diferentes de amarillo, contratará el más amarillo (Figura 35).



Figura 35 A un color puro le modificas el tono aplicando blanco, negro o gris.

Contraste de temperatura: Cuando se enfrenta un color frío con otro cálido, pues a mayor temperatura cromática, mayor el contraste visual entre ambos colores, así la calidez o frialdad del color es transformada por los colores que lo rodean. Por ello, un amarillo puede ser cálido con respecto a un azul o frío con respecto a un rojo o si está rodeado de colores cálidos será más frío y en cambio, si está rodeado de colores fríos será más cálido, se puede apreciar este tipo de contraste en *Impresión, soleil levant* (1908) de Monet (**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**).

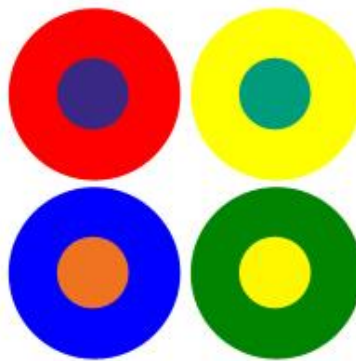


Figura 36 Contraste de temperatura al enfrentar un cálido y un frío.

Contraste de complementarios: este se produce cuando los complementarios u opuestos en el círculo cromático, están juntos. Para lograr una armonía conviene que uno de ellos sea un color puro y que el otro tenga algo de blanco o negro. (Figura 37).



Figura 37. Contraste de complementarios, dos colores opuestos se enfrentan

Contraste simultáneo: cuando el ojo pide, para un color específico, su complementario y generándolo él mismo, si ese color no está en ese lugar. Este “inventarse el color” sucede por un proceso fisiológico de corrección en el órgano de la vista. Por ello cuando hay un color saturado (sin gris ni blanco) y se coloca sobre un gris, se genera el tono de color complementario al saturado (Figura 38).

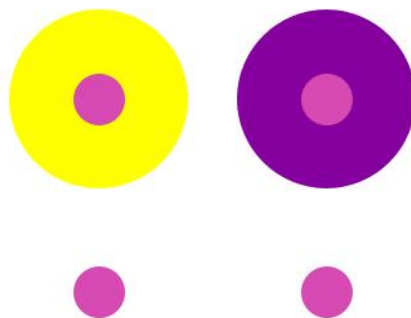


Figura 38. Contraste simultáneo, el ojo se “inventa” el complementario

Existen algunos tipos más de contraste como el de cansancio visual, cantidad y, cualitativo:

Contraste que genera cansancio visual. Esto sucede cuando un color puro y brillante se aplica a una gran superficie, pero si al contrario, se aplica en pequeñas extensiones y sobre un fondo apagado se producirá una sensación de dinamismo. Por otro lado dos colores juntos que sean ambos claros y brillantes producen rechazo, pero si uno se encuentra dentro del otro producen una sensación agradable. Por ejemplo dos círculos del mismo amarillo, uno rodeado de un fondo azul y otro de un fondo negro, en el del primero se enmascara la pureza del amarillo, y en el segundo destaca su frescura.

Contraste de cantidad: cuando hay una mayor más de un color que de otro, con lo cual cada color tiene una superficie diferente generando un contraste cualitativo. Consiste en poner mayor cantidad de un color en comparación a otro. De esta forma, cada uno tiene un área o tamaño diferente y esta diferencia genera un contraste cuantitativo.

Contraste cualitativo. Tiene que ver con que el color esté “vivo” o apagado. Pues juntos generan un contraste visual.

El contraste es una herramienta importante para trabajar con el color, de ahí la necesidad de entender lo diferentes tipos que hay, sin olvidar que para que exista contraste tienen que encontrarse, por lo menos, dos colores, estableciendo, por ejemplo, una relación de figura/fondo, siendo por ello de gran relevancia para el espacio escénico de las producciones audiovisuales.

Otro elemento de gran importancia, es la armonía, entendiéndola como la combinación y coordinación de los diferentes valores que el color tendrá en la composición, esto quiere decir, las relaciones entre los componentes cromáticos. Kandinsky lo definió como: “La armonía de los colores debe fundarse únicamente en el principio del contacto adecuado con el alma humana. Llamaremos a esta base principio de la necesidad interior” (Kandinsky, W, 2012, p. 54)

Alrededor del tema de la armonía cromática se han elaborado gran cantidad de estudios, para concluir en cuales son los conjuntos de colores que armonizan entre sí, para ello, el círculo cromático es la mejor herramienta para conocerlos, pues esta rueda ordena de forma secuencial la progresión de los colores, permitiendo su coordinación y su visualización.

Combinaciones armónicas son las gamas de un mismo color, estas que son las más sencillas, suelen carecer de vivacidad, otro tipo de armonía es la que los diferentes colores al mezclarse mantienen parte de los pigmentos. (Figura 39) En todas las armonías están presentes, por lo menos, tres colores, cada uno con una función específica, así uno será el dominante, otro el tónico y un tercero el de mediación.

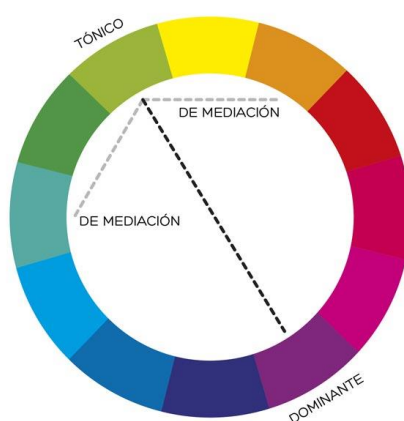


Figura 39. En todas las armonías están presentes tres colores: dominante, tónico y de mediación.

Los colores dominantes normalmente son los más neutros y los que ocupan una mayor superficie. Se podría decir que son el “fondo” que sirven para destacar los otros colores de la composición. Es el “papel en blanco” donde se pintarán los elementos.

Los colores tónicos son los complementarios del color dominante. Son colores fuertes y vibrantes, que ponen el punto de luz y se convierten en el centro de atención. Por ejemplo, un jarrón, una cortina, o el vestuario del personaje.

Los colores de mediación son los colores que actúan a modo de “puente” entre el color dominante y el tónico. Suelen estar cerca en la rueda cromática del color tónico.

Por ejemplo, si el color dominante es el amarillo, el violeta será el tónico, el mediador el rojo o el azul, siendo el mediador el que transmitirá la sensación de calidez o frialdad.

Las relaciones cromáticas armónicas son las siguientes: Las relaciones cromáticas armónicas son las siguientes:

- La yuxtaposición de colores equidistantes en el círculo cromático,
- La unión de colores afines entre sí.
- La relación de tonos de la misma gama representados en gradaciones constantes.
- La yuxtaposición de colores de fuerte contraste entre tonos complementarios.
- La unión de colores de contrastes más suavizados entre un color saturado y otro no saturado (Calvo, I.,2008).

Tanto la armonía, como el contraste son dos formas de componer el color, de organizarlo en un espacio, con determinados objetivos. En la primera, los colores que se encuentran en el cuadro tienen relación los unos con los otros, tienen un punto que les une y por eso armonizan entre ellos, a diferencia del contraste en la que los colores no tienen nada en común y esa diferencia es lo que les hace vibrar más.



3 LA PSICOLOGÍA DEL COLOR



3.1. INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL COLOR

“La gente que llora ante mis cuadros vive la misma experiencia religiosa que yo sentí al pintarlos. Y si usted, tal como ha dicho, sólo se siente atraído por sus relaciones de color, entonces se le escapa lo decisivo” Mark Rothko⁷⁰. (Baal-Teshuva, J. 2003, p.57)

La psicología del color estudia el efecto de este en la percepción y la conducta humana, además de analizar las reacciones que se producen ante los estímulos del color. Aunque es una ciencia muy joven dentro de la corriente principal de la psicología contemporánea, es utilizada recurrentemente en las áreas del diseño, la arquitectura, la moda, la señalética, la publicidad, la pintura y, por supuesto, en las producciones audiovisuales.

Desde la antigüedad se ha intentado estudiar las reacciones del ser humano ante los colores, circunstancia que se expresaba y sintetizaba simbólicamente. Por ejemplo, los faraones marcaban su poder territorial por el lenguaje cromático de sus túnicas, así los de color blanco gobernaban el Alto Egipto, y el color rojo eran los soberanos del Bajo Egipto. En China, los puntos cardinales eran representados por los colores azul, rojo, blanco y negro y, en el centro de estos, se encontraba el amarillo. Los mayas de América Central, relacionaban los puntos cardinales (este, sur, oeste y norte) con los colores rojo, amarillo, negro y blanco, respectivamente. En Europa, los alquimistas relacionaban los materiales que utilizaban con ciertos colores de acuerdo a su composición y características. Así, el mercurio era “blanco” y el azufre, “rojo”. (Ferrer, E. 1999, pp 26-28)

Quien dio el gran impulso para asentar lo que sería la psicología del color fue Goethe, poeta, novelista, dramaturgo romántico y gran científico alemán. Su tratado Teoría del color (1810) se opuso a la visión meramente física de Newton y propuso

⁷⁰Marcus Rothkowitz, conocido como Mark Rothko (1903-1970), fue un pintor y grabador nacido en Letonia, que vivió la mayor parte de su vida en los Estados Unidos.

que el color dependía de nuestra percepción, proceso del que tomaban parte tanto el cerebro como los mecanismos del sentido de la vista. Así, según Goethe, cuando se observa un objeto, su comprensión no solo depende de la materia y de la luz, que es lo que planteaba Newton, sino que también de una tercera condición que corresponde a “nuestra percepción del objeto”, subjetiva para cada persona así como, la percepción subjetiva de las distintas frecuencias de onda de la luz que inciden sobre la materia.

¿Cuál es entonces la intención que han tenido mis estudios de óptica? Mi intención ha sido: recopilar todas las experiencias en esta disciplina, hacer todos los ensayos y llevarlos adelante en toda su diversidad, pero también de modo que sean fácilmente reproducibles y no se escapen a la visión de la mayoría. Y luego presentar las proposiciones en las que puedan ser expresadas las experiencias del género más elevado, y aguardar a ver en qué medida también se ordenan bajo un principio más elevado” (Goethe, W, 1999, p.11)

Siguiendo la teoría de Goethe, Eva Heller⁷¹ realizó el estudio más conocido sobre la psicología del color. Donde establece una relación entre los colores y los sentimientos, sin que esta combinación sea al azar, sino, muy al contrario, estas asociaciones son producto de vivencias personales y experiencias universales que se encuentran en el pensamiento y en el lenguaje. La psicología del color es un estudio, cada vez más en boga, destinado a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana.

Eva Heller explica, el efecto de la percepción y la conducta humana. Para ello realiza una explicación de cada color desde la perspectiva psicológica, llegando a determinadas conclusiones:

-El color posee un valor simbólico.

71 Según el estudio de Eva Heller (1948-2008), socióloga y psicóloga, menciona que la psicología del color es la relación con nuestros sentimientos y demuestra cómo ambos no se combinan de manera accidental, pues sus asociaciones no son mera cuestión de gusto, sino experiencias universales que están profundamente enraizadas en nuestro lenguaje y en nuestro pensamiento.

- El color no es solamente un adorno.
- El color aumenta o reduce la expresividad de un film.
- El color puede crear una atmósfera adecuada para que el mensaje llegue adecuadamente.
- Los colores tienen significado, por ello es importante conocerlos y usarlos según lo que se quiera comunicar.
- Es importante realizar una distinción entre el color percibido, cuando el término se utiliza en el sentido subjetivo y el color psicofísico cuando este se emplea en un sentido objetivo (Heller, E., 2004).

La distinción que plantea es de gran importancia, puesto que en cada situación el color tendrá un significado distinto. Si se analiza desde el caso subjetivo, el color se considera como un elemento de la percepción visual, pero en el caso del color objetivo se considera como una característica de las radiaciones visibles. Cada color está relacionado con unas características positivas y negativas, que evocan, inspiran y producen determinadas sensaciones en el receptor. Y es que cada color tiene un significado y un simbolismo, según la teoría de la psicología del color que permite que al espectador, si los conoce, tener un mayor control de la información que se entrega en el *frame*.

Negro: Es el símbolo del error, del mal, del misterio y hasta de lo impuro. Representa la muerte, en la cultura occidental y es la ausencia del color. Por otro lado, puede transmitir nobleza y elegancia.

Gris: Es la transición, que tiene que ver con estar en “tierra de nadie”, de ahí su relación con la neutralidad, indecisión y ausencia de energía. También expresa tristeza, duda y melancolía. El color gris es, es una fusión de alegrías y penas, del bien y el mal. Al tener que ver con lo metálico da la impresión de frialdad, pero también de lujo y elegancia.

Amarillo: se asocia a múltiples significados distintos. En primer lugar, es el color intelectual que puede ser asociado a una gran inteligencia o a una gran deficiencia mental. Van Gogh, por ejemplo, tenía una especial predilección por el amarillo, en sus años de crisis. Este color tiene que ver con la envidia, ira, cobardía y los bajos impulsos. Está asociado a los celos, egoísmo y envidia. Puede evocar el satanismo pues es el color del azufre y la traición. El amarillo con negro, produce una mezcla verdosa que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad, recelo y bajas pasiones y con blanco se relaciona con la cobardía, debilidad o miedo y también riqueza, cuando tiene una leve tendencia verdosa. Por otro lado el amarillo es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza la arrogancia, el oro, la fuerza, la voluntad y el estímulo. Representa la alegría, felicidad, inteligencia y energía. El amarillo con rojo produce el naranja y es un color que tiene que ver con la emoción. Es un color que está relacionado con la naturaleza y psicológicamente con el deseo de liberación, suele interpretarse como un color jovial, afectivo, excitante e impulsivo.

Rojo: este color se le relaciona con una personalidad extrovertida. Tiene un temperamento vital ambicioso y material, es un color más de impulso que de reflexión y simboliza la sangre, el fuego, el calor, la revolución, la alegría, la acción, la pasión, la fuerza, la disputa, la desconfianza, la destrucción, la crueldad y la rabia. Pero, por otro lado expresa sensualidad, virilidad y energía, siendo considerado el símbolo de una pasión ardiente y desbordada.

El rojo también tiene relación con el sol y el calor, así como de las experiencias o personas fuertes. Este color se mueve entre representar el peligro, guerra, energía y fortaleza, como la pasión, deseo y amor. Representa las ganas de vivir y de adquirir experiencias nuevas, del riesgo continuo y constante. Habla sobre los maniáticos y del planeta Marte, de los generales y los emperadores romanos, de la guerra del diablo y del mal. Mezclado con blanco representa la frivolidad, inocencia y alegría juvenil, en cambio si se agrega negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

Es el color que primero se reconoce y se denomina en la antigüedad, y el que más llama la atención, motivo por el cual las señales de peligro llevan ese color. Se debe controlar su aplicación, tanto a nivel de su extensión, como de su intensidad.,

pues por su potencia es un color muy excitante. Es un color que se recuerda con gran facilidad, se habla de él como el “tercer color”, ya que en la secuencia de identificación de colores se menciona primero el blanco, luego el negro y, en tercer lugar, el rojo.

Naranja: es un color de mayor calidez que el amarillo. Es estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Posee una gran fuerza continua, activa, energética y expresiva. Es un color positivo y por ello simboliza entusiasmo y exaltación. Si es muy encendido o tiene rojo se le relaciona con el ardor y la pasión. Mezclado con el negro sugiere engaño, conspiración e intolerancia, pues se vuelve algo más turbio. Utilizado en pequeñas extensiones o con un gran punto de color es muy útil, pero en grandes superficies es un color muy atrevido y que tiende a cansar, generando una impresión de impulsividad y agresividad.

Azul: es un color frío que simboliza la profundidad inmaterial. Está asociado a los introvertidos y con personalidades reconcentradas. Se le vincula con el silencio, la reflexión, con la circunspección de la inteligencia y las emociones. Es el color del infinito de los sueños, lo maravilloso, la sabiduría, la amistad, la fidelidad, la serenidad, el sosiego, la verdad eterna y la inmortalidad. El azul es el color del descanso, pues genera placidez, que es diferente al de la calma terrenal del verde. Si se mezcla con blanco representa la pureza, la fe y el cielo. Si se junta con el negro desesperación, fanatismo e intolerancia. Este color no produce cansancio visual y por ello es utilizado para grandes extensiones.

Es un color relacionado con la melancolía y la depresión, los pintores lo han utilizado de esta forma en diferentes épocas, como es el caso de Picasso, en su época azul. En la filosofía se asocia a la inteligencia y al conocimiento, a diferencia que en la publicidad que se utiliza para hacer referencia a productos de salud/limpieza/líneas aéreas por su asociación al hielo, cielo o aire.

Violeta: es el color de la reflexión, de la religiosidad, la templanza y la lucidez.. Transmite profundidad y experiencia, está relacionado con las emociones y el espíritu. Es un color místico, a la vez que melancólico, es introvertido. Puede moverse entre el púrpura que simboliza realeza, dignidad y suntuosidad. Si el violeta se mezcla con

negro es deslealtad, desesperación o miseria, y mezclado con blanco muestra muerte, rigidez y dolor.

Verde: es un color equilibrado, y está asociado a personas superficialmente inteligentes y sociales. Incita al desequilibrio y es el favorito de los psiconeuróticos, Este color produce reposo en el ansia y tranquilidad.

Aquellos que prefieren el verde no les gusta la soledad y buscan compañía, quieren ser respetados y competentes. Simboliza a la primavera, la realidad, la esperanza, la razón, la lógica, la juventud y la caridad. Es un color que traslada a la naturaleza, vegetación, humedad y frescura. Tiene relación con el crecimiento físico, con el nacimiento y con la vida. También sugiere amor y paz y al mismo tiempo, el color de los celos, de la degradación moral y de la locura. Mezclado con blanco expresa debilidad/pobreza y con negro putrefacción. .

Marrón: es masculino, severo y confortable. Es un color que traslada al otoño y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es realista, pues se le relaciona con la tierra que pisamos y cálido al hacer referencia a los árboles. Los tonos marrones, tostados, cremas y ocre representan el pasado, la añoranza y la nostalgia, por ello se utilizan para representar productos naturales y clásicos.

Todos los colores tienen significados y evocan determinados sentimientos o referencias, trasladando al espectador a lugares específicos. Por ejemplo, los verdes nos sitúan en la naturaleza, los azules en la playa, los amarillos/naranja en un día soleado o las marrones, en una bodega de vinos. Sus significados pueden cambiar según el matiz de cada color y la relación con los otros colores con los que se relaciona en un espacio concreto y es que los colores son “entes” activos, que van adquiriendo características diferentes según el lugar y la situación en la que se encuentren.

3.2. LA TEORÍA DEL COLOR DE GOETHE

Goethe cuando se refería al sonido, también lo hacía a los colores: “El sonido musical tiene acceso directo al alma. Inmediatamente encuentra en ella una resonancia porque el hombre “lleva la música en sí mismo” “. (Kandinsky, W. 2011, p 56)

Goethe en su tratado Teoría de los colores, estableció la piedra angular para el desarrollo de la psicología del color, aquella que hace referencia al color y las sensaciones subjetivas que este produce al ser percibidos por el espectador. Goethe, - padre del romanticismo y autor de *Fausto*- explica en este tratado la percepción subjetiva del color y las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano sufre ante la exposición a diferentes colores, oponiéndose a los estudios que Newton publica en su libro *Ópticks* (1704) y convirtiéndose en su gran crítico.

Goethe, propuso un círculo de color simétrico en contraste al círculo de color de Newton (Figura 40) planteando la simetría y la complementariedad, otorgando un enfoque más empírico y advirtiendo sobre el peligro que implicaba la mano de la ciencia en el mundo del arte. Goethe, le otorgó una gran importancia a la percepción del color y a su aspecto subjetivo, dotando de personalidad a los colores y dándoles un valor determinado.

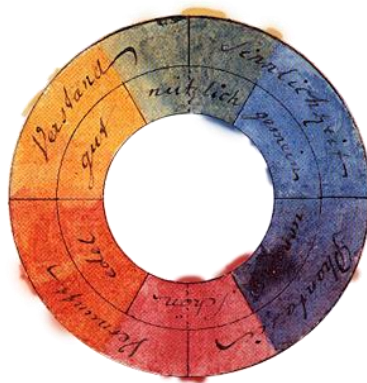


Figura 40 Rueda de Goethe con los colores distribuidos de forma simétrica a diferencia de Newton.

Las afirmaciones de Goethe son muy relevantes, aunque su teoría se desarrolle en torno a la subjetividad, distanciándose de los métodos científicos. Él describe un grupo de reglas y de normas de gran importancia para conseguir una buena combinación de los colores y sus efectos, los cuales son utilizados en las áreas como el diseño, moda, cine, arquitectura, pintura, moda, televisión y de diseño. Sus afirmaciones también contaron con gran apoyo de parte de personajes importantes, tales como el filósofo Arthur Schopenhauer⁷², los físicos Thomas Johann Seebeck⁷³ y Hermann von Helmholtz⁷⁴, además de artistas como el inglés Turner⁷⁵ y Kandinsky.

Goethe, junto al historiador y filósofo alemán Friedrich Schiller⁷⁶, publicaron la obra *La rosa de los temperamentos*, realizada entre 1798 y 1799, la cual es el antecedente de la *Teoría de los Colores* (1810). En ella se establece una relación entre los colores y los rasgos de carácter de las personas. Doce colores correspondían a doce temperamentos u ocupaciones: tiranos, héroes, aventureros, hedonistas, amantes, poetas, oradores públicos, historiadores, maestros, filósofos, pedantes y gobernantes. Estos, a su vez, se agrupaban en cuatro temperamentos derivados de la teoría filosófica griega y romana antigua, que son: colérico, melancólico, sanguíneo y flemático.

También sería uno de los primeros en describir algunas de las características de la refracción, el acromatismo y las llamadas “sombras coloreadas”. Para ello, creó un círculo de color atribuyendo cierto “orden natural”. En este estaba colocada de forma opuesta el azul, rojo y amarillo, la combinación de estos, a su vez, formaban los secundarios y terciarios. Goethe, atribuye a cada color ciertos aspectos que podrían explicar el complejo comportamiento de las personas. Para comprender la reacción del hombre a los colores desarrolló un triángulo con tres colores primarios, que utilizó como diagrama de la mente humana y fue relacionando cada color con determinadas

⁷² Arthur Schopenhauer (1788 -1860) fue un filósofo alemán.

⁷³ Thomas Johann Seebeck (1770-1831). Médico e investigador físico natural de Estonia, de origen alemán del Báltico, descubrió el efecto termoeléctrico.

⁷⁴ Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz (1821-1894) fue un médico y físico alemán.

⁷⁵

⁷⁶ Johann Christoph Friedrich Schiller (1759-1805), desde 1802 von Schiller, fue un poeta, dramaturgo, filósofo e historiador alemán.

emociones, bajo la premisa de que cada color es un signo y que, por consiguiente, cada uno tiene su propio significado. Estos atributos siguen presentes en la psicología del color, aunque ya no desde una postura absoluta, puesto que el aspecto cultural del color es algo que también influye en los atributos subjetivos que percibimos de ellos.

“Si la percepción de los distintos colores determina en nosotros, como quien dice, una afección patológica, por cuanto nos sentimos sumidos en distintos estados de ánimo, ora activos y plétóricos, ora pasivos y anhelantes, ya elevados hacia lo noble, ya arrastrados abajo hacia lo vil, el impulso a la totalidad ingénito en nuestro órgano visual nos redime de esta limitación; se opone a sí mismo en libertad produciendo el contraste de lo específico que le ha sido impuesto y, así, una totalidad satisfactoria ” (Goethe, W. 1999, p.210)

Los siguientes son los atributos que Goethe relacionó con cada color: “

Amarillo: es el color más cercano a la luz. En su pureza más alta, que siempre lleva consigo la naturaleza de brillo, tiene un carácter suave, emocionante y sereno. Por otro lado, es muy susceptible a la contaminación y produce un efecto muy desagradable y negativo al mancharse.

Azul: tiene un principio de la oscuridad en él. Este color tiene un efecto peculiar y casi indescriptible en el ojo. En su pureza más alta es, por así decirlo, una negación estimulante. Su aspecto es, pues, una especie de contradicción entre la excitación y reposo.

Rojo: el efecto de este color es tan peculiar como su naturaleza. Se transmite una impresión de gravedad y dignidad, y al mismo tiempo de gracia y atractivo, dándose la gravedad con el rojo oscuro y la dignidad con el rojo en su luz atenuada.

Violeta: es el color de la madurez y la experiencia. En un matiz claro expresa profundidad, misticismo, misterio, melancolía, y es el color de la intuición y la magia. En su tonalidad púrpura, es símbolo de la realeza, la suntuosidad y la dignidad.

Naranja: mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de ambos, aunque en menor grado. Es el color de la energía, para temperamentos primarios. Gusta a niños, bárbaros y salvajes, porque refuerza sus tendencias naturales al entusiasmo, al ardor y a la euforia.

Verde: es reconfortante, libera al espíritu y equilibra las sensaciones. El ojo experimenta un estado de agrado cuando lo observa. (Goethe, J., 1992, pp 204-209).

Goethe estableció leyes de la armonía del color, a la vez que explicaba cómo afectan los colores al receptor. Describió el fenómeno subjetivo de la visión, a la vez que analizó los efectos de la postvisión y los colores complementarios. Sobre esto último, llegó a la conclusión que la complementariedad es una sensación que se origina por el funcionamiento de nuestro sistema visual y no por cuestiones físicas relativas a la incidencia lumínica sobre un objeto

3.2.1. LA PERCEPCIÓN Y SEMIÓTICA DEL COLOR

”La percepción es el proceso mediante el cual el espíritu completa una impresión de los sentidos, con un acompañamiento de imágenes” (Binet, A. 2003).

Toda percepción del color es ilusión, esto quiere decir que no se ven los colores como son, sino modificados por la luz que incide en él y los elementos que le rodean, de esa forma dos colores distintos pueden llegar a parecer iguales y dos iguales pueden parecer muy diferentes. El saber utilizar el color y las relaciones que se establecen entre ellos, permite que adquieran nuevas identidades, que pueden ser percibidas de diferentes formas, pues creemos todos que percibimos lo mismo, pero no sabemos a en realidad cual es la lectura del otro.

El tablero de Adelson demuestra la complejidad del mecanismo de la visión.

Así la casilla etiquetada con la letra A presenta el mismo tono que la casilla B. resulta difícil determinar el tono gris de las casillas A y B. pues el cerebro procesa el color en función de la luminancia del contexto, por lo que la percepción subjetiva cambia: el cuadrado A o B serán diferentes en función del color oscuro o claro de las casillas adyacentes. (Figura 41) (Bernardo, A., 2007).

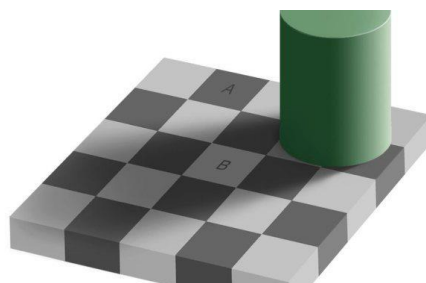


Figura 41 .Tablero de Adelson demuestra lo complejo que es el mecanismo de la visión.

Desde el punto de vista etimológico, la palabra “percepción” deriva del término latino *perceptio*, que significa recibir, recolectar o tomar posesión de algo. El mismo concepto que es la capacidad que tienen los seres humanos para recibir mediante los sentidos, ya sea sensaciones externas, imágenes varias, así como comprender lo que se percibe (percepción, 2015).

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.

Para el sentido común, la percepción es un acto sencillo, un estado pasivo, una especie de receptividad...Sin embargo, algunos ejemplos bastarán para demostrar que en toda percepción el espíritu se agrega constantemente a las impresiones de los sentidos (Binet, A. 2015)

Los griegos fueron los primeros en hablar sobre la percepción visual, así Aristóteles y Eufídes, por ejemplo, hacen referencia a rayos que van desde el ojo hasta el objeto. Aristóteles decía que la acción del ojo sobre el objeto es ver, y el intermediario es el aire, que se activa con la luz. Empédocles y Platón, en cambio, indican que los rayos son los que van del objeto al ojo. Y es que sea cual sea el concepto todos llegan a la misma conclusión que es la interacción entre el ojo y el objeto.

En el siglo XV, da Vinci construye la “cámara oscura”⁷⁷, con un mecanismo similar en cuanto a su funcionamiento al ojo, por otro lado a Descartes investigó sobre cómo se transmitían los datos que captaba el ojo al cerebro y Newton descubre que los rayos luminosos lo forman partículas luminosas, y Young, que la luz es un fenómeno

⁷⁷ La cámara oscura

ondulatorio. Así, poco a poco, se va escribiendo la historia para entender la relación del color, con la luz y como se trasladan esos datos al cerebro. En el siglo XIX se descubren las curvas de sensibilidad del ojo humano por Hemholz, la Teoría electromagnética de la luz y el descubrimiento de Maxwell acerca de la velocidad de la luz, hasta llegar al siglo XX y Planck descubre el fenómeno de la discontinuidad de la energía. Este pequeño recorrido, presenta los pequeños pasos que van haciendo un todo y que permite cada vez tener mayor conocimiento sobre la percepción y como el ser humano se relaciona con los elementos que le rodean.

En el proceso cerebral de la percepción, la persona es capaz de reconocer lo que ha visto y realiza hipótesis explicativas sobre ellas. Las investigaciones sobre esto se presentan con cuatro teorías:: la teoría de la interferencia, la teoría de la Gestalt, la teoría de la extracción de información de Gibson y la teoría cognoscitiva.

La teoría de la interferencia fue desarrollada por el neurólogo y especialista en percepción e ilusiones ópticas Richard Gregory⁷⁸. La percepción para él se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en construcciones mentales –que no pueden confundirse con meros registros directos de la realidad- originadas a través de un proceso de recogida de sensaciones exteroceptivas (Zunzunegui, S. 1992, p.31).

La teoría indica que, a partir de un número limitado de datos facilitados por los sentidos, se crean significados. Las percepciones van a ser un proceso de interferencia, un ejercicio de razonamiento que parte de las sensaciones ópticas.

Entiende la visión como una interrelación entre las propiedades de los objetos, la naturaleza y la inteligencia del observador. Considerándola como una de las actividades más sofisticadas del cerebro, pues gracias a ello percibe, recuerda y clasifica la percepción en una categoría, comparándola con las anteriores en un tiempo mínimo. A partir de los datos almacenados del sentido, se realiza un proceso mental en el que descubrimos la naturaleza de los objetos que percibimos. En esta

78 Richard Langton Gregory (1923 - 2010), fue un neurólogo, profesor emérito de la Universidad de Bristol, especialista en el campo de la percepción y de las ilusiones ópticas, autor del libro *El ojo y el cerebro*.

teoría se conciben las ilusiones visuales como interferencias o ejercicios perceptivos que fracasan.

La teoría de la Gestalt, o teoría de la forma, se opone a la teoría anterior. Esta indica que el mundo ya está organizado en nuestra mente y que hay ciertas leyes que son innatas a través de las cuales organizamos nuestras percepciones visuales.

Ello ocurre en dos fases: en la primera fase, el ser humano detecta las propiedades locales como luminosidad, bordes visuales, color, textura, etc., mientras que en la segunda fase la información del exterior se une a esos patrones básicos que tiene almacenado nuestro cerebro

Dondis, se refiere a :” Gran parte de lo que sabemos acerca de la interacción y el efecto de la percepción humana sobre el significado visual se lo debemos a los estudios y experimentos de la psicología de la Gestalt...Su base teórica es la convicción de que abordar la comprensión y el análisis de cualquier sistema requiere reconocer que el sistema (u objeto, acontecimiento, etc.) como un todo está constituido por partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para después recomponerse en un todo” (Dondis, D, 1992, p.53)

El concepto básico de la Gestalt es la forma. Esta puede cambiar de tamaño, situación o suprimir algunos elementos que la componen, pero su apariencia esencial no va a ser alterada. Por ejemplo, los bordes visuales presentes en el estímulo dan la forma del objeto visto: es el contorno lo que divide y establece dos espacios, lo que está dentro de la forma y lo que está fuera, el fondo. Es el contorno lo que hace importante a las cosas y no el espacio que hay entre las cosas. Es decir, es la que tiene una forma reconocible que hace ver algunos de los caracteres que la representa, un color visible, y está más cerca que el fondo. Y es que lo importante de la percepción visual es la distinción entre figura y fondo.

Las leyes de agrupación, formuladas en los años 20, son:

La ley de la proximidad: las partes que forman un estímulo se reúnen en función de la distancia menor. La distancia separa y la proximidad agrupa, siempre y cuando lo que pueda influir en la percepción sea constante.

La ley de la igualdad: los elementos idénticos tienden a agruparse. Así, lo idéntico se reúne y lo diferente se separa.

La ley del cerramiento: las líneas que rodean a superficies en iguales situaciones siempre son más fáciles de ser captadas como unidades que las que no están unidas entre sí. Esta es una ley que permite aislar los objetos entre ellos.

La ley del destino común: es más fácil establecer una unidad cuando las partes de una figura forman una buena curva, o bien, tienen un destino común. Si percibimos un objeto superpuesto a otro los podríamos confundir, mas esta ley permite poner los límites de dos objetos superpuestos en función de las líneas de su contorno.

La ley del movimiento común: se da cuando se juntan los elementos que se mueven de la misma forma o de manera opuesta (una autopista con coches en dos direcciones).

La ley de la experiencia: la experiencia es lo que permite comprender y percibir las formas. Aquí se hace referencia a lo que percibimos, esa forma en el espacio en el que está inserta, pero si se cambian las características comunes a esa percepción, costaría reconocerla. (Aumont, J. 1999, p. 75).

La teoría de la extracción de la información de Gibson explica que los sentidos son sistemas activos. Gracias a ellos el observador obtiene información del entorno y, también, experimenta con las cosas. Gibson sostiene que los sentidos pueden ser educados, es decir, que se puede aprender a escuchar o a mirar para poder percibir con mayor calidad. Estos sentidos también notan los cambios que se producen en el entorno y los elementos que se mantienen. El entorno que percibimos está compuesto por superficies de distintas texturas, distancias, inclinaciones, etc. Por ello, una vez que los rayos de luz inciden en los objetos, estos la absorben o la

reflejan. Son esos cambios los que otorgan la información sobre su colocación y movimiento. Por tanto, Gibson plantea que la luz debe estar estructurada.

La teoría cognoscitiva participa de los planteamientos de la teoría de la inferencia en relación a sus postulados sobre la percepción y la idea de que esta es un acto de construcción. Afirma, además, que la percepción es una actividad de pensamiento. En ella, los sentidos recogen impresiones que son transformadas por operaciones de carácter formal, como si se tratara de un ordenador. La teoría cognoscitiva se basa en los siguientes puntos:

Conocer cómo trabaja el cerebro y cómo se une a nuestros sentidos, pues gracias a ello podrían resolverse problemas sin hipótesis o teorías.

Investigar sobre inteligencia artificial y ordenadores para establecer paralelismos entre el funcionamiento de estas máquinas y el de la mente humana.

Reconocer que el conocimiento es solo una representación simbólica de lo real, y que conocer es aprender o captar representaciones culturales.

Según el neurocientífico británico David Marr⁷⁹, para quien “ver no es sino mirar y saber lo que está ahí y dónde” (Zunzenegui, S. 1992, p.31) todo se desarrolla en tres fases:

Primera fase, ocurre en el primer momento de la percepción, cuando se forma el “esbozo primario”, esto es, cuando en el cerebro surge la representación bidimensional de las imágenes y se agrupan manchas, líneas y bordes para convertirse en figuras y fondos.

⁷⁹ David Marr (1945-1980) fue un científico brillante que tuvo una influencia importante sobre varias áreas de la neurobiología teórica.

Segunda fase se realizan una serie de inferencias y razonamientos que generan el esbozo siguiente basado en la perspectiva del sujeto y hacen referencia a cómo se encuentran, respecto de nosotros, las superficies, formas, etc.

Tercera fase, se realiza un modelo en tres dimensiones. El cerebro, por un lado, tiene la visión general del objeto en su entorno y, por el otro, confronta esa visión con el conocimiento que tenemos y con la experiencia.

Las teorías anteriormente mencionadas permiten comprender que la percepción supone un doble proceso externo-interno. Esta depende de estímulos externos y de las características personales del receptor (motivaciones, expectativas y recorrido de vida). El hecho de que las características personales jueguen un rol predominante en la percepción permite definirla como un proceso de selección. Al percibir, cada uno selecciona, a modo de filtro, lo que le interesa, lo que le llama la atención o los datos que consideramos importantes. La percepción puede ser sostenida o selectiva, además de ser subjetiva. Esto recibe el nombre de predisposición perceptiva, en tanto que, al momento de percibir, el contexto social, el entorno y la educación juegan un papel predominante. Asimismo, la percepción varía según los individuos de diferentes culturas.

La percepción y la recepción semiótica del color juegan un rol crucial en el desarrollo de las producciones audiovisuales. Están integradas por lo auditivo con lo visual y a partir de esta unión se producen nuevas realidades o lenguajes. Percibimos al mismo tiempo la imagen y el sonido, potenciando nuevas realidades sensoriales que pueden ser armónicas, cuando a cada sonido le corresponde una imagen, y complementarias, cuando se apoyan y potencian, de esta forma, lo que no aporta lo visual lo hace lo auditivo, reforzando la imagen en su totalidad. Esta forma de comunicación permite recordar mejor una imagen con un determinado color, que está reforzada con una música adecuada, que hará que permitirá recordar con más facilidad la escena. (Arnheim, R., 2002).

3.2.2. EL SIGNO CROMÁTICO Y LA SINESTESIA

“El hombre suele obedecer a los colores más que a las palabras” (Ferrer, E, 1999,p.11)

El color es capaz de ser percibido de diversas maneras en relación a las ideas expresadas. Una idea se puede comunicar con la ayuda del color y sin ayuda del lenguaje oral.

El color, ya sea solo o como la combinación de varios en un espacio determinado, tiene su propio lenguaje y, por ello, produce una respuesta emocional en el ser humano. Así, un centro médico con paredes rojas generaría ansiedad en los pacientes que están esperando, reacción indeseable en estas circunstancias; lo mismo sucedería en una discoteca celeste, que supuestamente es un lugar que debe generar energía, en tanto que el celeste relaja e invita a la reflexión. El color “invita” y despierta emociones, y cada uno de ellos otorga una respuesta emocional que aumenta al usar valores, matices, saturaciones, tintes o brillos, más aún si se generan combinaciones entre ellos. De ahí la importancia de conocer y controlar este lenguaje, saber qué colores usar o cómo leerlos para darles una función expresiva.

Cualquier tipo de comunicación se da a través de signos y estos pueden ser tanto verbales como no verbales. Esta comunicación se produce a través del signo y se trata de un término que describe a un elemento, fenómeno o acción material que, por convención o naturaleza, sirve para representar o sustituir a otro.

El signo lingüístico es el vínculo más importante de los sistemas comunicativos de los seres humanos, lo componen un significante o imagen acústica y un significado que tiene que ver con la idea que se tiene en la mente de cualquier palabra. Así para Charles Peirce (1839-1914), padre de la semiótica moderna, el signo es una entidad compuesta por el significante (soporte material), el significado (imagen mental) y el referente al que alude el signo (el objeto), ya sea imaginario o real. Fisch se refiere:

“Cualquier cosa que algo sea, además de eso que es, también es un signo” (Gorleé, D.,(s.f))

El elemento principal de la comunicación a través del color se denomina “signo cromático”, que otorga información más allá de lo que se ve a simple vista. Su importancia es asimilable a la del punto dentro de la composición o al plano dentro de la construcción escenografía.

El signo cromático, lo forma un significante o expresión y un significado o contenido, que van unidos y la relación que establecen depende de varios factores que se llaman lenguaje simbólico. Así, la relación que se da entre ambos es arbitraria y juegan factores, tales como el entorno, el contexto y la cultura. De esta manera, situar el rojo junto al amarillo no tendrá el mismo significado en Argentina que en España, pues para ciertas culturas un color tiene un significado que no lo tiene para la otra. Además, en el mismo signo cromático, la forma del significante viene dada por la relación de sus elementos entre sí.

Para hablar de signos hay que hacerlo de semiótica, disciplina que se encuentra en la base del sistema cognitivo humano y que permite analizar y estudiar los elementos de la comunicación audiovisual, tanto de los signos o elementos que integran un mensaje, así como de la relación entre esos elementos de significación y los procesos culturales. La semiótica es la ciencia encargada de analizar la presencia del signo en la sociedad, los elementos de la comunicación audiovisual, los elementos que forman un mensaje y de los nexos entre los elementos de significación y los procesos culturales (Restrepo, M, 1990).

Charles Morris⁸⁰, considerado uno de los fundadores de la llamada “Teoría de los signos”, estuvo fuertemente influenciado por la lógica y semiótica de Pierce. Morris considera que el ser humano es un animal simbólico y desarrolla una concepción triádica del signo que se compone de tres dimensiones: la sintáctica, la semántica y la pragmática.

80 Charles William Morris (1901-1979) fue un filósofo y semiótico estadounidense.

Dimensión sintáctica considera las relaciones de los signos entre sí. En el nivel sintáctico se necesita la identificación de las unidades elementales, sus reglas de transformación y organización y las leyes de combinación, para así poder formar unidades mayores con sentido “gramatical”. Aquí podemos considerar los numerosos sistemas de orden de color desarrollados, las variables para la identificación y definición de todos los colores posibles (desde el punto de vista netamente físico), las leyes de combinaciones e interacciones de los colores, las armonías cromáticas y cada aspecto que hace posible hablar de la percepción del color.

Dimensión semántica establece las relaciones de los signos con los objetos representados. Corresponde a la dimensión donde los signos son considerados en su capacidad de representar o significar otras cosas para transmitir información o conceptos que están más allá de los signos en sí mismos. Este nivel investiga las relaciones entre los colores y los objetos que estos puedan representar, los códigos y asociaciones que se realizan entre ellos, las maneras en que los significados cambian según cómo aparecen o dónde, y la relación con los factores humanos como la cultura, el sexo, la edad, etc.

Por ejemplo, la película *The Gods Must Be Crazy* (1980) (Figura 42) narra una primera historia de un bosquimano que vive con su gente en el desierto de Kalahari, lejos de la civilización. Un día, el protagonista recoge una botella de Coca Cola—que interpreta como un “regalo de los dioses”—que había sido lanzada desde una avioneta que cruzaba a baja altura. Entonces, la lleva a una aldea sin saber qué es y cuál sería su uso. La mayoría de los espectadores del film es capaz de reconocer la forma de esa botella, así como la etiqueta roja y blanca y, aunque no aparezca explícitamente la marca del producto, su forma y colores se asocian a un producto determinado. Así también, una paloma no tiene ningún significado en general, pero si vemos una representación de una paloma blanca, adquiere el significado de paloma de la paz.



Figura 42- *The Gods Must Be Crazy* (1980), un bosquimano se encuentra una botella de coca cola sin saber cuál es su uso.

Dimensión pragmática que reflexiona en torno a las relaciones de los signos cromáticos con los intérpretes. En esta dimensión se consideran las reglas por las cuales los colores son utilizados como signos, el funcionamiento del color según sea el ambiente (natural o cultural), la sinestesia producida por el color y cómo influye en la conducta.

A lo largo de la historia y de la expresión humana, diferentes interpretaciones y significados del color han sido utilizados. Este simbolismo se da de manera intuitiva y cambia de acuerdo con las diferentes culturas, grupos humanos, sexos y edades. Por ello, se pueden dar significados duales en un mismo color: en Occidente el luto va vestido de negro, pero en la India lo hace de blanco.

En general, la semiótica del color identifica dos componentes esenciales: por un lado el grado de iconicidad cromática, es decir, el significado o la correspondencia relativa entre el color-la forma-realidad representada y en segundo lugar, la psicología de los colores o lo que evoca-representa una imagen. Así, el conjunto posee una atmósfera, una tonalidad o expresividad que está por encima de los colores particulares de las cosas y que une la imagen a sentimientos-emociones. El color funciona, por tanto, como un sistema de signos que pueden evocar estados de ánimo, por lo que se convierten en una gran herramienta a la hora de articular mensajes de comunicación visual. .

Las interpretaciones y significados del color se encuentran en toda expresión humana. Este simbolismo se establece de manera intuitiva al relacionar el parentesco con la naturaleza, pero, a su vez, cambia de cultura en cultura y hasta entre integrantes de un mismo grupo, por ello pueden existir significados opuestos o duales de un mismo color. De esta manera, un mismo objeto puede tener diferentes significados según el color, como los “lazos” de apoyo a movimientos que se colocan en la solapa.

Como se ha revisado, la perspectiva semiótica puede proveer el más completo marco de herramientas para el estudio del color. El signo cromático tiene la capacidad de influenciar, afectar y producir un gran número de sensaciones, lo que se denomina “sinestesia”. Estas reacciones se producen, en primer lugar, por un fenómeno psicofisiológico que conlleva a uno psicológico, es decir, se establece en la relación entre los procesos biológicos y la conducta: “Fisiológicamente se llama sinestesia a la sensación secundaria o asociada producida en un punto del cuerpo humano, como consecuencia de un estímulo aplicado en otro punto diferente” (Calvo, I, 2008)

El proceso de sinestesia se lleva a cabo cuando los órganos de percepción traducen la información que llevan las ondas de radiación energética a su lenguaje, que puede ser acústico, visual, etc. esa primera sensación que llega determinada por dicha traducción al cerebro, el cual obtiene las imágenes mentales o vivencias del mundo que nos rodea. Y es que este proceso sinestésico se produce por el puente que se da entre la sensación percibida y la decodificada.

La psicofisiología emplea dos líneas de investigación: a través del estudio de los procesos nerviosos que intervienen en la transformación de los estímulos físico-sensoriales, en un dato de la conciencia, y el análisis de las influencias que las modificaciones biológicas producen en determinadas manifestaciones psicológicas. De acuerdo a esto, la sinestesia sería la sensación secundaria en algún lugar del cuerpo producida por un estímulo que se da en otro punto distinto, por lo que todo se encuentra enlazado.

La sinestesia es una palabra que tiene su origen en la unión de dos palabras griegas con los significados de “junto” y “sensación”. Psicológicamente, se llama sinestesia a una imagen propia de la subjetividad que es propia de un sentido, pero que está fijada por otra sensación que incide sobre otro sentido (sinestesia, s.f.).

Este efecto puede apreciarse con determinadas drogas, como se muestra en la película *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998) de Terry Gilliam⁸¹, en donde las percepciones vividas corresponden a experiencias reales y no metáforas (Figura 43).



Figura 43. *Fear and Loathing in Las Vegas* película dirigida por Terry Gilliam en 1998, donde las percepciones son vividas productos de las drogas

La sinestesia también se desarrolla con más fuerza cuando alguno de los sentidos tiene algún problema o deterioro. A nivel clínico, consiste también en la estimulación de un sistema cognitivo que provoca experiencias o sensaciones en otro sistema diferente. Y también es una figura retórica que une sensaciones como la auditiva, la visual, la gustativa, la olfativa o la táctil y que asocia elementos procedentes de los sentidos físicos con sensaciones internas y sentimientos. Tiene relación con la enálage, que es la figura gramatical consistente en cambiar las partes de la oración con la metáfora, por lo que a veces se denomina “metáfora sinestesia”. Los poetas franceses utilizaron esta figura en la lírica, haciéndola conocida durante la corriente denominada simbolismo.

⁸¹ Terry Vance Gilliam (1940-) es un actor y director de cine británico nacido en Estados Unidos. Fue uno de los miembros del grupo humorístico Monty Python.

Los colores, que es el tema de esta investigación, tienen la capacidad de influenciar y llevar, al receptor, a diferentes sensaciones, que gracias a un fenómeno psicofisiológico y al psicológico se produce la sinestesia cromática. Esto sucede por una cierta sensación, una especie de “mentira mental”, de quien experimenta la sinestesia que siente inclinación a suponer que dicho fenómeno forma parte del entorno, del objeto cuando lo que se ve forma parte del mensaje.

Ciertos colores aparecen unidos a sensaciones físicas, como por ejemplo, del gusto o del tacto, así algunos naranjas y amarillos parecen ácidos, asociándolos a los cítricos, los azules al frío, los rosados y tonos pasteles al dulce, pues se les relaciona a la azúcar al algodón, por otro lado nos parece más blando un celeste que un azul marino, que este último parece duro al tacto, llegando a la conclusión que a menor saturación del color se perciben como más blandos. Por ejemplo, ciertos tonos de naranja, amarillo y verde pueden parecer ácidos al gusto, o los colores claros apastelados, como los rosados, celestes y amarillos, tienden a parecer más dulces y provocar deseos de comerlos. Los colores fuertes y saturados se perciben muchos más duros al tacto, pues al estar más definidos, se ven más fuertes y compactos; a diferencia de los colores pasteles o menos saturados, que se perciben como blandos al tacto.

En la producción audiovisual, los efectos anímicos que produce la temperatura del color se pueden explotar de manera sencilla.

Los colores fríos, por ejemplo se utilizan para:

- -Momentos tristes.
- -Situaciones misteriosas.
- -Generar nostalgia.

Los cálidos se utilizan para:

- -Situaciones alegres.
- -Situaciones pasionales

Los neutros para generar:

- -Sensación de tranquilidad.
- -Situación de espera.

En una primera instancia, todo esto puede parecer muy simple, pero su relevancia cognitiva y emocional es mucho más potente de lo que se podría creer a simple vista. La sinestesia cromática es un recurso cada vez más utilizado en las diferentes manifestaciones artísticas, y un poderoso medio a la hora de crear la obra artística, independientemente de la disciplina que se quiera desarrollar.

3.3. FUNCIONES COMUNICATIVAS Y EXPRESIVAS DEL COLOR

“La función principal del color debe ser servir a la expresión” Henri Matisse ⁸².

Los términos que definen los colores tienen que ver con el entorno, tanto general como individual, que es el conjunto de factores generales y específicos que rodean a una persona, colectividad o época y que le hacen “ver y reconocer” los colores de determinada forma. Este conjunto de factores sociales, culturales, morales, económicos, etc., determinan la forma de entender y ver la vida. Todo esto tiene relación además con el lugar geográfico donde están situados.

Estos factores se pueden dividir en dos

La cultura que es el conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo, a una clase social, a una época

El espacio geográfico, que es el lugar organizado por una sociedad. La extensión en la que conviven los grupos humanos y se interrelacionan con el medio ambiente.

Por ejemplo, los habitantes del desierto tienen una gran cantidad de palabras para definir los diversos tonos tierra que les rodean, su vista está adaptada para reconocer esas variedades del marrón que se encuentra en su entorno. Lo mismo sucede con los esquimales que reconocen más de 30 tipos de tonalidades del blanco transformándose en una facultad visual muy importantes para ellos o con los maorís en relación al rojo. Y es que a los colores hay que denominarlos para conocerlos, proceso que se ha desarrollado ininterrumpidamente a través de los tiempos.

Es más, investigadores del color han averiguado que los hombres pueden percibir hasta un millón de matices cromáticos para los cuales, sin embargo, faltan

⁸²Henri Émile Benoît Matisse (1869-1954) fue un pintor francés conocido por su uso del color y por su uso original y fluido del dibujo.

nombres o conceptos, o sea vemos los diferentes matices, pero al nombrarlos se hace en grupos.

Faber Birren⁸³ escritor estadounidense y consultor en color/teoría del color, admite que "la elección de colores para una o varias paletas no tiene nada que ver con la química, ni con la permanencia, transparencia, opacidad o cualquier otro aspecto material del arte" (Ball, Philip, 2001, p.6).

Sus comentarios y análisis determinaron el cambio de color en las paredes interiores de la empresa, con la finalidad de reducir la fatiga visual, así como el uso de colores brillantes en la maquinaria con el fin de reducir los accidentes laborales, en empresas como la de General Electric.

Según sus palabras, todas las denominaciones referidas al color—nombres de variaciones de colores—son el resultado de cuatro posibles procedimientos:

La calificación o adjetivación de un matiz básico, como azul claro o verde oscuro. Se refiere al color y se agrega su grado de mayor o menor luminosidad.

La relación de un matiz básico En este caso al color se le agrega el nombre de un objeto o un material, que refuerza su tonalidad, como amarillo oro, verde limón o blanco marfil.

La unión de dos palabras dos colores básicos se unen para entender un tercero como el azul-verdoso.

La invención de un nombre circunstancial, como el color magenta que es el rojo púrpura, y originalmente llevaba el nombre de un tinte, la fucsina, que se utilizó como

83 Faber Birren (1900 - 1988) fue un escritor estadounidense y consultor en color y teoría del color

colorante textil, inventado en 1859. Este tinte estuvo muy en boga en esas épocas y se rebautizó a «magenta» en alusión a la sangre derramada en la batalla de Magenta, ocurrida en la localidad lombardo-véneta de Magenta, en Italia

Para hablar correctamente de los colores tienen que tener sus nombres claros y eso es complicado, pues existen mil matices dentro de un color, por ello existe el Pantone, que es un sistema de identificación, comparación y comunicación, que permite gracias a una serie de códigos, que un grupo de gente que trabaja con un color determinado, todos lo hagan con el mismo.

Comunicar bien el color, es saber utilizar el adecuado para generar una emoción y sensación en el receptor. Que los colores comunican, no cabe duda de ello, lo importante es conocer y entender su lenguaje, para poder hacer un uso real de sus posibilidades.

3.3.1. FORMAS DE INTERVENCIÓN DEL COLOR EN LA IMAGEN

“La relación inevitable entre el color y la forma nos lleva a observar los efectos que tiene la forma sobre el color” (Kandinsky, W., 2012, p.57).

El color es uno de los elementos esenciales de la configuración de una forma como la interpretamos o la apreciamos en el espacio. Actualmente, vivimos inmersos un bombardeo constante de imágenes que nos entregan información visual que es procesada el cerebro mucho más rápido que la información auditiva. Por ello, el gran poder de las imágenes radica en que reconocemos sus formas, o por lo menos una parte de ellas, lo que las hace creíbles y cercanas. Esto es lo que sucede con la producción audiovisual, donde el mundo se nos muestra a través de la pantalla, reflejando o creando espacios que nos son familiares o nuevos a través de la utilización de elementos reconocibles. En esta familiarización, el color es imprescindible para la comunicación audiovisual, pues el mundo real es en colores y estos tienen la función tanto de designar como dar significados a las cosas. El color, por tanto, tiene valor como elemento expresivo, y esto se puede apreciar específicamente en la gráfica, la fotografía y la ilustración.

Se pueden contar tres aplicaciones diferentes del color:

Color denotativo: sucede cuando se utiliza como atributo realista y descriptivo en relación al mundo de la representación. Al utilizar un color realista, la imagen puede ser leída rápidamente. Este se subdivide en color icónico, color saturado y color fantasioso (Figura 44):

Color icónico es el color redundante que se utiliza para potenciar la imagen realista. Su finalidad es potenciar el objeto y hacerlo fácilmente identificable, pues acelera el proceso de reconocimiento de la imagen. Esto sucede, por ejemplo, con una manzana roja, que se reconocería antes que una de color azul. El color es, por tanto, un elemento esencial de la imagen realista, ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes. La adición de un color

natural acentúa el efecto de realidad, permitiendo que la identificación sea más rápida. Así, el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas: una naranja resultará más real se reproduce en su color natural.

Color saturado se refiere al cromatismo aumentado de la realidad, más brillante, luminoso e intenso. El color mostrado por la imagen se aumenta por la necesidad creada de la fuerte competitividad de las imágenes, donde la exageración de los colores se convierte en su triunfo. En resumen, es un elemento reconocible, pero sus colores son más luminosos que el objeto real, lo que le hace más atractivo y deseado, además de generar una euforia colorista. En relación a ello, es muy utilizado en el cine, la televisión, la gráfica, los embalajes, etc.

Color fantástico, por último, corresponde a la manipulación irreal del color de la imagen para convertirlo en una nueva forma expresiva. Esto quiere decir que reconocemos la iconicidad de la forma representada, pero no existe una relación entre la forma y el color. Así, se crea una fantasía de representación gracias a la manipulación realizada por los tratamientos digitales como virados, solarizaciones, coloreados selectivos, etc., que lo alejan de su primera referencia.



Figura 44. Color denotativo, con su subdivisión icónica, saturada y fantástica

Color connotativo: es lo opuesto a lo denotativo y se refiere no a la descripción, ni al realismo, sino a los valores psicológicos, simbólicos o estéticos del color. Con él, juega la subjetividad en tanto que afecta a las “sutilezas perceptivas” a

través del color psicológico y el simbólico. El primero hace referencia a las impresiones que emanan del ambiente creado por el color, como por ejemplo de libertad, pasión, miedo, entre otros, y se basa en la teoría del color de Goethe, que planteaba el efecto del color en los individuos. El segundo sucede cuando estos colores aportan un significado simbólico, por ejemplo, el negro como color de la oscuridad, del miedo o la pena, pero si es brillante, con la elegancia y el poder.

Color esquemático: es considerado como materia cromática, combinable en tonos y matices. Podría decirse que “va por libre”, pues se encuentra fuera de cualquier contexto icónico y se usa de forma plana. (Figura 45) Este color cuenta con tres categorías:

Color emblemático, corresponde a una figura con un color que ha sido codificado por el uso social. Guarda relación con la tradición, la historia y el pasado, pues es simbólico, práctico y utilitario, así como poseer espíritu corporativista

Color señalético, corresponde al color que señala y que cuenta con toda la fuerza del color esquemático. Son signos gráficos de fuerte impacto visual.

Color convencional, se aplica con la finalidad de dar color a diferentes superficies o grafismos del mensaje visual. Busca un efecto de choque o un valor decorativo. Su eficacia comunicativa depende siempre de la intención expresiva del diseñador, del público al que va dirigido, del contenido y del estilo del mensaje



Figura 45. Color emblemático y señalético

Dentro del área audiovisual existe también otro tipo de clasificación para analizar el color, que se basa en que las gamas cromáticas que utilizan ofrezcan un punto de vista pictórico, histórico, simbólico y psicológico. (Figura 46)

Color pictórico nos permite reconocer la influencia de determinados pintores, al utilizar tanto las gamas cromáticas características de estos artistas o generar atmósferas de determinados cuadros.

Color histórico, por su parte, tiene que ver con recrear atmósferas o trabajar con los colores propios de cada época.

Color simbólico utiliza los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.

Color psicológico se basa en la idea de que cada color produce un efecto anímico diferente



Figura 46. *The End of Violence* (1997), Win Wenders.

Esta forma de analizar el color dentro del área audiovisual nos permite actuar directamente en las reacciones que se esperan de parte del espectador, así como también para que los creadores puedan expresar con más fuerza ciertos momentos. Saber ver qué gamas cromáticas se deben utilizar según sea el momento histórico, lograr reconocer con una primera mirada una situación o lugar, poder situar la historia, entre otras, son algunas de las estrategias que permite conocer este tipo de análisis y saber utilizarlo.

3.3.2. LA IMPORTANCIA DE LAS INTERACCIONES CROMÁTICAS

De la misma manera que únicamente por el contexto una palabra aislada puede adquirir completa significación propia, así la relación que se establece entre los distintos colores es la única que da a cada uno de ellos su verdadero sentido y su particular expresión (Itten, 1975,p.6)

Un color no puede ser analizado de forma independiente, pues la mayoría de las veces no está solo, sino rodeado de muchos más que se relacionan con él en un determinado lugar.

En el caso de las producciones audiovisuales, este lugar corresponde al espacio escénico, donde las gamas cromáticas deben interactuar. En la percepción visual casi nunca se ve un color como es en realidad, físicamente, más allá de su longitud de onda, sino que vemos su interacción, combinación e interdependencia con otro u otros. Así, un color actúa de diferentes formas y cumple “papeles” diversos y, a su vez, puede ser tanto influido, como influir en otros colores. Por ello, cuando dos o más colores se encuentran cerca, la percepción con respecto a ellos se transforma y cambia, en propiedades como el matiz, la saturación o la luminosidad. En efecto, un color se percibirá diferente según de qué se rodee y de su posición en el espacio.

En relación a lo anterior, existen colores que se resisten más a este cambio y otros que se transforman fácilmente dependiendo de la situación. El teórico Joseph Albers se encargó de investigar precisamente las distintas interacciones que pueden darse entre los colores. Algunas de las que determinó se enumeran a continuación:

Más claro o más oscuro: intensidad luminosa. Un color parecerá más claro o más oscuro según el color que se encuentre cercano (Figura 47).

La forma de determinar qué color es más claro u oscuro, es definiendo visualmente cuál nos parece más pesado y cuál más liviano. De esta forma, el color que nos dé la sensación de pesadez, es el que cuenta con más negro y menos blanco, es decir, el más oscuro. En cambio, el color más claro es el que da la sensación de ser más liviano, pues es el que contiene más blanco. Así, dos círculos/cuadrados con el mismo matiz de verde, pero rodeados de distintos colores, interactúan de diferente forma. El resultado es que ambos círculos se perciben con diferente intensidad luminosa, pareciéndonos el de la izquierda más claro y el de la derecha más oscuro. Esto se produce debido a que el color verde se encuentra en un valor o clave intermedia entre los dos colores de fondo, en este caso blanco y negro. Es decir, es más oscuro que el blanco, pero nunca más oscuro que el negro

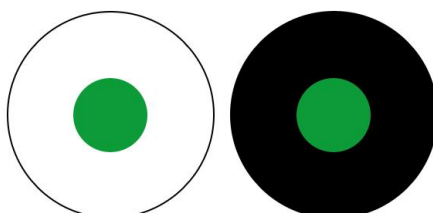


Figura 47. Más claro o más oscuro.

Más brillante o más opaco: intensidad cromática. En el caso de la intensidad cromática, hay colores que, al interactuar con otros que se encuentran cercanos a él, se perciben como más brillantes o más opacos.

Un color será más brillante mientras más puro (más saturado) nos parezca o, mejor dicho, mientras más se parezca a la concepción que tenemos de su tonalidad. La manera de determinar cuál es el color más brillante, es haciendo el ejercicio de comparar los colores para definir cuál es el color que parece ser el más puro o más saturado. (Figura 48)

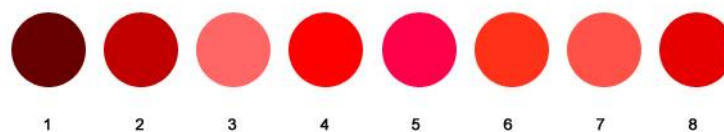


Figura 48. Más brillante o más opaco.

Un color adquiere dos caras distintas: un mismo color puede adquirir diferentes caras al interactuar con colores próximos a él. El color rosado de los cuadrados en el medio, en ambos casos, corresponde exactamente al mismo color (igualdad de matiz, brillo y valor), pero se perciben con un matiz distinto a causa por efecto de la interacción del color. Esto se produce porque el rosa se encuentra topológicamente situado entre los dos colores de los fondos. Mientras más diferentes entre sí son los colores de los fondos, mayor será su influencia. (Figura 49)

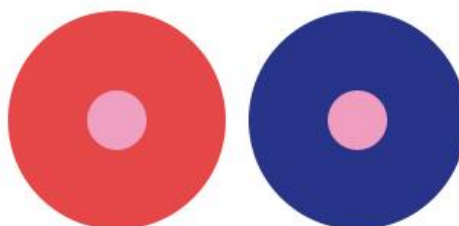


Figura 49. Un color adquiere dos caras distintas

Dos colores diferentes parecen iguales: sustracción del color. Dos colores completamente distintos pueden parecer el mismo color al interactuar con colores próximos a él. Los verdes que aparecen en el medio, en ambos casos, corresponden a dos matices completamente distintos, pero se perciben idénticos o similares por efecto de la interacción del color. Esto se produce porque la luminosidad y tonalidad de los colores de los fondos reduce visualmente la tonalidad o luminosidad de los colores del medio. Teniendo esto en cuenta, es posible, mediante el empleo de contrastes y comparación, manipular la luminosidad y/o tonalidad del aspecto original de un color hacia las cualidades opuestas. Como esto equivale prácticamente a añadir cualidades opuestas, es posible lograr efectos paralelos mediante la sustracción de las cualidades no deseadas. (Figura 50)

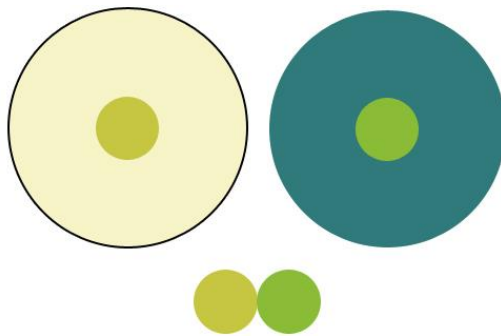


Figura 50. Dos colores diferentes parecen iguales.

Color de imagen persistente: la persistencia de la imagen, que también puede ser llamado “contraste simultáneo”, es lo que hace que si se fija en el punto rojo que está dentro del cuadrado blanco, e inmediatamente se mira en el cuadrado blanco sin punto, veremos su complementario por un fenómeno psicofisiológico. Y si se mira otro soporte distinto del blanco, la sensación de color persistente se mezclaría con el color del nuevo soporte y ya no seríamos capaces de ver un verde, sino el resultado de la mezcla del verde con el color del soporte (Figura 51).

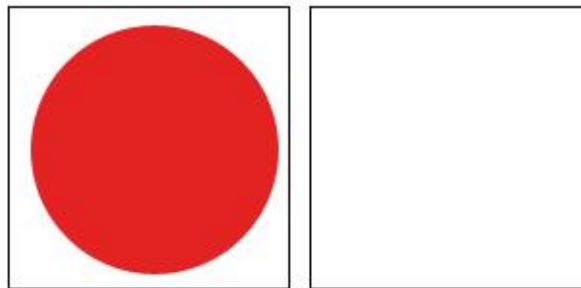


Figura 51. Color de imagen persistente

Mezcla óptica: en contraste con la persistencia de la imagen, en la mezcla óptica dos o más colores que se perciben simultáneamente se ven alterados y, por ende, fundidos en un nuevo color. En este proceso, los dos colores originales son primero anulados y e invisibilizados, para luego ser reemplazados por un sustituto llamado “mezcla óptica”. Como se muestra en la figura, al fijar la vista y entrecerrar los ojos, se puede apreciar la mezcla entre ambos colores que aparecen a simple vista (**¡Error! No**

se encuentra el origen de la referencia.). A modo de ejemplo, los pintores impresionistas nunca presentaban un verde de manera pura. En lugar de emplear pintura verde, resultante de la mezcla mecánica de amarillo y azul, aplicaban amarillo y azul en pequeños puntos sin mezclar, de manera que la mezcla ocurriera en nuestra percepción, a modo de impresión. El que esos puntitos fueran pequeños indica que este efecto depende del tamaño y de la distancia.

Intervalos y transformación cromática: en teoría del color, así como en la música, podemos hablar de intervalos de tonos. Colores y tonalidades se definen, como en los tonos musicales, por su longitud de onda. Todo matiz posee intensidad cromática (brillo o saturación) e intensidad luminosa (luminosidad). Por lo tanto, los intervalos cromáticos tienen también este doble aspecto o dualidad. Al cabo de cierta ejercitación puede llegarse fácilmente a un acuerdo respecto de la relaciones de luminosidad, es decir, cuál de dos colores enfrentados aparece como el más claro y cuál como el más oscuro. Sin embargo, es más difícil llegar a ese acuerdo cuando se trata de intensidad cromática, es decir, determinar entre varios tonos de rojo cuál es el más rojo o puro. Por esta razón, es más fácil definir intervalos cromáticos mediante una relación de intensidades luminosas.

En la Figura 52 vemos cuatro colores a la derecha y cuatro a la izquierda. Los cuatro colores de la derecha aparecen en una clave más alta y corresponden a un intervalo de valor mayor que los cuatro colores de la izquierda, manteniendo las relaciones de peso visual entre ellos. Es decir, se creó una nueva combinación de colores más claros, sin alterar su tinte ni sus relaciones de peso. De esta forma, los colores que aparecen como más pesados en la izquierda, continúan siendo los más pesados a pesar de que se encuentran en una clave más alta



Figura 52. Intervalos y transformaciones cromáticas.

Las interacciones cromáticas permiten generar composiciones que se basan en diferentes distribuciones de gamas cromáticas. Estas composiciones se basan en organizaciones cromáticas, para ello se debe analizar y estudiar la cantidad, intensidad y peso del montaje que llevará a controlar un buen uso del color.

El equilibrio y armonía cromática es comparable a la simetría: se puede lograr, básicamente, por medio de cambios cuantitativos que se traduzcan en traslaciones de predominancia, recurrencia y, por consiguiente, de ubicación dentro de la composición.

3.3.3. RELATIVIDAD DEL COLOR Y ESTRATEGIAS COMPOSITIVAS DEL COLOR

El material del que se encuentra hecho un objeto no muestra un determinado color fijo. Su aspecto es más bien relativo y depende de la iluminación existente. El aspecto cromático de un material recibe el nombre de “color del objeto”.

Los materiales diferentes se distinguen en su aspecto cromático por el hecho de que absorben distintos sectores del espectro visible, por lo que el color del objeto se produce a consecuencias de la capacidad de absorción individual del material que compone al objeto. A su vez, sabemos que la información de color llega al receptor a través de la parte no absorbida de la luz y que el ojo registra como el estímulo de color. En el caso del material opaco, esta parte de luz es remitida o devuelta, mientras que el material transparente la transmite o deja pasar. Por lo tanto, la gama del color percibido es el “resto de luz” que llega hasta el ojo humano.

Según las características de la iluminación, la composición general del estímulo de color que llega al ojo será distinta. Es decir, no podemos adjudicarle a un determinado material una gama de color fija, puesto que el aspecto del material puede adoptar diversas gamas. Dicho de otra manera, un mismo material muestra distintas gamas de color, según la situación de iluminación. No obstante, la relatividad del color no depende solamente de la calidad o características de la luz, sino también de la capacidad de interacción del color con el medio donde es percibido o con otros colores que lo rodean. Estos nos inducen a ver o “leer” colores diferentes de aquellos que físicamente tenemos delante. De esta forma, un mismo color puede tener muchas lecturas, por lo que para utilizar un color correctamente se ha de tener en cuenta que este engaña continuamente a la mirada, pues no es posible ver un color de manera aislada.

Josef Albers, en su libro *La interacción del color*, demostró cómo los colores no se perciben autónomamente, sino que muestran determinadas características en función de lo que se encuentre a su alrededor.

El color es, por tanto, una impresión sensorial. Por ello, cuando decimos que “vemos” un color, nos referimos realmente a que, según la luz que entre en nuestros ojos, sentimos un color u otro. Es decir, llevamos el color al terreno de lo perceptual, lo percibido. Sin embargo, en el mundo externo a nuestro sistema visual no existe el color: ese mundo es incoloro.

La materia es incolora, la luz es incolora y el color solo existe como impresión sensorial del individuo que ve un objeto material. Esta sensación que denominamos “color” es el producto conceptual elaborado por nuestro cerebro a partir de los datos emitidos por el ojo que ve un objeto iluminado, un objeto sobre el que incide la luz. En ese sentido, ver blanco (sensación de color blanco) es ver todo el espectro visible, comprendido entre el infrarrojo y el ultravioleta, ambos excluidos; ver negro (sensación de color negro) es no ver nada de ese espectro visible. Si, en vez de referirnos a la luz, nos referimos al objeto que vemos, lo vemos blanco si este refleja todo el espectro visible y lo vemos negro si no refleja nada del espectro visible. El aspecto color de un objeto recibe el nombre de color de ese objeto.

En definitiva, el color solo nace cuando este estímulo de color motiva al órgano intacto de la vista del receptor a producir una sensación de color. Si no existe receptor o este es ciego, no hay posibilidad de que se produzca. Además, si el mismo estímulo llega a los ojos de un daltónico, la sensación de color será otra. El color, entonces, es solo producto del órgano de la vista, en donde un ojo experto puede llegar a diferenciar nueve millones de matices de colores. No todos vemos exactamente los mismos colores, ya que en el proceso de percepción del color intervienen otros factores, tales como la capacidad observación, la memoria cromática, la agudeza visual, las circunstancias culturales y geográficas e, incluso, la información genética.

El color es, también, un recuerdo de la memoria visual. Esto quiere decir que lo que se entiende por rojo dependerá de cada uno y cada rojo será diferente, incluso dando especificaciones sobre sus características, de ahí que existan el Pantone como un medio para lograr exactitud. Por ejemplo, si un grupo de personas tienen frente a ellos una muestra amplia de azules y deben elegir lo que consideren un azul marino,

se elegirán diferentes, nadie estará seguro de tener el matiz exacto para el azul marino.

Todo esto sucede porque la memoria visual es más pobre que la auditiva, así el ser humano es capaz de repetir una melodía que ha oído muy pocas veces, pero no repetir un matiz que vemos constantemente, de manera precisa, sólo con recordarlo. A esto hay que sumar la nomenclatura del color deficiente, pues en el vocabulario cotidiano, hay una treintena de nombres para referirse a los colores



4 LA DIRECCIÓN DE ARTE



4.1. INTRODUCCIÓN A LA DIRECCIÓN DE ARTE

Filosóficamente hablando, la dirección de arte es una disciplina fascinante. Tiene un componente verdaderamente espiritual. Porque entraña mirar muy atentamente el mundo, ver las cosas como realmente son y no como quisieses que fuesen, y luego recrearlas con fines totalmente imaginarios y ficticios. Cualquier trabajo que te exija mirar tan cuidadosamente al mundo tiene que ser un buen trabajo, un trabajo que es bueno para el alma, *Paul Auster*⁸⁴.(Insdorf, A.,1995, p.19)

La dirección de arte y el diseño de producción se encargan de todo aquello que aparece en el recorrido que hace la cámara. Aunque muchas veces esto pueda parecer casual, la verdad es que está pensado, estudiado y producido para conseguir una armonía visual, siempre siguiendo las guías dadas en el guion por el director del proyecto. Por ello, un buen trabajo a nivel de la dirección de arte se ha desglosado de un guion donde el director y el director de fotografía explican sus necesidades. Por otro lado, el director de producción ha valorado estos requerimientos tanto a nivel visual, como logístico y económico. En definitiva, el trabajo audiovisual se desarrolla en equipo: no trabaja, como lo hace un pintor, en la soledad de un estudio, sino que se requiere de un conjunto de personas que realicen labores específicas en pos de un fin común, a saber, el producto final.

La dirección de arte se encarga de todo lo que aparece en la escena que no sean los actores, es decir, todo lo que les envuelve. Y como hace referencia Gil Parrondo:

En la decoración normal, un buen decorador todo lo que toca es para embellecerlo, para elegantizarlo. En el cine, a veces hay que convertir un ambiente normal en algo horrendo para que vaya bien con la secuencia del

⁸⁴Paul Auster (1947-) es, por excelencia, el escritor del azar y de la contingencia; como no cree en la causalidad, persigue en lo cotidiano las bifurcaciones surgidas por errores o acontecimientos aparentemente anodinos. Paul Auster menciona esta frase en la entrevista con Annette Insdorf en *Smoke & Blue in the Face*, Barcelona Anagrama, 1995, paf 19).

personaje. El decorador de cine tiene que enamorarse a veces de una cosa de mal gusto, de una falta de armonía entre dos muebles. Eso es lo apasionante del decorador cinematográfico, que en cierto momento tiene que gustarle una cosa horrorosa” (Garrido, R. sept 1983, p.41)

Aquel espacio en el que se desarrolla la acción se graba en espacios tridimensionales que, posteriormente, serán observados en una pantalla bidimensional, y ahí es cuando el espectador se ingresa en ese nuevo mundo, un lugar creado por el director de la obra audiovisual, con la ayuda del director de fotografía y el director de arte, este último desarrolla su trabajo en dos partes, primero, analiza su entorno utilizando una gran capacidad de observación. Este análisis de lo que lo rodea le permite, posteriormente, crear una nueva realidad según las necesidades del guion, que corresponde a la “visualidad del guion”. Esta visualidad no se copia la realidad, sino que crea a partir de los referentes. Tampoco busca necesariamente la belleza, sino seguir las pautas del guion y lograr la verosimilitud, que muchas veces puede requerir espacios con falta de armonía o mal gusto para determinada acción dramática.

Para la creación de distintos escenarios no se debe olvidar que el ojo humano no “mira” igual que el ojo de la cámara. Es precisamente en ello donde radica la importancia de no copiar exactamente la realidad, sino que pasarla por un filtro que la adecue a las necesidades de la cámara. Para ello, se crean falsas perspectivas, trucos ópticos, entre otros, como es posible apreciar claramente en el decorado de la oficina de *The Apartment* (1960) de Billy Wilder⁸⁵, un clásico dentro del análisis escenográfico. En la película, el director de arte Alexandre Trauner⁸⁶ tuvo que crear, a partir de la utilización de la falsa perspectiva, una oficina visualmente de grandes dimensiones en un plató mediano de la *Goldwyn*: “Sirviéndose de la perspectiva. Los figurantes altos, sentados en mesas normales, otros más pequeños en mesas más pequeñas, enanos en mesas miniaturas y, detrás, siluetas y mesas de juguete” (Wilder, W. 2002, p.77). En este caso, la película es en blanco y negro, con lo cual los diversos matices de grises ayudaron a reforzar esa falsa profundidad de campo.

85 Billy Wilder (1906-2002) fue un director de cine y productor estadounidense de origen austríaco cinco veces ganador del Premio de la Academia

86 Alexandre Trauner (1906-1993) dedicó su vida al diseño de producción y a la dirección artística

La creación de los espacios requiere del trabajo transversal de una serie de departamentos, tales como el de fotografía, maquillaje y vestuario, quienes trabajan con las formas, la luz y el color. El departamento de fotografía es un aliado indispensable para que se logren buenos decorados, por ejemplo. Así, cada uno aporta ideas para una mejor y más atractiva puesta en escena. Gracias a profesionales como Alexandre Trauner tenemos conceptos referentes a la puesta en escena que aún siguen vigentes. En sus palabras:

“El objetivo de la cámara que ve el decorado en un “set”, no es el ojo humano que ve la vida. Una habitación en la que se vive no es una habitación en la que se filma. La decoración está en función al guion y solo existe en relación con él. Un decorado que ya sea un fin en sí mismo, no será nunca un buen decorado. El decorador crea para el director y tiene que proporcionarle un instrumento más de trabajo en el que no le falta nada. El plan del decorador tiene que seguir fielmente el plan de la acción de la secuencia. Tiene que proporcionar al realizador un medio concebido con la suficiente elasticidad para que su inspiración no se vea jamás obstaculizada por impedimentos materiales. (Trauner, 2002, p.)”

La puesta en escena actual es consecuencia de un largo recorrido en la evolución de los espacios escenográficos. En las primeras películas, se colocaba un telón en cualquier lugar y se cubría lo que iba a ser encuadrado. Además, no existían espacios específicos para ello y los fondos no tenían que ver con las historias, ya que lo importante era colocar a los actores adelante y rodar. Era una época de experimentación, pero poco a poco y, y con el pasar los años, los argumentos evolucionaron y se empezó a hacer “interactuar” a los actores con el espacio. Para ello, se comenzó a usar tres telones (formando dos diedros) con la técnica del *trompe l'œil*—expresión francesa para definir “trampa ante el ojo” o engaño del ojo—, una técnica pictórica que trata de engañar a la vista utilizando la falsa perspectiva y los efectos ópticos. Esta técnica no solo es aplicada en la pintura, sino que también en el arte escenográfico teatral, la arquitectura y el cine escénico). El siguiente consistió en incorporar volúmenes reales, es decir, objetos construidos en tres dimensiones, tales como estanterías, puertas, chimeneas, etc. que otorgaran profundidad al decorado

La aparición de los estudios fue, por lógica, el paso sucesivo. Estos permitían producir con mayor rapidez y sin problemas meteorológicos durante todo el año, dado que al hacerse más popular el cine las necesidades de producción eran mayores. Estos lugares estaban protegidos, con lo cual ya no era necesario montar y desmontar continuamente los decorados y, en cambio, se podían guardar y reciclar el material utilizado gracias a los talleres contiguos a los estudios, donde trabajaba el encargado de diseñar y construir los decorados. Estas edificaciones eran como los antiguos invernaderos con techos de cristal, que permitían captar la luz exterior, única la forma de iluminar en ese entonces. A partir de ello aparece la figura del “escenógrafo cinematográfico”, como resultado de los decorados cada vez más complejos en relación a su forma y realismo. En los años 30 se dividen las actividades y aparece, por un lado, el escenógrafo y, por el otro, el constructor. A medida que la demanda de estos productos era mayor, los técnicos se hacían más necesarios y debían estar más especializados.

En el mundo audiovisual todo se encuentra interrelacionado, por lo cual una pequeña innovación en un área termina por afectar a todas las demás. Así sucedió, por ejemplo, con el sonido o el uso del color. En los años 40 aparece el techo, lo que también correspondió a una innovación, pues completaba el espacio cinematográfico y se sumaba a los tres planos ya existentes. Los estudios eran, a su vez, cada vez eran de mayores dimensiones y los espacios cinematográficos se multiplicaron. Junto a este crecimiento aparece la necesidad de los departamentos de arte con un gestor jefe, dedicado más que nada a las funciones “burocráticas” aunque fuese quien salía en los títulos de crédito con lo que los que diseñaban, no eran los encargados de este departamento. De hecho, cuando Orson Welles se refiere al diseñador de Ciudadano Kane, habla de Perry Ferguson y no de Van Nest Poglase, que era quien llevaba del departamento de arte y al que lo califica como ejecutivo, además de un buen administrador, pero no un creador “Son hombres como Ferguson quienes merecen ser sacados de la oscuridad, no las cabezas del Departamentos, quienes no diseñaron una película”. (Hambley, J & Downing, P., 1979, p.3)

El paso de director de arte a diseñador de producción o *production designer* se dio con el director artístico William Cameron Menzies⁸⁷ en *Gone With the Wind* de Victor Fleming (1939) que el productor David O'Selznick, al ver el trabajo, que iba muchísimo más allá de diseñar los decorados pues desarrollo tanto el storyboard, hasta dirigió la secuencia del incendio, en Atlanta, desarrollo el concepto visual de la película y por ello le premió al aparecer en los crédito como producción designer (Figura 53).



Figura 53. *Gone With the Wind* (1939), supuso cambios importantes en la técnica cinematográfica y el uso del color

Y así a medida que evoluciona el lenguaje, evolucionan las necesidades, se necesitan mayor número de especialidades y de técnicos, como por ejemplo en la época de oro de Hollywood con superproducciones del estilo de *Cleopatra*⁸⁸, Joseph L. Mankiewicz, 1963, de altísimo costo económico producto de complicados decorados, vestuarios, y gran cantidad de figuración, que en el caso de esta película casi lleva a la quiebra a la 20th Fox Poco a poco se fueron dando cuenta que salir de los grandes estudios permitía mayor libertad, y es lo que sucede con todos los “realismos” que se

⁸⁷Director y decorador de cine estadounidense. Como director, cultivó la ciencia-ficción (*La vida futura*, 1936) y el cine de aventuras. Fue uno de los más importantes decoradores de Hollywood (*El ladrón de Bagdad*, R. Walsh, 1924; *Lo que el viento se llevó*, V. Fleming,

⁸⁸ *Cleopatra* obtuvo un Oscar

dieron en Europa que buscaban temas y estilos en la realidad, primero con los neorrealistas por las condiciones sociales de Europa tras la Primera Guerra Mundial, o la Nouvelle Vague en la década de los 50-60, donde se postulaba la libertad de expresión y la libertad técnica que les llevaba a la iluminación natural siendo rodadas fuera de los estudios o el Free Cinema Británico, en todas ellas los decorados, en cuanto a construcción en un set ya no se planteaban como necesarios, ni grandes análisis de paletas de colores, pero la composición y la visualidad era inconscientemente, en las localizaciones utilizadas.

En la actualidad todas las combinaciones son posibles, el conocimiento de la construcción escenográfico es profundo, y cada vez con mayores grupos interdisciplinarios que participan, pero también el rodar en exteriores, en localizaciones donde la ubicación de los elementos tiene que estar cuidada y pensada para una buena composición, así como la mezcla de ambos y es que el perfeccionamiento en el lenguaje de la dirección de arte o diseño de producción permite ir más libre y sin ataduras investigando nuevas fórmulas y significados en el uso de determinados color, texturas, formas, sumando en la actualidad la nuevas tecnologías en sus beneficios que permite un gran avance en el proceso creativo, hoy se pueden utilizar cromas y con ellos generar verdaderos decorados en postproducción, así como generar nuevas atmosferas a partir de las existentes, pero a pesar que las herramientas se han modificado, la esencia es la misma que es narrar historias a través de las imágenes, esas por las que se mueven los actores con el telón de fondo de los espacios por donde transcurren sean construcciones o localizaciones, que están envueltos en unas atmosferas y unos colores que para que estén bien y utilizados necesitan un buen proceso de preparación

“La dirección artística tiene, pues, en el cine contemporáneo el objetivo de crear una atmósfera plástica que a la vez sea expresiva plásticamente (estética), para cubrir una función dramático-narrativa. Debe ser soporte visual que, aunado a la fotografía, dará cara al relato cinematográfico”

Se suele hablar de la dirección de arte desde la cinematografía, pues es donde se inicia esta actividad, pero la esencia de este trabajo se desarrolla con los mismos

parámetros en la televisión, más aún con auge de la ficción y el cuidado visual que se pone a sus productos. En ambos, son los mismos parámetros y principios siendo lo limitante en cualquiera de las formas el tiempo de preparación, ya que un desarrollo visual profundo donde cada uno de sus elementos tienen significado necesitan tiempo para pensar, unir, combinar y generar nuevas realidades. Como dice Félix Murcia (2002) “La dirección de arte trata de la creación y obtención de espacios concretos necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guión, de modo que ésta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine” (p.63).

4.2. RECORRIDO DEL COLOR

“La influencia estilística del departamento artístico aumento con la llegada del color, el cual generó nuevas posibilidades expresivas en el diseño cinematográfico” (Ettedgui, P., 2002, p.8)

Para hablar del color como un recurso expresivo dentro del audiovisual hay que hacerlo también sobre la evolución de este medio, es decir, de la evolución desde el blanco y negro al film a color, y la incorporación del sonido. Estos dos grandes cambios en el lenguaje cinematográfico, implicaron muchos otros, mostrando que el audiovisual y su lenguaje son entes vivos que cambian a medida que se incorporan nuevas técnicas.

El color en el cine, tratado como fotografía, ha tenido una gran evolución en relación al primer trabajo presentado de los hermanos Lumière⁸⁹. En un principio, todo era muy básico—los negros, los blancos, las escalas de grises—y giraba en torno a la investigación a nivel técnico y narrativo. Este proceso fue evolucionando, pero si se quería una película en color, la única forma de obtenerla era colorearla a mano, *frame a frame*. Este trabajo manual requería de gran pericia y minuciosidad y era, por ende, muy costoso. Por ese motivo, se optaba por no colorear toda la película, sino solo determinadas secuencias. Lo que se hacía era colorear algunos vestidos y objetos, dejando en escala de grises las manos, los rostros y los fondos, como se aprecia en las películas Georges Méliès⁹⁰ conocido como “el mago del cine”. Su película *Le voyage dans la lune* de 1902, fue colorada por un grupo de 21 mujeres en Montreuil (Figura 54).

89Auguste Marie Louis Nicolás Lamiere (1862-1954) y Louis Jean Lumière (1864- 1948) fueron dos hermanos franceses, inventores del cinematógrafo.

90 Marie Georges Jean Méliès (1861-1938), fue un ilusionista y cineasta francés famoso por liderar muchos desarrollos técnicos y narrativos en los albores de la cinematografía



Figura 54 *Le voyage dans la lune* (1902), película coloreada.

Segundo de Chomón⁹¹ cineasta español, fue otro “mago” del cine, un artesano que sistematizó el proceso de color y que empezó a teñir los *frames* en el año 1900. Fue el autor de varios aportes, como el “estarcido”, un proceso mecánico para colorear *frames* donde se iba recortando los elementos de un color en cada rollo completo de film. Este proceso se realizaba para los cuatro tintes y, así, se obtenía la copia final. Otro de sus aportes fue el proceso que desarrolló con el ingeniero sueco Ernest Zollinger⁹² desde 1923, a saber, el método de “bicromía alterna”. Ambas técnicas permitían dar color con mayor facilidad a las películas, aunque seguían siendo muy costosos. En esos tiempos se filmaba a 16 o 18 *frames* por segundo y se pintaban unos mil *frames* por minuto, con lo cual la investigación se centraba en buscar un sistema que permitiera colorear las películas más rápida y económicamente. Por ejemplo, el virado de las secuencias, que era colorear la película según fuese el horario y lugar de la acción. Así los interiores diurnos se viraban a sepia, las escenas de noche a azul y los exteriores en blanco y negro neutro y luminoso. Todo este proceso se realizaba posteriormente al rodaje, y buscaba de forma muy básica apoyar visualmente la historia, reforzando los cambios temporales de la narración. De esta forma, aunque las secuencias se rodaban de día y en estudio, el viraje realizado en postproducción era la única marca semántica que permitía distinguir la luz del sol a la

91 Segundo Víctor Aurelio Chomón y Ruiz, conocido como Segundo de Chomón (1871-1929) ,fue un cineasta español.

92 Ernest Zollinger, (1891 - 1893) ingeniero suizo, que trabaja en un sistema de cine en color por el que obtuvo la medalla de oro de la Exposición Internacional de Fotografía, Óptica y Cinematografía de Turín.

de la luna o a la artificial. Este recurso fue muy utilizado a principios del siglo XX, por ejemplo, en las películas de Buster Keaton.

Más adelante, en la búsqueda de integrar color a las producciones audiovisuales, aparece un sistema que consistía en filmar usando a la vez diferentes filtros de colores—rojo, azul y verde—. Estos se colocaban delante de tres proyectores simultáneos y conseguían una correcta proyección de colores, aunque muy alejados de la realidad. Esta técnica, denominada *Chronochrome* apareció en 1912 y se renovó en 1931, cuando se consiguió que los tres filtros se utilizasen en una misma película.

El ingeniero estadounidense Herbert Kalmus⁹³ realizó un gran aporte al color con la técnica *Technicolor*, más sencilla que las anteriores y consistía en hacer una emulsión en dos películas que se pegaban una a otra. Esto generaba, por un lado, en una especie de gelatina, los colores rojo-anaranjados y en el otro los verdes. La primera película en usar este sistema fue *The Toll of the Sea*, Chester de M. Franklin (1922). Más tarde, se siguió mejorando este proceso y se agregó simultáneamente otra película, esta vez con los filtros cian, magenta y amarillo. Así, a mayor color agregado, mayor gama cromática, y a mayor gama cromática, mayor realismo. Los espectadores, estaban encantados, pues lo que veían se acercaba a la realidad y sentían que se encontraban “metidos” dentro de las películas. A partir de este momento se puede hablar del color como recurso narrativo, porque no solo se copiaba la realidad, sino se intentaba hacer una utilización de los colores.

Una característica específica del *Technicolor* es el rojo de gran brillantez que se podía captar en la película, lo que se pudo comprobar en 1937 con *Snow White* de Walt Disney, uno de los mejores exponentes y quien lo utilizó desde 1929 con *Silly symphonies*. No obstante, si se piensa en *Technicolor*, se hace referencia a *Gone with the Wind* y *The Wizard of Oz*, ambas de Victor Fleming (1889-1949) y del 1939. Esta última, es la gran película musical producida por la *Metro-Goldwyn* y la primera en utilizar el color de manera narrativa: la vida de Dorothy en Kansas es en blanco y

93 Herbert Kalmus Thomas (1881-1963) fue un científico e ingeniero estadounidense que desempeñó un papel clave en el desarrollo del movimiento de color película de imagen. Kalmus fue el co-fundador y presidente de la Technicolor Motion Picture Corporation.

negro, virado a sepia, y el mundo de fantasía está repleto de color brillante. Este recurso de separar colores cromáticos y monocromáticos, para mostrar dos mundos, dos vidas, dos momentos, se sigue utilizando. (Figura 55)



Figura 55 *The Wizard of Oz*, es de las primeras películas a Technicolor.

Las películas a color durante un largo periodo sólo se utilizaban para superproducciones, pues el término *Technicolor* estaba asociado a la espectacularidad del montaje o al género fantástico, como sucede en el western como *The Seachers*, de John Ford, (1956) o en los musicales *Singing in the rain*, de Stanley Donnen y Gene Kelly (1952). El color reforzaba la historia y otorgaba tanto espectacularidad a los planos generales y las localizaciones, como intensidad a los personajes. Empleándose el blanco y negro para películas de serie B y el cine negro, donde se da una utilización simbólica y expresiva de la luz y los contrastes.

Llegan los años 60 y siguen apareciendo nuevos sistemas cada de menos coste, tanto a nivel de filmación, como de revelado, todo se vuelve más sencillo, en comparación con los años anteriores. Rodar en color se convierte en una práctica común y llega a todos los géneros, estilos y modos narrativos, “democratizándose el uso del color” y normalizándose su uso y cumpliendo una función mayormente iconizante y no tanto dramática/simbólica. Desde entonces, los sistemas de captura de la imagen han ido evolucionando de forma tan radical y a tal velocidad, que hoy por hoy, se puede capturar cualquier cosa, en cualquier condición y es en el proceso de postproducción donde se le puede otorgar el color y la atmósfera que se quiera.

4.3. EL COLOR ATMOSFÉRICO Y EL COLOR SÓLIDO

El color se divide en dos áreas la luz y el pigmento, y como ya se ha hecho referencia en el audiovisual la luz la desarrolla el director de fotografía y el pigmento lo hace el director de arte y ambos deben conocerse para conseguir los resultados deseados en el espectador reconociendo que la percepción de los colores es subjetiva. Se puede decir que la luz es la ciencia y crea el espectro de color, los pigmentos es la materialidad, lo físico, con lo que trabaja la pintura. Ese trabajo en conjunto es lo que envuelve la obra audiovisual, Así lo explica el diseñador de vestuario, Javier Artiñano, “El trabajo directo con el director artístico y con el iluminador es imprescindible. Con ellos comento los tonos de color ideales, la textura y la calidad de las telas. Todo ello ayuda a crear la atmósfera adecuada.” (Caño, C. 18 de nov. 2001, p.52)

Al hablar del color luz y el color pigmento haremos una referencia síntesis aditiva y la síntesis sustractiva del color. La primera, es una actuación conjunta de estímulos de color sobre la retina. Los colores obtenidos naturalmente por descomposición de la luz o artificialmente mediante fuentes de luz, se denominan colores aditivos. Esto es que cada fuente lumínica agrega o suma componentes a la luz que vemos.

En realidad, cualquier tipo de mezcla simultánea de estímulos de color, podemos decir que corresponde a síntesis aditiva, por ejemplo, una persona sentada bajo un quitasol rojo, ilumina una hoja de papel con ayuda de una linterna, también es síntesis aditiva, porque la luz solar cambiará su composición espectral a causa de la tela roja, mezclándose con la luz amarillenta de la linterna. Ambos tipos de luz se superpondrán y tendremos una adición de color.

La síntesis aditiva, no es necesaria la unión de todas las longitudes del espectro visible para obtener el blanco, ya que si mezclamos rojo, verde y azul, obtendremos el mismo resultado. Es debido a esto que estos colores son denominados colores percibidos fundamentales o primarios, porque la suma de los

tres produce el blanco, además todo el resto de colores del espectro pueden ser obtenidos a partir de ellos. Según esto, por síntesis aditiva debería entenderse el principio que a partir de una variación de intensidad de las luces de color azul, color verde y color rojo, permite obtener por mezcla una diversidad de colores.

El principio de síntesis aditiva lo vemos aplicado en las pantallas de televisores, monitores y programas de diseño y manejo fotográfico, orientados a la creación de imágenes cuyo destino sea la publicación en la Web o sobre una pantalla de proyección. En el caso de los televisores y monitores, cada uno de los fósforos que componen la pantalla contiene un impulso de uno de los colores primarios de la luz. Los programas de diseño y fotografía optan por el modo de coloración en RGB, R (red, rojo), G (green, verde) y B (blue, azul).

La síntesis aditiva es el intento tecnológico de imitar la forma de trabajo de la vista. La gama de cada color se logra por los correspondientes en los tres campos de recepción de los tipos de conos, donde el valor diferencial restante se une en calidad y cantidad parcial al color negro. (Figura 56)

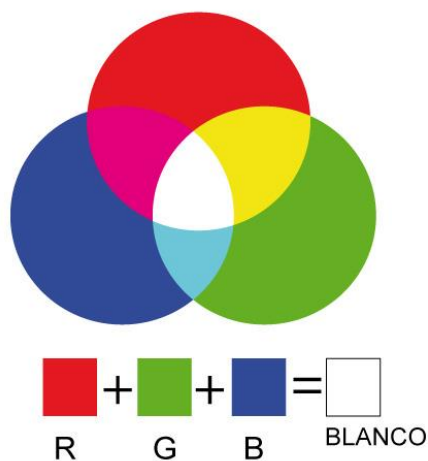


Figura 56. Síntesis aditiva

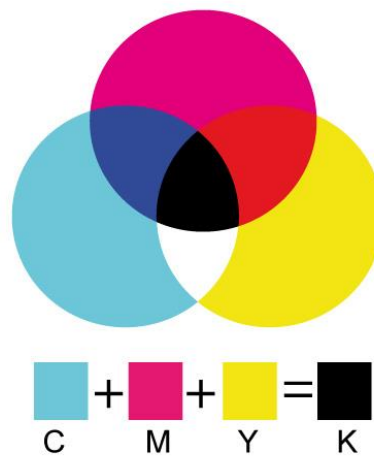


Figura 57. Síntesis sustractiva

La síntesis sustractiva (Figura 57) es la cara opuesta a la ley de síntesis aditiva. Se denomina síntesis sustractiva al principio en el que por la capacidad de absorción de tres filtros juntos se puede obtener la diversidad del espacio de colores. Este fenómeno se produce al ocupar pigmentos, donde el color final de una zona va a depender de las longitudes de onda de la luz incidente reflejadas por los pigmentos de color de la misma. Por eso, los colores resultantes de una mezcla sustractiva son llamados colores pigmento.

Un coche se ve de color rojo, porque absorbe todas las longitudes de onda que forman la luz solar o blanca, excepto la correspondiente al color rojo, que refleja, mientras que un objeto es blanco porque refleja todos los colores, y la mezcla de todos ellos da como resultado el blanco. Por su parte, un objeto es negro porque absorbe todas las longitudes de onda del espectro: el negro es la ausencia de luz.

Los colores pigmento o sustractivos, son colores basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies. Forman esta síntesis sustractiva, el color magenta, el cian y el amarillo como colores pigmento primarios. A partir de estos tres colores podemos obtener casi todos los demás, salvo el blanco y el negro. Cuando se dice que los colores primarios de la pigmentación son el rojo, amarillo y azul, “rojo” es una forma imprecisa de decir magenta y “azul” es una forma imprecisa de decir cian. En realidad, el azul y el rojo son colores pigmento secundarios, pero son colores luz primarios, junto con el verde.

La mezcla de pigmentos cian, magenta y amarillo no produce el color blanco, sino un color gris sucio, neutro. En cuanto al negro, tampoco es posible obtenerlo a partir de los pigmentos primarios, siendo necesario incluirlo en el conjunto de colores básicos sustractivos, obteniéndose el modelo CMYK (Cyan, Magenta, Yellow y Black) Los colores sustractivos son ocupados en pintura, imprenta y, en general, en mezclas de pigmentos (tintas, acuarelas, óleos, etc.).

En estas composiciones se obtiene el color blanco mediante el uso de pigmentos de ese color o usando un soporte de color blanco y dejando sin pintar las zonas de la composición que deban ser blancas (impresión). Los sistemas RGB y CMYK se encuentran relacionados, ya que los colores primarios de uno son los secundarios del otro: los colores secundarios son los obtenidos por mezcla directa de los primarios.

4.3.1. EL COLOR ATMOSFÉRICO

“Yo escribo con la luz. Y la luz tiene usos simbólicos. Cuando comprendo el sentido del filme doy a cada personaje o a cada emoción un tono, un color. Le contaré algo: para hacer *Corazonada* de Coppola, estudié cromoterapia, una ciencia que explica cómo cambia el cuerpo ante la presencia de determinada luz. No le hablo de magia: es ciencia. Igual en *El último emperador* mi teoría fue "de la vida a la luz" O sea, identificar cada etapa de esa vida por un color” Vittorio Storaro⁹⁴ (Rodriguez, J. 1994).

Y es que si el pigmento es el material del director de arte, la luz es el de la fotografía. Ambos desarrollan el color y, con ellos la libertad para el juego creativo. La luz se trabaja tanto en color como en blanco y negro a base de contrastes de luz y sombras. (Figura 58)



Figura 58. *Alice's Adventures in Wonderland*, color atmosférico, es pintar con luz utilizando determinada gama

El color atmosférico tiene los siguientes rasgos:

⁹⁴Vittorio Storaro (n. Roma, 1940) es uno de los más destacados directores de fotografía del cine moderno, ganador de 3 premios Óscar de Hollywood.

Calidad: es la intensidad con la que se ilumina el objeto. Produce sombras definidas y claras o texturas precisas cuando la luz es dura y, si la luz es suave, los elementos se ven difusos.

Dirección: es el camino que recorre la luz. A medida que se aleja de su origen, disminuye su potencia.

Posición: respecto a los objetos que ilumina tiene distintos resultados. Así, la luz frontal elimina sombras, la lateral genera volúmenes, y la que viene de abajo o arriba produce tensión y miedo o espiritualidad.

La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico y de gran valoración pues “las herramientas básicas que maneja el director de fotografía en una película –cámara, luz y sombras- constituyen la esencia misma del cine” (Ettedgui, P, 2002, p.7).

Sin luz no hay cine, pues la iluminación permite moldear, sacar volúmenes, reconocer texturas, rejuvenecer o envejecer, lograr efectos psicológicos del personaje, y generar mil atmósferas.

Y es que la luz permite que los colores y las formas que se encuentran dentro del cuadro sean percibidos. Esta existe implícitamente, pero también es sugerida y reforzada a través de la relación de contraste, de sombras proyectadas y demás recursos visuales, así como la gama de tonalidades y el contraste entre los colores establece el tipo de apariencia de la imagen. El director se apoya en esto para atraer el interés del espectador, ya que la percepción del color de un objeto se manipula con el uso de la luz. Esta tiene la capacidad de cambiar las características superficiales de un objeto.

El contraste lumínico se produce en relación a la zona más clara y la más oscura del plano. Por ende, a mayor contraste, menor degradación y mayor dureza. Sumado al pictórico, el contraste lumínico permite guiar la mirada del espectador hacia lo importante y destacar ciertos elementos. La “fuerza” de la luz también origina reacciones sobre los elementos. En ese sentido, la luz dura reduce el detalle de las imágenes, lo que es posible distinguir en las series de televisión antiguas. Ellas tenían dificultad para iluminar todas las escenas de diferentes formas y, por ello, se contaba con una parrilla con iluminación básica. Por otra parte, la luz suave genera volumen y definición, lo que podemos apreciar en las películas y series *prime time*, donde se ilumina por escena. A nivel expresivo, los tonos altos crean espacios delicados, mientras que los bajos crean atmósferas llenas de misterio.

En la puesta en escena, las tonalidades más luminosas y oscuras permiten crear la composición de la obra audiovisual y reforzar su narración, a los personajes, los objetos y las acciones. La luz puede potenciar la expresión de emociones o sentimientos, así como destacar los espacios o generar diferencias según los momentos narrativos de la obra.

El director de fotografía Stuart Dryburghs se refiere al “Error muy extendido considerar que una película posee una excelente fotografía cuando en realidad todo su mérito radica en una elección de localizaciones o un diseño de producción verdaderamente acertados. Un buen diseño de producción tiene la capacidad de facilitar enormemente la tarea del director de fotografía” (Ettudgui,P, 2002, p.7)

Las sombras y los reflejos pueden presentar un mismo espacio de múltiples formas distintas- La luz junto con el color ayudarán a crear el ambiente adecuado para motivar ciertas emociones en el espectador, de acuerdo a lo que el guion o el planteamiento del director requiere. Da lo mismo si se trabaja en blanco y negro o en color, la iluminación dibuja los espacios y otorga las atmósferas que nos habla del aire que respiran los actores y los espacios.

4.3.2. EL COLOR SÓLIDO

Para hablar del color sólido se tiene que hacer referencia al departamento de arte, que es uno de los tantos equipos que participan en el desarrollo de una producción audiovisual. Es el encargado junto con el director de fotografía de la visualidad, de convertir las palabras en imágenes, dando forma al guion y a los planteamientos del director. Su actividad se relaciona el color, aunque de maneras distintas: uno lo hace desde la luz, relacionándose con las atmósferas, mientras que el otro lo hace desde el pigmento, que es el color sólido. Por ello, ambos desarrollan su labor en conjunto y se potencian para conseguir los resultados deseados en el espectador, siempre reconociendo que la percepción de los colores es subjetiva. (Figura 59)



Figura 59 *Moulin Rouge*, color sólido, son superficies coloreadas

Se conoce que la luz es la ciencia y lo que crea el espectro de color. Los pigmentos, entonces, son el color en su versión material o físico, aquellos con los que trabaja la pintura. Si uno es la “cabeza”, el otro es el “estómago”, uno va enlazado a la síntesis aditiva y otro a la sustractiva, la primera es el intento tecnológico de imitar la forma en la que trabaja la vista en relación a la luz, y la síntesis sustractiva, utiliza los pigmentos orgánicos o minerales y es, por tanto, tangible. Los dos se mueven en el espacio escénico, que es el “mundo” de la obra audiovisual, pero si una “cubre” el espacio, la otra lo “envuelve”. El color añade información a las imágenes que ve el espectador, provocando un aumento de la iconicidad, junto con una influencia directa en el alma.

A partir del color sólido se diseñan las paredes, los volúmenes y la materialidad de los elementos, por lo que el control en el uso del color, en relación a las gamas cromáticas, permite ayudar al director/a a entregar mayor información sobre la historia. El director de fotografía trabaja con el color luz, mientras que el director de arte, diseñador de vestuario y maquillaje lo hacen con el color sólido. Estos cuatro departamentos, utilizan los colores para expresarse, por lo que hay un estudio profundo en la pre-producción, donde se escogen y desarrollan las paletas cromáticas elaborando propuestas.

En el departamento de arte se crea la paleta de color que, en un primer momento es un esquema realizado con marcadores, pinturas, papeles de colores, etc. Un método eficaz y muy utilizado es realizar pequeñas casillas o cuadrados de muestras de color sobre una superficie tipo papel.

Esta paleta estará consensuada con el director y el director de fotografía, permitiendo ver cómo podría lucir la imagen. Los *mood boards*⁹⁵ que corresponden a *collages* que anteceden al proceso de documentación e investigación y que mezclan recortes de revistas, fotografías, postales, así como cualquier otro elemento que permita expresar las emociones y el aspecto visual deseado, es una herramienta para ser usada para definir la visualidad del proyecto.

Tanto el color sólido como el color atmosférico presentan tres dimensiones distintas:

El tono—también llamado tinte o matiz—que es la propia cualidad del color.

El valor, que es el grado de luminosidad del color (claro u oscuro).

La intensidad o saturación, que es el grado de pureza del color que una superficie puede reflejar.

⁹⁵ Mood board son collages para ver las gamas cromáticas



5 PUESTA EN ESCENA



5.1. ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN ESPACIAL

“Siempre que se diseña algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Y no hay que confundir los elementos visuales con los materiales de un medio, con la madera, el yeso, la pintura o la película plástica. Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis” (Dondis,D, 1992, p.53)

Una buena composición, -definiendo esta como las relaciones geométricas más o menos regulares entre las diferentes partes de esta superficie- está formada por elementos que ayudan al espectador a leer la información que el director desea expresar, así como permite al creador emitir el mensaje de manera correcta. De ahí la importancia de conocer, analizar y comprender los elementos de una composición.

Punto, es la unidad más simple y la más pequeña de la comunicación visual. Es el punto que sirve de referencia y su fuerza visual radica en la atracción que ejerce sobre el ojo.

Línea, Es la unión de dos puntos, por ello son puntos en movimiento, con gran energía guiando la mirada del espectador hacia alguna dirección.

Esta línea es la que describe el contorno, delimita espacios básicos y define elementos en la representación.

Dirección, “Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo, la diagonal; el círculo, la curva. Cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales”. (Dondis, D. 1992, p.60)

Las líneas horizontales provocan calma, sosiego y tranquilidad; el predominio de las verticales, elevación, fortaleza, grandeza; las diagonales, dinamismo, sugestión, alejamiento; las oblicuas abiertas hacia arriba provocan exaltación, expansión, y las abiertas hacia abajo provocan depresión y pesadez. La influencia de líneas circulares entrecruzadas con verticales y horizontales provoca complejidad y confusión.

Todas estas líneas, sean del tipo que sean, al unirse, generan formas que llevan a volúmenes, que corresponde a la cantidad de espacio contenido o desplazado por él mismo. Estos pueden ser sólidos, cuando la masa ocupa un hueco, o vacíos, cuando es contenido o encerrado por planos. Es autorreferente a sí mismo con respecto a sus dimensiones y su ubicación en el espacio tridimensional, lo que en el diseño bidimensional se denomina “volumen irreal”. En el área audiovisual se trabaja la tridimensionalidad para atraparla en un recuadro bidimensional que, gracias a la ilusión, es convertida nuevamente a imagen tridimensional y ese espacio bidimensional contiene elementos, los cuales tienen formas diferentes.

Tono, Tiene relación con la oscuridad y claridad de elemento que se está observando, pero esto jamás es un absoluto, esto quiere decir que la luz no es pareja en todo el objeto dependiendo de cómo incide la luz en el objeto o la textura de este. Estas variaciones es lo que da las escalas, que por ejemplo, la más conocida es la usada entre el pigmento blanco y el negro que tiene 13 pasos para llegar de un pigmento a otro.

El color, está cargado de información y a su vez tiene relación con las emociones. Es una gran herramienta para los profesionales que trabajan con la

visualidad Tanto el color luz, como el del pigmento, tienen tres propiedades con sus dimensiones (matiz, saturación y el brillo)

Textura, es un elemento visual que tiene relación directa con el tacto, aunque también se puede reconocer por la vista. Es el aspecto/la composición del material externo del objeto. En la puesta en escena se falsea la textura, esto quiere decir, que esta experiencia está relacionada con la óptica.

Escala⁹⁶, es la medida del objeto y se puede cambiar según los elementos que le rodeen. El color juega un gran papel en la modificación de las escalas y así un color brillante se ve más cercano, que uno opaco. “Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno” (Dondis, D. 1992, p.71)

Dimensión, es la representación del volumen en formatos visuales bidimensionales, los cuales están relacionados con la ilusión. Por ejemplo, en la obra audiovisual no existe un volumen real, está implícito y aquí entra en juego la perspectiva, con su capacidad de generar ilusión..

Movimiento⁹⁷, es una fuerza visual con gran dinamismo. En la obra audiovisual el movimiento se produce el fenómeno psicológico denominado la “persistencia retiniana”

Todas las composiciones tienen un centro de interés o zona “caliente” que es donde se concentra la atención. Este suele situarse en el lugar de mayor luminosidad, de modo que resalte y destaque, dependiendo de la situación determinada. “La atención opera de modo bastante unánime, aunque con palabras distintas, una distinción entre atención central y atención periférica” (Aumont, J, 1992, p.62) donde la primera focaliza donde los aspectos importantes del campo visual y la segunda se mueve por las novedades que van sucediendo en la periferia del campo. Pero siempre

⁹⁶ El factor más decisivo en el establecimiento de la escala es la medida del hombre mismo. La fórmula proporcional sobre la que se basa una escala más conocida es la “sección áurea” de los griegos

⁹⁷ A nivel fáctico el movimiento sólo existe en la obra audiovisual y en los móviles.

se da una búsqueda visual encadenando varias fijaciones de la mirada seguidas en una misma escena visual y después se irán descubriendo poco a poco

Los elementos que se encuentran en la puesta en escena, generan:

Masa corresponde a la información visual situada alrededor del centro de atención y tiene la función de crear un orden para obtener una imagen atractiva y equilibrada.

Perspectiva es el ángulo en que se mira una imagen y depende del tipo de objetivo que se utilice.

Profundidad de campo es el enfoque de la cámara sobre un sujeto bien definido y la distancia que hay entre este y los objetos situados detrás o delante, y que se encuentran desenfocados.

Se establece una relación figura-fondo es importante, en tanto que el tema principal no debe confundirse con el fondo. Esto permite que los personajes u objetos relevantes para la narración “no se empasten”, es decir, no se pierdan.

Todos estos elementos se encuentran en el *frame* en el un nuevo universo, al que se enfrenta el espectador adentrarse en él y esos son “los elementos propiamente plásticos de la imagen, los que la caracterizan en cuanto conjunto de formas visuales, y los que permiten constituir esas formas (Aumont, J, 1992, p.144)

5.2. LA ESCENA, LA SECUENCIA Y EL PLANO

En el cine, el “devenir” no nace, como en la música, de la forma rítmica, sino de los acontecimientos que componen la continuidad. Es un tiempo vivido por personajes colocados objetivamente ante nosotros, y no una duración subjetiva formalizada y modulada por un ritmo puro. Pero si bien no nace del ritmo, esta duración se desarrolla al menos en una forma rítmica, determinada y justificada por la realidad dramática cuya constante evolución ella modula. (Mitry, J, 1986,p.410) ⁹⁸

Estas son las herramientas de las que se sirven los creadores para proveer la sensación de realidad. De ellas mismas podrá un espectador entender y disfrutar una obra, así como identificarse y emocionarse con ella.

Todo esto se desarrolla en un rectángulo denominado “encuadre”, definido como “la determinación de un sistema cerrado, relativamente cerrado, que comprende todo lo que está presente en la imagen, decorados, personajes, accesorios” (Deleuze, G, 1984 p.27). Los encuadres influyen en la forma de mirar del espectador, afectan su percepción del tamaño, forma, distancia, altura y ángulo tanto de los objetos, como de los personajes que se encuentran en ese “espacio vital” que poco a poco va generando sus mundos.

Este cuadro transmite unos datos a los espectadores: es informático, y saturado o rarificado. (Deleuze, G. 1984, p.36), que corresponde al mayor o menor número de elementos que se encuentran dentro de un plano y que crean una saturación o reducción dentro de este.

98Jean Mitry (1903-1988) dedicó al cine toda su vida y, además de una monumental Historia del Cine, resumió sus teorías en Estética y psicología del cine (1965). Mitry, completa la perspectiva estética con la psicológica y la lingüística y se acerca más al estructuralismo, con un estudio interdisciplinar que hace una síntesis de todos los teóricos anteriores

Estética y psicología del cine 1.-las estructuras.

En formato rectangular vemos secuencias, escenas y planos. Todos estos conceptos pertenecen a una forma de clasificar el lenguaje audiovisual.

“Cada serie de instantáneas, apuntando a una misma acción o a un mismo objeto bajo un mismo ángulo, constituye lo que se denomina plano, que es la unidad fílmica, pero los múltiples elementos que lo componen se llaman fotogramas” (Mitry, J. 1986, p.117)

El plano se emplea para conseguir determinados efectos o para comunicar ciertos valores. Así, los planos cortos están determinados por la comodidad de recepción y la claridad de la narración. Estos, debido a la cercanía que tienen con el espectador, ayudan a ahondar en la psicología del personaje, lo que permite comprender sus conflictos, problemas, pensamientos o anhelos. Los planos largos, por su parte, permiten ubicar a los personajes en un entorno determinado, es decir, situarlos en un espacio. De acuerdo a la distancia, estos se convierten en un elemento, lo que se denomina “plano de presentación” y son los más atractivos para un director de arte. Pero es “al introducir la cámara en los decorados, la mirada del espectador cambia de posición y determina el paso de los espacios cinematográficos teatrales a los arquitectónicos” (Trenas, T. 2002, p.149)

Sin embargo, a lo largo de la historia existen imágenes memorables que devuelven su valor a la unidad básica narrativa en el audiovisual: el plano, son verdaderos cuadros que se han convertido en imágenes que están en la memoria colectiva, entre los que están la bicicleta voladora de *ET*,(1981) o la lluvia de pétalos de rosa en *American Beauty* (1999),(Figura 60). En la primera es un color atmosférico lo que envuelve a los personajes y en la segundo el color sólido realiza la misma labor. La mansión del Diablo en *El exorcista* (1973) (Figura 61), la luz blanca de gran intensidad que sale de una ventana en un edificio oscuro, produce una inquietud en el espectador, esa luz tiene un significado. Son imágenes con una gran composición, con masas bien distribuidas, iluminación que genera las atmósferas adecuadas y colores con significados, esta “preparación” hace que sean imágenes recordadas, pues entregan más información de la que se ve a simple vista.



Figura 60 *American Beauty* (1999) el rojo como color sólido envuelve al personaje



Figura 61 *The exorcist* (1973) el haz de luz que sale de la ventana tiene un significado que el espectador reconoce.

Así, como los colores tienen su lenguaje, el audiovisual tiene el suyo y habla los planos que está compuesto por un número de imágenes sucesivas.; Encuadre, que es el “espacio” que está situado ante la cámara; la Escena (o secuencia) que es el conjunto de planos y la Secuencia, que es el conjunto de escenas situadas en un mismo decorado o localización. La unión de todas estas “piezas” permite generar nuevos mundos al espectador, con sus lenguajes que pueden ser posteriormente trasladables a otras áreas.

5.3. EL COLOR, SU FUNCIÓN SIMBÓLICA Y NARRATIVA

La narrativa hipertexto de ficción tiene un carácter más constructivo y menos exploratorio que la de no ficción. (García García, 2006)

Se vive entre colores, rodeado de ellos, se convive y se relaciona con toda las gamas destacando algunos sobre otros en relación al lugar geográfico. No es simplemente un adorno, ya que tiene una gran capacidad comunicativa comparable a las palabras. El color se mueve junto con el poder evocador de sensaciones, vivencias o recuerdos. Este último corresponde a su poder simbólico. En sí, el color es un componente poderoso y, por ello, es utilizado con cuidado y minuciosidad en el mundo audiovisual, así como en la mayoría de las manifestaciones artísticas.

El color habla. Para entender sus funciones hay que conocer sus propiedades, así como sus clasificaciones: el matiz, la saturación y el brillo pueden cambiar un color y, con ello, su lectura. El color posee cualidades térmicas representadas en la gama de los cálidos o de los fríos, que es la tendencia de un color hacia el amarillo o el azul. Cada una de las gamas produce diferentes reacciones en el espectador; el primero tiene un efecto estimulante, alegre, que representa la alegría, la vitalidad, la pasión y lleva a la diversión o a la intensidad en todos sus aspectos; el segundo representa la elegancia, la serenidad, la pasividad y la cautela, nos lleva a la reflexión. Sin embargo, los colores no están solos, sino se relacionan entre ellos, generándose correspondencias que repercuten en los colores de forma individual. Esta relación entre ellos se da de dos tipos: la armónica, combinando y coordinando los diversos valores que adquiere en una composición con, por ejemplo, modulaciones de un mismo color o con la combinación de diferentes colores que en su mezcla mantienen partes de los mismos pigmentos de los restantes. La otra forma de relación entre colores se da con el contraste, que se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común

Entonces, el color trabaja con el equilibrio/armonía y el contraste. Ambos sirven para agruparlos o separarlos; matizarlos o diferenciarlos; unirlos o fragmentarlos. Todo ello tiene que ver con la música y las matemáticas, como cuando hablamos de ritmo cromático y lo utilizamos para una lectura de la imagen de mayor o menor dinamismo. Según sea la necesidad, se busca crear simetrías o asimetrías en la estructura cromática de una composición o buscar la relación entre extremos al separar partes de una imagen o partes de los elementos que se diferenciarán en el espacio.

El color tiene dos funciones destacables: por un lado, la emocional, que tiene relación con las manifestaciones artísticas, la creación profunda, el despertar de emociones y el trabajo con lo subjetivo, lo que sale del alma; por otro lado, la comunicativa, que tiene relación con el diseño y con la narración, al cumplir la función de comunicar, reforzar una idea o contar.

La función expresiva o emotiva de las imágenes tienen una finalidad sentimental, es decir, su objetivo es transmitir al espectador emociones. Los elementos que componen la imagen, ya sea de forma individual o en conjunto, van a la memoria emotiva o afectiva del receptor. Por ello, esta función tiene que ver con el arte, medio de expresión y comunicación que permite dar rienda suelta a la necesidad de exteriorizar deseos, emociones, miedos, pensamientos, entre otros, en fin: es el motor de la creación.

La función comunicativa tiene que ver con atraer la atención del espectador, debido a que el color es un elemento de gran eficacia para guiar la atención. A la vez, se relaciona con el informar, pues es una herramienta que permite describir los objetos, superficies, acabados, texturas, matices y, por supuesto, el espacio.

La gran función e importancia del color en la obra audiovisual radica en dar fuerza a la imagen tanto para expresarla como para reforzarla. Es uno de los medios más subjetivos que tienen el director, pues la percepción del color es la parte más simple y más emotiva del proceso visual. El color cuenta con un gran poder de atracción, pero también de rechazo. Todo se dará según el uso que le demos, junto a

la sensación de movimiento que se puede lograr, de generar sensaciones y emociones. El color puede comunicar y también puede hacer sentir. De ahí la importancia del análisis del uso del color en la preproducción de la obra audiovisual, para que la función del color sea la correcta y la deseada.(Fraticola, 2010)

La función simbólica, que tiene relación con la expresiva, se ha dado desde los inicios de la historia hasta actualidad, En cualquier lugar del mundo el hombre ha otorgado determinados significados a los colores, y estos se ven matizados según el lugar y otros factores, tales como la raza o la cultura, adquiriendo diferentes significados. Hablar del simbolismo del color es hacerlo de un medio de expresión, donde desde la iconicidad—el color tal cual se ve—se le otorga una connotación, que es el lenguaje de los colores, donde juegan un gran papel los factores psíquicos del observador. Por ejemplo, en la cultura occidental, el blanco es el fondo universal, genera una impresión luminosa de infinito y es la paz, a diferencia del negro, símbolo del misterio que guarda relación con lo impuro y con la elegancia, si se le otorga la brillantez. El gris, que se encuentra en el medio, simboliza la indecisión, la duda y la melancolía

En cuanto a los colores puros, el amarillo es el de mayor luminosidad y calidez. Tiene relación con la animación, la jovialidad, el afecto y la excitación de la alegría. Es un color impulsivo. El azul se relaciona con el frío, la melancolía y la inmaterialidad. El rojo, que es el color de la vitalidad, de la sangre, pasión, fuerza, desde la sensualidad, es el color de mayor agresividad. Los colores secundarios, el violeta, es el color de la templanza, de la reflexión, siendo el de mayor misticismo; el verde es un color tranquilo, tiene que ver con la vegetación y, por tanto, con la naturaleza y con la esperanza, y el naranja, que tiene que ver con la energía, la creatividad, la juventud, de la diversión y la sociabilidad

Estos colores varían su valor simbólico en relación a la cultura. Por ejemplo, para el catolicismo, el rojo simboliza fuego, sangre y amor divino, usándose en las Fiestas del Espíritu Santo, a diferencia de China, donde se asocia a las bodas y la buena suerte. A pesar de las diferencias culturales, todos cumplen una función especial: la de comunicar

Nada es casual y todo tiene un significado, así como una reacción. Por ello, en la obra audiovisual el conocer estas pautas permite guiar las miradas del espectador. Así, los colores saturados atraen la atención: el autobús escolar o la nariz de un payaso se verá y destacará en cualquier espacio.

Los colores provocan reacciones y emociones diferentes, por ello hay preferencias y rechazos a determinados colores. Por ejemplo, los colores fuertes aumentan la presión sanguínea y la estimulación del sistema nervioso, o los fríos recuerdan la nieve y el hielo, por lo que disminuyen el metabolismo y aumentan la sensación de calma, y los cálidos dan sensaciones de confort. Según sean alegres o tristes, el humor del espectador se puede llegar a modificar, pues cada tono envía su vibración a quien lo está mirando, influenciándolo y estimulándolo inconscientemente y produciendo, según la personalidad de cada uno, determinadas reacciones nerviosas y psíquicas. Todo esto debe manejar el director o los encargados. (Azael, 2015)

El simbolismo conlleva un fuerte poder evocador y tiene relación directa con las características a nivel macro, de cada cultura, y a nivel micro, con las preferencias del espectador. La primera se puede controlar y utilizar, en la segunda es casi imposible, por lo que el director o creador de la visualidad deberá trabajar con asociaciones.

En cuanto a la función narrativa, que es la función comunicativa, hace referencia al relato audiovisual, lugar donde se encuentran diferentes disciplinas y donde las palabras se transforman en imágenes. Esas imágenes tienen un significado que se ve y que se va descubriendo gracias a las guías que da el director al combinar el sonido, las palabras, las formas, los colores y personajes que se mueven en un espacio determinado. Todo ello entrega información y convierte, si se sabe entender y unir los elementos, en un espectador más consciente de lo que se está viendo.

Uno de los formatos audiovisuales son las series de televisión, destinadas en primera instancia a ser emitidas por los diferentes canales, ya sea de cable o generalistas. Poco a poco va encontrando nuevos caminos, con los DVD, las descargas y el visionado online. Gracias a ello, se puede elegir el ritmo que cada

espectador desea y ya no hace falta esperar a la siguiente semana para ver un capítulo: todo ello da un giro en la forma en la que se relaciona con la serie.

En las nuevas series, la estructura de los relatos se cuida desde todos los frentes. Por ello, existe un gran desarrollo de la visualidad que no tiene que ver con los altos presupuestos, sino con el análisis por parte de los creadores de los recursos para reforzar la historia. El color en la narración ayuda al espectador a adquirir mayor información que circula por una “subcapa” paralela a la que se ve a simple vista. A mayor experiencia del sujeto, la implicación en el relato será mayor. Entonces, en el análisis narrativo audiovisual se encuentran dos planos: el primero tiene que ver con el contenido, conformado por la historia, los personajes, el espacio, la acción y los tiempos; el segundo es el de la expresión, que hace referencia al modo de contar una historia.

Según Seymour Chatman (1990) el plano del contenido se subdivide en la forma y la sustancia, estando en el primero los personajes, acción, tiempo y espacio; en el segundo es la forma en la que estos elementos son tratados por el autor o creador, como son conceptualizados.(Chatman, 1990)

Por otro lado, según la Narrativa audiovisual de Bruce Block, productor estadounidense, autor visual y consultor de películas, la estructura audiovisual se basa en la historia, el sonido y la visualidad, estos últimos están compuestos por el espacio, la forma, el tono, el movimiento, el ritmo y el color.(Block, 2008).

En toda la estética narrativa el color, así como del movimiento, es de gran importancia. Estos componentes visuales llaman la atención del espectador manifestándose a través de los objetos que se mueven o no en un espacio. Influye también la cámara, con sus movimientos, planos y ángulos, y el espectador, que recibirá esta información y la interpretará según sus experiencias. De esa forma el color, que se encuentra en el encuadre, pasa por muchos filtros que van añadiendo información hasta dotarle del significado final.

El color es una herramienta que permite ir de la mano de la historia y creador para obtener el máximo potencial en la pantalla. No es meramente estético, sino va más allá en relación a su simbología y como dijo Roland Barthes “No existe, no existió nunca en ninguna parte un pueblo sin relatos” y los colores ayudan a narrarlos.(Barthes, 1993).

5.4. EL COLOR EN LA PUESTA EN ESCENA

“La responsabilidad del diseñador consiste en hacer creer al público que el artificio que está viendo es real” (Ettudgui, P, 2002, p.10)

El lenguaje audiovisual es como la gramática del lenguaje hablado o escrito. En él, sin embargo, no se usan palabras, sino imágenes como medio de expresión. Estas imágenes se mezclan, mueven y fusionan, de modo similar a cuando se ordenan las frases, pues estas, al igual que las palabras, comunican. Este capítulo hará referencia a la puesta en escena en cuanto montaje y distribución de elementos en el espacio, recordando que, sea cual sea el tipo de plano siempre existe una puesta en escena.

La puesta en escena se realizará para un determinado encuadre y este establece una relación entre un ojo ficticio –de la cámara- y un conjunto de objetos organizado en escena: el encuadre es en términos de Arnheim, un asunto de centrado/descentrado permanente, de creación de centros visuales, de equilibrio entre diversos centros, bajo la batuta de un “centro absoluto”, el vértice de la pirámide, el Ojo. Así, la cuestión del encuadre coincide parcialmente con la de la composición. (Aumont, J. 1992, p.164)

La puesta en escena corresponde a la visualización las palabras del guion, y que está matizada por el estilo que el director desea el director. Este es siempre asesorado por el diseñador de producción o director de arte y el director de fotografía, principalmente, aunque todos los departamentos participan en mayor o menor medida. Los escenarios, que son los decorados, tienen que ser vestidos y ambientados con los objetos son necesarios para que se desarrolle la acción, así como los personajes deben estar vestidos y caracterizados con la finalidad última de la verosimilitud.

Estamos hablando, entonces, de la ubicación de los elementos que se sitúan de una forma adecuada, según las necesidades del guion, para que el director pueda posteriormente rodarlos o grabarlos, cuidando tanto el aspecto visual como el de

acting y el técnico. Según Bordwell, “la puesta en escena es una escenificación de la cámara y constituye el elemento principal que es recordado después de ver la película. Los vestuarios, actuaciones y locaciones, entre otros, Son capaces de llamar la atención y ser recordados con mayor facilidad de lo que se atiende a los movimientos de cámara o los tipos de toma. Es por ello que este recurso y la Buena utilización que se haga de él llega a hacer del film algo memorable que, además, se encarga de dar a la escena el toque de realidad necesario para que la historia sea creíble”.

Los decorados que componen la puesta en escena corresponden al mobiliario y el *atrezzo*. El *atrezzo* son los objetos con los que interactúan los personajes o sirven de relleno para apoyar la ambientación. Estos pueden ser diferentes objetos, además de comidas de escena, jardinería, semovientes, vehículos etc. El vestuario, por su parte, es lo que da la apariencia física de los actores. Por último, el maquillaje, la caracterización y la peluquería son componentes que apoyan la puesta en escena para hacer verosímil la ambientación del personaje. Todos estos elementos deben poder interactuar correctamente para la creación de una composición adecuada.

Los escenarios son entes vivos y respiran. No son solo contenedores de actores, sino que, muy al contrario, la unión de estos con los actores aumenta el efecto dramático. De ahí la gran importancia del lugar en donde se desarrollará la acción, que puede ser un plató o una localización, dependiendo de las necesidades del guion. Un escenario debe ser capaz, ante todo, de crear ese mundo artificial correcto para poder rodar en buenas condiciones y que esa “mentira” sea absolutamente creíble. Estos pueden ser grandes construcciones, pertenecientes a súper producciones o también decorados pequeños. En ambos casos, lo importante es cómo se utilizan los espacios para narrar una historia equilibrada en todos sus aspectos, sin destacar lo visual por sobre lo narrativo, ni viceversa. La puesta en escena, por consiguiente, no depende de las cantidades de dinero que se invierta en ella, sino que de un buen trabajo de preproducción que permita poner al servicio de la historia aquellos elementos con que se cuenta. Los grandes decorados, sin embargo, siempre han sido muy atractivos para el espectador, lo que se aprecia en la época dorada del cine de Hollywood, donde se construyeron verdaderas “falsas” ciudades. A veces pueden estar basados o influenciados por los referentes pictóricos o fotográficos, como es el caso en *Shallow*

Grave (1994) de Danny Boyle⁹⁹. En esta comedia de *suspense* británica, los personajes se relacionan a los cuadros de Edward Hopper, situación que solo cambia esto cuando muere uno de los personajes. El lugar donde este muere no tiene esa relación y, de esa forma, se diferencian las atmósferas.

Las puestas en escena pueden:

Realistas, si se trabaja con la naturalidad de los espacios y de elementos.

Efectistas cuando se utilizan grandes montajes.

Ambas pueden tener una dominante psicológica de la acción y ser intimistas, reflejando el mundo interior del personaje. Lo importante es la coherencia de la visualidad con la historia que se está narrando. Así, por ejemplo, en los años 20 en Alemania se utilizó una puesta en escena expresionista con decorados teatrales que transmitían una visión subjetiva y deformada de la realidad a partir de una iluminación muy contrastada, falsas perspectivas, sombras y luces aplicadas sobre los decorados. Y es que se debe trabajar el set tanto a nivel estético, como a nivel psicológico. Para ello se elaboran paletas cromáticas que otorguen el cariz adecuado a la historia y a los personajes, jugando con el color como elemento expresivo. Este color se puede utilizar de forma evidente o sutil, pero siempre con una justificación.

El color en la puesta en escena depende de varios factores, como del color del objeto, que es el color pigmento, y de las cualidades de la iluminación que lo envuelven. Por lo tanto, si el elemento está iluminado por luz natural, será diferente a si lo está por la artificial o si la luz es coloreada o blanca. Como no se puede analizar un color solo, también influyen los colores de los objetos que lo rodean, así como el tono del fondo del espacio donde se desarrolla la acción, las texturas, los fenómenos de contraste, la música que montaje, entre otros. La forma más común de trabajar el color en las producciones audiovisuales es a través de una gama donde predominen los neutros, colocando uno o dos colores llamativos para que el espectador fije su mirada y centre la atención en ellos.

⁹⁹ Danny Boyle (1956-) es un director y productor de cine británico.

Por ejemplo, en el film de intriga y misterio *Don't Look Now* (1973) de Nicolás Roeg¹⁰⁰ se utiliza el rojo para simbolizar el peligro. Sin embargo, en estos temas no hay absolutos, por lo que existen directores que utilizan colores llamativos para crear un estilo propio. Entre ellos, podemos mencionar al director Pedro Almodóvar¹⁰¹, quien utiliza una paleta dominada por los colores negro, rojo, azul y amarillo. Estos colores dan detalles del espacio y cuentan la evolución de los decorados y de los personajes, además de reforzar patrones temáticos y narrativos. (Figura 62)



Figura 62 *Don't Look Now* (1973) usan el rojo para simbolizar el peligro

Los personajes pueden tener uno o varios colores que les caractericen y que cedan información sobre ellos. Asimismo, la utilería o *atrezzo* de personajes permiten reforzar el *acting*, pues juegan otros elementos y generan un mayor ritmo visual. De esta manera, así un móvil, un bolígrafo, una pipa, un cuaderno, unas gafas o cualquier otro “objetos personal”, reafirma ciertos rasgos característicos o el *leitmotiv*—motivo central recurrente en la narración—.Este actúa de manera simbólica o representa la esencia de la historia que se cuenta. Asimismo, el vestuario y el maquillaje/peluquería de los personajes son elementos importantes en la puesta en escena, pues fortalecen la apariencia de los actores hasta cambiar su aspecto. Es como dejar salir “otro yo” que tenían guardado, lo que se logra gracias a todos los departamentos que trabajan

100 Nicolás Jack Roeg, CBE (1928) es un director de cine de culto y fotógrafo de cine de origen inglés.

101 Pedro Almodóvar Caballero (1949-) es un director de cine, guionista y productor español, el que mayor aclamación y resonancia ha logrado fuera de España en las últimas décadas desde el cineasta Luis Buñuel.

en la obra audiovisual, más aun los que elaboran la visualidad y que permiten trabajar el color desde diversos ángulos. Gracias a ello se obtiene realismo, se sitúa el personaje en un lugar y un tiempo, se generan atmósferas y se regalan sensaciones al espectador.

El color en la puesta en escena de la obra audiovisual acerca a la pintura, a la fotografía, pero también a la música. Todo gira en torno a una paleta cromática, de una luz que lleva de la mano por la narración adentrándonos a nuevos mundos. Directores, que son a su vez artistas plásticos o diseñadores de producción/directores de arte o directores de fotografía, como es el caso de David Lynch, Terry Gilliam, Peter Greenaway, Tim Burton o Wes Anderson, (Figura 63) cada uno con una paleta de colores característica producto de una estética personal.. Gracias al uso del color logran determinada expresividad y carga emotiva, creando nuevos sentidos para esas gamas cromáticas y las atmósferas.



Figura 63. Gamas cromáticas utilizadas por Wes Anderson

En resumen, el color se debe desarrollar en función de lo que se quiere comunicar o para entregar mayor información de la que se ve a simple. Por ello, se debe poner cuidado en la visibilidad y legibilidad del color, de modo que esta función se realice correctamente, es decir, permita ver y entender gracias a las armonías o los esquemas de contraste o la utilización de determinadas paletas cromáticas. El contraste jugará un rol fundamental para que los objetos se destaquen, donde también juega la apariencia de su tamaño, posición o distancia que, junto con la saturación, luminosidad, extensión o cantidad de color son importantes. Así, para obtener un buen *frame* se debe lograr que las combinaciones de color, figuras y fondo contrasten lo suficiente. Todos estos elementos permitirán que la puesta en escena se logre de manera exitosa.

5.4.1. CLASIFICACIÓN DEL COLOR EN EL AUDIOVISUAL

“Del mismo modo se han de emplear los colores, no porque existan o no con ese matiz en la naturaleza sino porque sean o no necesarios en ese tono para un cuadro” (Kandinsky, W, 2011, p.102).

El color está repleto de información y es una de las experiencias visuales de gran impacto que todos tenemos en común, lo que permite comunicar a través de él. En el audiovisual, específicamente, los colores de los objetos y de las atmósferas se clasifican y analizan según sea el uso que les dé el director de fotografía o el diseñador de producción, las necesidades del guion, así como los planteamientos estéticos del director que hacen optar por determinados colores en el *frame* y que estos aporten información al espectador.

El color es, por tanto, información que se mueve de manera paralela a la narración y de acuerdo a esto, el color se puede utilizar a nivel *pictórico*, *histórico*, *simbólico* y *psicológico*. Esta forma de analizar y utilizar el color permite ir más allá de colocarlos en el *frame* con un sentido simplemente estético—para que se vea “bonito” en pantalla—sino, muy al contrario, para ayudar al relato.

Nivel pictórico: corresponde al intento de recordar o copiar la atmósfera, colores, luz o composición de un cuadro o fotografía en el *frame*. La relación que existe entre la pintura o la fotografía y la obra cinematográfica puede ser sutil o evidente, es decir, trabajando con las insinuaciones o los homenajes a las paletas cromáticas y atmósferas o reproduciendo su composición, distribución de elementos y personajes en un *frame* de la película tanto a nivel de colores, como de luz y de composición. Se cambia lo estático del soporte pictórico al movimiento del soporte audiovisual. Algunos de los ejemplos más notables son: Eric Romher y los pintores del siglo XVII; Pier Paolo Passolini y la pintura del Renacimiento tanto a nivel de colores como de composición; Jean-Luc Godard y Goya. (Figura 64 y 65).



Figura 64. Descendimiento de Cristo. Rosso Fiorentino (1521) y Tableau-vivant del film La Ricotta de Passolini(1963).



Figura 65. Peter Webber utilizó los colores, luces y composición de los cuadros de Vermeer en *Girl with a Pearl Earring* (2003),

Quizás la película más reconocida en este tipo de clasificación es *Girl with a Pearl Earring* (Peter Webber, 2003), adaptación de la novela homónima de Tracy Chavalier, que imagina el posible origen del cuadro de Vermeer, con la fotografía de Eduard Serra, que reproduce varios cuadros de este pintor de forma admirable, al copiar la composición de ellos y captar de forma admirable la atmósfera.

Nivel histórico: corresponde a la acción de situar temporalmente una escena de acuerdo a la atmósfera de una época. Para ello, se deben tomar en cuenta los colores característicos y la forma en que nos llegó ese hecho histórico capturado, es decir, la referencia gráfica que tenemos de él. El color histórico, por tanto, hace referencia a la gama cromática de cada época, es decir, a los colores que permiten

identificar rápidamente el período en el que está situado el relato. Sin embargo, cuando se trabaja con ciertos acontecimientos históricos, la paleta se condice a cómo nos ha llegado esa información, en relación a la forma en que un hecho o época ha sido capturado. Esto sucede, por ejemplo, en fotografías en blanco y negro, películas que se han ido virando a sepia o fotografías de polaroid con una saturación de color específica. Y es que cada época de la historia está marcada por colores con su propia paleta cromática, que varía a consecuencia de las modas, los sucesos y diversos otros factores que influyen en que se potencie un color u otro. Por ejemplo, en los años 60 y 70 predominaba el brillo a consecuencia de la invención del esmalte, mientras que la paleta de los años 20 es apagada y grisácea, con tonalidades suaves o tonos pastel, que son la antesala del período *art decó* (como con el uso del verde oliva y el chocolate suavizado).

En la actualidad se puede analizar la ambientación en blanco y negro en la película *The Artist* (2011), de Michael Hazanavicius¹⁰², ambientada en los años 1929 a 1932. En cambio, si utilizamos el color como en *El amante* (1991) de Claude Berri—basada en la novela de Marguerite Duras y ambientada en la Indochina francesa de 1929—se trabaja con los colores de la época, pero matizados con los colores asiáticos de ese período y momento histórico. En *Mississippi Burning* (1988) de Alan Parker¹⁰³, ambientada en 1964 en un pueblo sureño de Estados Unidos, el color histórico se trabaja, por un lado, a nivel de las gamas cromáticas generales, pero también a nivel geográfico, pues el sur en sí tiene otros colores que tienen que ver con los pantanos y las ciénagas

Cada época tiene un color y cuenta con un medio de captura de esos años: las fotografías en blanco y negro con grano, las que se iban virando a sepia a medida que iban envejeciendo, los tonos naranjas de las cámaras de los años 60, las polaroid, etc.

¹⁰² Michel Hazanavicius es un director, actor y guionista francés, conocido internacionalmente por ser el creador de la película de 2011 *The Artist*, con la que ha conseguido numerosos premios, incluyendo varios Globos de Oro y Óscar, entre ellos, el de mejor director.

¹⁰³ Alan William Parker, CBE (1944-) es un director y productor de cine, escritor y actor británico. Se ha encontrado activo tanto en la industria del cine del Reino Unido como en la de Hollywood y fue uno de los fundadores del Director's Guild de Gran Bretaña

Todo ello hace que nuestra forma de relacionarnos con las épocas esté matizadas. Así, por ejemplo, *Saving Private Ryan*, Spielberg 1988, se realiza una recreación del desembarco en la playa de Omaha el 6 de junio de 1944, donde se utiliza la cámara al hombro, con imágenes granuladas y borrosas, al estilo de las fotos que realizara Robert Capa el día del desembarco de Normandía, (Figura 66)



Figura 66 *Saving Private Ryan*, (1988) utilizan como referencia las fotografías de Robert Capa

Christopher Hobbs¹⁰⁴ recuerda: “Un buen diseñador de producción no debería tratar jamás de recrear a la perfección un periodo histórico. Debería reinventarlo. El objetivo principal que persigue el diseño cinematográfico es el de comentar y ampliar aquello que aparece en la historia. Es un medio teatral” (Ettudgui, P, 2002, p.131)

Nivel simbólico: “cualidad subjetiva por la que se atribuye a un color un significado, por el que se quiere expresar cualidades particulares, atributos o características de naturaleza religiosa, mística, política, musical poética, etc. Son en su mayor parte arbitrarias o convencionales y responden en general a factores de asociación, literarios, atávicos, tradicionales, evocativos o simplemente procedentes del inconsciente” (diccionario enciclopédico de arte y arquitectura, 2011).

Por ello, en el color simbólico se establece una relación entre las emociones y los colores asociados a ciertos estados. A nivel general, se refiere a ciertas

¹⁰⁴ Diseñador de producción de *Caravaggio* de Derek Jarman, *Edward II*, *The Neon Bible* o *Velvet Goldmine*

simbologías típicas, como: salmón pálido como significado del amor incondicional; amarillo o dorado para sabiduría; verde pálido como hermandad y unidad; turquesa para claridad de pensamiento; lavanda para altos ideales y devoción religiosa; rojo como amor, pasión y sangre. Podríamos continuar esta lista con más colores e, incluso, sus matices. A grandes rasgos, se puede decir que con los colores pálidos el ser humano se siente libre y despreocupado y los colores sombríos producen prudencia y sobriedad. Y es que con el color simbólico hay una intención de tocar los sentimientos de los espectadores. Por ejemplo, al hacer referencia a la película anteriormente citada *Saving Private Ryan*, sobre esas imágenes en blanco y negro intencionalmente desaturadas aparece el color rojo, el de la sangre y de la muerte o *Great Expectations* (1998) Alfonso Cuarón¹⁰⁵, (Figura 67) adaptación de la gran novela de Dickens¹⁰⁶, el verde lo envuelve todo, y es el color de la esperanza.

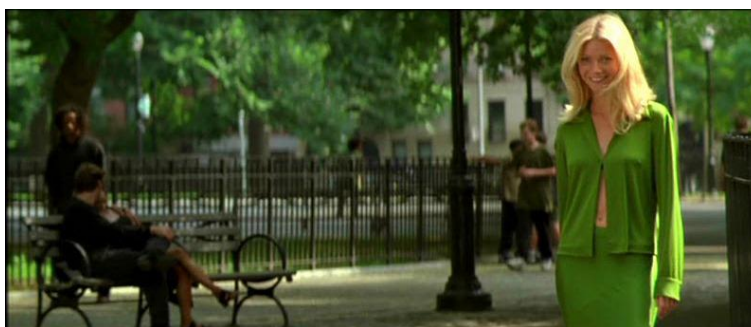


Figura 67. *Great Expectations* (1998) el verde y su significado envuelve el espacio.

Y como dice Wyann Thomas¹⁰⁷: “La elección de los colores tiene una importancia vital, ya que considero que deben reflejar el mundo de las emociones del guión” (Ettudgui, P, 2002, p.143).

Nivel psicológico: cada color produce una emoción distinta y predispone el cuerpo y la psiquis hacia un tipo de actividad determinado. Los colores hacen

¹⁰⁵ Alfonso Cuarón Orozco (1961-) guionista, productor y director de cine mexicano. Ganador en 2014 del Premio de la Academia como Mejor Director.

¹⁰⁶ Charles Dickens (1812-1870), destacado escritor y novelista inglés, uno de los más conocidos de la literatura universal, y el más sobresaliente de la era victoriana. Fue maestro del género narrativo, al que imprimió ciertas dosis de humor e ironía, practicando a la vez una aguda crítica social. En su obra destacan las descripciones de gente y lugares, tanto reales como imaginarios.

¹⁰⁷ Diseñador de producción norteamericano de películas como *The Cotton Club*, *Do the Right Thing*

reaccionar el sistema límbico, desde que el ojo los capta, por ejemplo. Los azules tranquilizan, los amarillos dan energía y los rojos excitan, es decir, producen una reacción física. El uso del color psicológico tiene que ver con las reacciones físicas que puede producir determinada secuencia al verla: miedo, asco, deseo, etc. Es la más subjetiva de todas, pues las reacciones fisiológicas que se pueden producir en el espectador tienen que ver, en general, con experiencias personales. Sin embargo, también existen muchas reacciones generales. Por ejemplo, si se tiene miedo los pájaros, la película *The Birds* (1963) de Hitchcock producirá una reacción distinta a la que no les tema. (Figura 68).



Figura 68 *The Birds* (1963) el gran número de aves genera en muchos espectadores un rechazo

De esta forma, el rojo produce calor, aumenta la tensión muscular, el deseo y la excitación; el naranja tiene un efecto estimulante; el amarillo provoca el buen humor y la alegría, es un energizante positivo; el verde es un color sedante y lleva al reposo; el azul lleva a la paz y a la tranquilidad; el morado lleva a la melancolía; el blanco lleva a la limpieza, y el negro, a la tristeza. Por último, el gris, al ser neutro, lleva al aburrimiento del espectador si no se utiliza ninguna otra gama cromática.

Gracias a esta clasificación las obras audiovisuales permiten que el espectador capture información que se encuentra “detrás” de la historia y que se va descubriendo posteriormente a la primera mirada. De esta forma, permite reforzar la narración a la vez que acceder en totalidad al mundo creado por el director, si se tiene en cuenta todos estos pequeños grandes datos que viven dentro de un encuadre.

5.5. CORRECCIÓN DEL COLOR EN POSTPRODUCCIÓN

“La palabra fotografía proviene de los términos griegos phos (luz) y graphis (pincel), que, cuando se combinan pueden significar “pintar con luz”. Actualmente, esta traducción se hace eco tanto de las técnicas de postproducción analógicas y digitales como del acto de captar una imagen” (Macleod, S, 2009, p.8)

Además del color pigmento y el color atmosférico, existe en la actualidad una forma de tratar el color que corresponde a la corrección en la postproducción. En este proceso, el negativo original se puede corregir en relación al matiz, al tono, la intensidad o el valor, ya sea para lograr la intención original del director de fotografía o para alterar los colores con el objeto de crear espacios nuevos a los capturados. En la actualidad, la postproducción vive un proceso de revolución en donde todo es posible. Esto se debe a la facilidad de acceso a las herramientas con las que se trabaja, lo que ha permitido que se desarrolle una verdadera “democratización” en la que cualquiera puede capturar imágenes y, posteriormente, manipularlas. Así, una imagen que genera un consumidor de cine puede (generalmente por azar) tener la misma factura que una creada por un artista reconocido. (Figura 69)



Figura 69: *Frame* con y sin colorización.

Para poder realizar el trabajo de postproducción, se capturan imágenes en color que corresponden a la disposición de la luz en sus diferentes oscilaciones y que genera sensaciones y comportamientos en los seres vivos. Así, las producciones audiovisuales han “atrapado” colores que van desde los tonos grises, los monocromáticos blanco y negro, hasta los colores múltiples, con sus propiedades y características que envuelven las formas y que hablan al espectador. Estos colores, tanto sólidos como atmosféricos, son sobre los cuales se trabajará en la postproducción. Por una parte, los colores sólidos solo se trabajan en momentos puntuales, mientras que sobre el color atmosférico, que es la suma de los colores en un medio que crean un balance en el ojo (holística que la mente genera para dar coherencia a la realidad), se hará un trabajo en profundidad. El color atmosférico que envuelve los espacios fue controlado, en un primer momento, cuando se capturaron los volúmenes que el director de fotografía pintó con la luz. La finalidad era variar la percepción de los volúmenes, la fuerza de estos y generar sensaciones y emociones según las necesidades del guion y los planteamientos del director. Esa primera captura de la esencia de la historia es lo que posteriormente se reforzará y manipulará en postproducción. Postproducción se erige ahora como un “dios” que crea un nuevo mundo, reconfigurando los espacios capturados

De acuerdo a lo anterior, cada vez más el color real está guardado en el baúl de los recuerdos. Esos “brutos” de la captura de imágenes pasan por una serie de filtros para salir a la luz, buscando estilos más intervenidos, más manipulados a los de grabar o filmar y proyectar, muy lejos de la realidad actual. Así, la postproducción da un valor agregado a la imagen y la acerca al realismo, que ya deja de ser el primer material o material en bruto: la imagen es considerada real, en tanto está manipulada para generar una realidad perfecta, corrigiendo errores y manipulando el color. De allí proviene el famoso comentario: “lo arreglamos en post”, que lleva a jornadas larguísimas de este proceso, muchas veces mayores a las del rodaje mismo.

La búsqueda de nuevos espacios a partir de los capturados es un trabajo que realiza el director junto con el director de fotografía. Estos entregan sus pautas a seguir al encargado del postproducción, quien va paso a paso construyendo la atmósfera que ellos desean. Solo hace falta mencionar una figura en este proceso: el diseñador de producción o director de arte, con el que se debería trabajar pues

participa activamente en la preproducción y en el rodaje en los planteamientos visuales de la obra audiovisual, lo que culmina en la postproducción.

La habilidad de narrar en la colorización se basa en la capacidad de amaestrar el ojo del espectador llevándolo por donde la obra audiovisual cuenta su historia, haciéndose cargo de lo que el espectador no puede ver en una primera mirada y que tiene enfrente: una atmosfera, una densidad que modifica las emociones, etc. El proceso es el siguiente: la película ya editada entra a la estación de trabajo (ingesta). Posteriormente, se celebran conversaciones con el responsable del proyecto, que permiten situar a quienes participan en el mismo punto del trabajo. Como buen trabajo colectivo, en el audiovisual todos los integrantes de un equipo permiten que el proyecto crezca y se haga más sólido. Luego, comienza el “plano a plano”, donde la materialidad total de la obra entra en el mundo de la postproducción. Es importante no olvidar que, cuanta mayor calidad tenga el trabajo original, más fácil será la tarea a la hora de manipular el color, pues este proveerá mayor información.

Durante el plano a plano, primero se realizan correcciones primarias, es decir, ajustes básicos de luminosidad, contraste y corrección de dominantes. Así, se deja la imagen neutra y en su mejor punto en cuanto a luz, color y contraste. Las correcciones secundarias corresponden a una profundización, es decir, cuando se trabajan partes de la imagen o colores concretos. El siguiente paso corresponde a la aplicación o integración de filtros y efectos para darle a la producción audiovisual el estilo que se busca según las exigencias narrativas. Todos estos procesos buscan siempre potenciar la historia, como con cualquier trabajo que tenga que ver con la visualidad dentro de la producción. Por ello, se trabaja el color mano a mano con la forma, las emociones y los conceptos que están presentes en la obra. Así, se pule el material recibido destacando, dando dramatismo, opacando, aclarando, oscureciendo, saturando, en fin, reforzando la narratividad y el acting.

Antiguamente, el color era una dimensión tangible dentro del rodaje: los objetos, con sus colores y sus atmósferas, correspondían aquello que se vería en la pantalla. Sin embargo, posteriormente se convirtió en algo modificable, aunque solo para algunos proyectos de gran presupuesto, como sucedió también en los inicios con

las películas que utilizaban el Technicolor. Como esta técnica, todo se termina democratizando, por lo que en la actualidad cualquiera pueden acceder a colorizar. La diferencia es que este trabajo va más allá de saber utilizar equipos y conocer las técnicas; muy por el contrario, tiene que ver con la sensibilidad y las emociones, con la música y las matemáticas, en fin: con el arte.

Antes de la revolución de la postproducción existía el *colour timer*, que era el técnico que manipulaba la “copia 0”. A este trabajo se le denominaba “etalonaje” y correspondía a un proceso de laboratorio cinematográfico, que mediante procesos fotoquímicos lograba igualar el color, la luminosidad y el contraste de los diferentes planos que formaban las secuencias de una película de cine. En este proceso solo se cambiaba levemente la imagen: se igualaba la luz de la escena que corría por el plano para dar más congruencia y dirigir mejor la atmósfera de la obra. Además, esta actividad solo se realizaba para el cine, y variaba levemente cuando aparecían efectos especiales. Era lo más cercano al concepto que existe en la actualidad de los coloristas

Los coloristas de hoy son una mezcla entre el químico que revelaba el film y el artista FX. La película *O Brother, Where Art Thou?*, de los hermanos Cohen, fue la primera producción de Hollywood que utilizó un colorista para generar esa atmósfera de verano y sol sofocante, en la que calor se podía sentir cuando los protagonistas caminaban por campos abiertos. No obstante, este trabajo aún no era muy reconocido, por lo que Mike Bellamy, que fue el primer colorista de una película de alta producción, no fue incluido en los créditos, aunque hoy solemnemente aparece en IMDB.

La colorización consiste en hacerse responsable de la textura de la obra audiovisual, una de las propiedades que influyen en el color. Significa, también, dejar de lado el romanticismo de las antiguas formas de captura de las imágenes: esas que hacen referencia a capturar la realidad como algo irreplicable, íntimo y único. Los coloristas, con sus paletas electrónicas de pinceles, son los nuevos alquimistas de estos medios, donde el color juega un papel de gran importancia a medida que la tecnología se hace más imprescindible dentro de la sociedad. Este comprende, además, cómo funciona la teoría audiovisual y los instrumentos de creación.

Este trabajo no se realiza en los laboratorios de películas, ni haciéndolo toma a toma para corregir la piel, igualar colores, dar sensación de calidez o frío. La función de la corrección del color tiene que ver con la capacidad de pintar literalmente la imagen a voluntad y, por ello, el “etalonaje” digital se hace en el ordenador con programas de corrección de color específicos que entregan todos los controles. Utiliza, por tanto, herramientas como *Da Vinci Resolve*, donde un solo sistema permite editar, así como corregir, el color. Esto es, en la actualidad, imprescindible en el cine digital para garantizar el resultado final. ,



6 LAS SERIES DE FICCIÓN Y EL COLOR



6.1. INTRODUCCIÓN A LAS SERIES DE TELEVISIÓN

Nic Pizzolatto, novelista y autor de *True detective* dice: **"No hay duda de que, tanto en el desarrollo de los personajes como en el de las historias, la televisión de la última década está muy por encima de lo que puedes ver en cine"** (Ayuso, R. 2014)

Actualmente, las series de televisión, pasan por buen momento, reflejados en unos altos índices de audiencia. Esta revolución a nivel creativo es producto de nuevas formas de narrar las historias, la sofisticación en el desarrollo, temáticas diferentes, y cuidada factura. Las cadenas de televisión han aprendido que invertir, tanto económicamente, como en cuanto a tiempos de preparación, es sinónimo de calidad y eso los espectadores lo aprecian.

El auge de las series de televisión tiene su origen en Estados Unidos, con HBO a la cabeza, pero ningún cambio es producto de un día, sino el resultado de acertados pequeños pasos. Este camino recorrido empezó con series como *Hill Street Blues* (1981-1987), *Twin Peaks* (1990-1991) y *X-Files* (1993-2002), y *The Soprano* (1999-2007), cada una en un tiempo diferente y con circunstancias y planteamientos distintos, en las que sus *showrunners*, por un lado, y las cadenas de televisión por otro, tuvieron visión de futuro.

Con *The Soprano*, se inaugura la denominada "tercera edad de oro" de la televisión, esta serie entregó una visión realista de la vida de unos mafiosos en una estadounidense. Los espectadores reconocían esa forma de hablar y de comportarse, generando empatía con los protagonistas. Este es el inicio del gran negocio para las cadenas de televisión, como HBO. Uno de los principales factores que posibilitó este cambio, fue el paso de las series de la televisión abierta al cable. Este nuevo contexto permitió:

- Arriesgar en cuanto a temáticas y géneros
- Mejorar la calidad, tanto a nivel narrativo, como visual y técnico.

- Contar con una mayor disponibilidad de tiempo, para profundizar en la temática narrativa, lo que tiene como resultado historias más consistentes.

Las series dejan de ser “los parientes pobres” del cine, convirtiéndose en productos “deseados” tanto por directores y como actores de conocida trayectoria, quienes se embarcan en estos trabajos por la gran proyección internacional que les entregan y que continúa una vez finalizada la emisión en televisión, convirtiéndose en series de culto, en tanto que el espectador las sigue consumiendo una y otra vez. Como, por ejemplo, *Lost* (J. J. Abrams, Damon Lindelof y Jeffrey Lieber, 2004-2010), *House M.D.* (David Shore, 2004-2012) y *Desperate Housewives* (Marc Cherry, 2004-2012), *Mad Men* (Matthew Weiner, 2007-2015), *The Bridge* (Meredith Stiehm y Elwood Reid, 2013-2014); o *Battlestar Galactica* (Glen A. Larson, 2004-2009) o las sitcom como *Cheers* (James Burrows, Glen Charles y Les Charles, 1982-1993) o la mítica *Friends* (Marta Kauffman y David Crane, 1994-2004) que es la referente de las actuales son *Modern Family* (Christopher Lloyd y Steven Levitan, 2009-actualidad), *The Big Bang Theory* (Chuck Lorre y Bill Prady, 2007-actualidad) o *How I Met Your Mother* (Craig Thomas y Carter Bays, 2005-2014). Estas series incluyen diferentes tipos de personajes, antes vetados y marginados para convertirse en atractivos para el espectador, como los “frikis” *The Big Bang Theory*.

Este cambio y evolución en las series, tiene aún mayor fuerza debido a la participación activa de los espectadores en las redes sociales, así como la posibilidad de preparar un menú propio. Ya no es necesario esperar un día o una hora para ver una serie, sino que se pueden descargar de Internet cuando se desee, así como verlas on-line o en DVD. En definitiva, es el espectador es quien decide cómo, cuándo y dónde verlas. Además, el “fan” de estas series quiere ver y e ir más allá del capítulo, por ello, busca en los DVD mayor información del tipo *making off*, entrevistas, referencias, secuencias que se eliminaron en montaje, etc, pequeñas cápsulas, que lo hagan atractivo al espectador Lindelof, showrunner de *Lost* dice: "Lo que también ha cambiado en la televisión es ese contacto más directo con tus seguidores" (Ayuso, R.,2014).

. Carlton Cuse¹⁰⁸, de *Lost*, hace referencia a esta nueva forma de “mirar” las series:

Vivimos en una era en la que las series tienen una vida que no tenían antes. Ha habido una evolución en el medio, se consume de otro modo, como una historia completa, y a tu propio ritmo. Por eso creo que las series son los nuevos libros, una nueva forma de literatura (Ayuso,R.,2014).

Hoy en día, los personajes que participan en las diferentes series, se caracterizan por ser cercanos: el espectador reconoce sus miedos, deseos y problemas, así como identifica los espacios donde transcurren las tramas. En *The Wire*, por ejemplo, se muestra la delincuencia, la manipulación de los medios de comunicación, la corrupción política, la policía, etc., temas que aunque el público mayoritario no conoce, sabe que existen. Asimismo, en *Rome* que se muestra la ciudad pero a nivel realista, utiliza un color histórico. (Figura 70) A diferencia de *The Walking Dead*—basada en un comic del mismo nombre—personajes y zombis se enfrentan en una ciudad apocalíptica y utiliza un color psicológico.



Figura 70. Serie histórica *Rome* (2005-2007).

¹⁰⁸Carlton Cuse (1959-) es un guionista y productor de televisión. Ha ayudado a desarrollar películas como *Lethal Weapon 2*, *Lethal Weapon 3* e *Indiana Jones and the Last Crusade*. En la televisión, Cuse comenzó su carrera de escritor en la serie de Michael Mann, *Crime Story*. Fue el productor ejecutivo de *Lost* hasta el año 2010, por esta labor ha ganado un premio Emmy, un Globo de Oro y premios de los sindicatos de Productores (Producers Guild) y Escritores (Writers Guild) de los Estados Unidos.

Uno de los elementos básicos que ayuda a diferenciar la ficción televisiva, es en cuanto al uso de las formulas argumentales. Existen seriales y episódicas, siendo las primeras aquellas que se desarrollan a medio o largo plazo a lo largo de varios capítulos, mientras que las segundas se resuelven en un único capítulo. En un primer momento la serialidad era característico de las telenovelas o las *soap/operas* y las tramas episódicas se reservaban para el *prime time*. En la actualidad, en cambio, ya no existen los absolutos. Las series episódicas son características de los programas policíacos, tales como *CSI* y *Without a Trace*, donde el espectador es pasivo, esto quiere decir que no tiene por qué ser fiel al programa. (Figura 71).



Figura 71. Serie CSI (2000-),

Los creadores de las series son su alma. Los guionistas a los que se les ocurrió una idea y consiguieron llevarla a buen término son, hoy por hoy, más importantes que los directores o los actores. Ellos se denominan *showrunner* de las series de televisión y se reconocen, sobre todo, como escritores, pues usan las palabras que se expresan a través de las imágenes, pero sin separarse de los guiones. Es que junto con el guion, pilar imprescindible en estas creaciones, está todo un equipo que desarrolla el concepto visual mediante nuevos planteamientos y cuidando hasta el último detalle, por lo que no tiene nada que envidiar en cuanto al diseño de producción de las películas cinematográficas. Este tratamiento, cuidado tanto a nivel de guion y unido al concepto visual, hace que las imágenes estén llenas de secretos a descubrir para entregar más información y conocer en profundidad a sus personajes. En este desarrollo, el color se cuida hasta la saciedad, a nivel de ambientación y gamas cromáticas, por lo que juega un papel de gran importancia.

Todo lo mencionado anteriormente permite comprender que las series de televisión actuales estén muy por encima del cine, pues poseen un mayor y mejor desarrollo de personajes y de las tramas, que es lo que “engancha” y se convierte en parte de la vida del espectador. Funcionan como novelas, por lo que pueden contar historias largas y con arcos dramáticos cambiantes como en la obra de Dickens.

Sorkin, guionista y dramaturgo además de showrunner de series como *The Newsroom* o *El ala oeste de la Casa Blanca*, dice: “Yo te llegaría a decir que la televisión es el mejor teatro que se puede ver en la actualidad” (Ayuso, R., 2014).

6.2. ÉPOCAS DE ORO DE LA TELEVISIÓN

Cuando uno quiere imaginar la Inglaterra victoriana, no tiene muchas opciones: los libros de historia o las novelas de Dickens. En el futuro, cuando alguien investigue los Estados Unidos del siglo XXI podrá leer una novela de Price o de Cormac McCarthy, pero también tendrá la alternativa de ver *The Wire*, *Breaking Bad*, *The Sopranos* o *Mad Men*. El envase de los relatos puede ser distinto, pero la experiencia resultará igualmente epifánica (Figueras, M., 2010).

El modelo de las series tiene su origen en el siglo XIX y en las novelas por entrega, las cuales se empezaron a publicar en la prensa para posteriormente dar el salto al radioteatro y, por último, a la televisión. Otro tipo de ficción de serial son los comics de superhéroes que se crean en Estados Unidos en los años 1940, con Marvel¹⁰⁹ a la cabeza. Los inicios de este recorrido ocurren cuando Estados Unidos gana la Segunda Guerra Mundial, produciéndose un cambio que los convierte en el centro del panorama internacional. Se dieron cuenta de que no solo debían ser los que potenciaran y desarrollaran la industria armamentista, sino también la del entretenimiento. En consecuencia, se encuentran impulsando Hollywood, como centro neurálgico de la ficción a nivel nacional y, posteriormente, internacional. El cine y la televisión serían el medio utilizado para difundir y propagar los mensajes, así como la forma de vida del ideal americano.

En los años 50, la cinematografía experimentó un alza y, a la vez, el televisor se convierte en el electrodoméstico más importante de los hogares. Todo gira en torno a él y ocupa el mejor lugar de la casa, antes ocupado por la radio. Las series que se emiten son vistas por toda la familia, como en el caso de la primera serial de gran

¹⁰⁹Marvel Worldwide, Inc., es una editorial de cómics estadounidense creada en 1939, inicialmente con el nombre de *Timely Comics*. Entre sus personajes emblemáticos del género super heroico se encuentran Capitán América, Iron Man, Spiderman, Thor, Hulk, Wolverine, Daredevil, The Punisher, Silver Surfer, Magneto, los X-Men, entre otros. A partir de los años 70, la compañía se posicionó como una de las principales editoriales de cómics del país. En agosto de 2009, la multinacional Walt Disney compró Marvel Entertainment por 4.000 millones de dólares.

audiencia / *Love Lucy* (Desi Arnaz, Jess Oppenheimer, Madelyn Pugh, Bob Carroll, Jr., 1951-1960), una comedia diaria ambientada en la vida cotidiana de un matrimonio, que fue referente para las familias estadounidenses durante muchos años .

Es en este período que empieza la denominada Primera Edad de Oro de la Televisión, comprendida entre finales de los años cuarenta y mediados de los cincuenta, con el drama antológico, primer formato realizado desde Nueva York. Posteriormente, su centro de realización se movería a Hollywood, donde se empiezan a producir las series por episodios. Estos eran programas de bajo presupuesto que estaban destinados a una audiencia aún muy pequeña, lo que les permitía desarrollar temas controvertidos y polémicos para la época (como historias con un toque de realismo social). Como en todo, la evolución era lógica y esas antologías dramáticas fueron desapareciendo, así como el realismo que trataban, para dar producciones con temáticas más simples, de acuerdo con lo que vendían los anuncios de los que patrocinaban esas producciones.

No obstante, dentro de esa simpleza televisiva aparecieron ciertos hitos televisivos, con series como *The Twilight Zone* (Rod Serling, 1959-1964) o *Alfred Hitchcock Presents* (Alfred Hitchcock, 1955-1965). Estas tenían personajes y relatos diferentes en cada episodio, lo que se puede comparar a *Horror Picture Show*.

Es necesario recalcar la importancia de Hitchcock en este proceso, pues es un director de cine que llega al mundo de la televisión para hacer un gran cambio de planteamiento y que se puede comparar con David Lynch, otro director que se hará presente en la Segunda Edad de Oro. Otras series de esta época son *The Invaders* (LarrCohen, 1967-1968), *The Fugitive* (Roy Huggins, 1963-1967) o *The Prisoner* (Patrick McGoohan, George Markstein, 1967-1968) (Figura 72). La mayoría de estas series son en blanco y negro, con lo cual se nombran solamente como referencia al pasado del *boom* televisivo actual.



Figura 72. *Prisoner* (1967-1968).de las pocas series que eran en color

La Segunda Edad de Oro fue bautizada por Robert J. Thompson¹¹⁰, director del Centro para el Estudio de la Televisión Popular de la Universidad de Syracuse y pionero en el estudio y reivindicación de la ficción de calidad, en su influyente estudio *Television's Second Golden Age*, donde la sitúa entre los años ochenta y principios de los noventa. En su libro, Thompson recorre series desde *Hill Street Blues* y *Twin Peaks*, junto a *China Beach* (William Broyles, Jr. y John Sacret Young, 1988-1991), *Thirtysomething* (Edward Zwick y Marshall Herskovitz, 1987-1991), *Homicide: Life on the Street* (Paul Attanasio, 1993-1999), *Northern Exposure* (Joshua Brand, John Falsey, 1990-1995), *St. Elsewhere* (Joshua Brand, John Falsey, 1982-1988), hasta llegar a *ER* (Michael Crichton, 1994-2009). En esta segunda edad de oro de la televisión se trabajan más y nuevas tramas, por lo que las series tienen una mayor complejidad y los personajes están mejor desarrollados. Lo anterior permite una mayor riqueza narrativa y mundo interior, se empieza a usar un lenguaje más realista, que el espectador reconoce y se identifica con el haciendo todo más cercano. Sin embargo, aún no existe una utilización del color de forma psicológica.

En este sentido, *Hill Street Blues* significa un hito en este cambio en la forma de plantear las series más realista y cercana al espectador. Esta serie trata el trabajo policial con una compleja estructura argumental, que contaba con tramas generales o continuas que estaban presentes en todos los capítulos y otras tramas que se daban

¹¹⁰Robert J. Thompson (1959-) es un educador e investigador de los medios de comunicación. Sus áreas de investigación son las historias y programación de televisión, la cultura popular y la crítica de medios.

por episodios, es decir, que se abrían y cerraban en ese capítulo. Todo esto conlleva un cambio de lectura para el espectador, una evolución en la forma de ver las series. Así, a pesar de que tuvo unos inicios difíciles, el programa arrasó en los premios Emmy de 1981 (veintiuna nominaciones y ocho premios) contando con una gran audiencia que catapultó la popularidad de la productora MTM. Esta empezó en el terreno de la comedia con *The Mary Tyler Moore Show* (James L. Brooks y Allan Burns, 1970-1977) y, posteriormente, con el drama con *Lou Grant* (James L. Brooks, Allan Burns, Gene Reynolds, 1977-1982) pero siempre con series de gran calidad y presupuestos que hasta ese momento no se planteaban. Ya no era importante llegar al mayor número de audiencia, sino a una audiencia de calidad. Las que siguieron a esta serie continuaron con este planteamiento, que incluía rechazar formulas cómodas y trataba de diferenciarse del resto de la programación. Además, incorporaba talentos del cine y llegaba a una audiencia urbana, culta y joven. La hibridación de géneros, problemas con la gerencia de las cadenas como parte del conflicto entre arte y comercialidad, la utilización de la memoria para crear nuevos conflictos a partir de los acontecimientos pasados, la preeminencia del escritor, la auto-referencialidad, la utilización de tópicos controvertidos, la tendencia al realismo y, por último, la costumbre de atraer la atención de los críticos y ganar todo tipo de premios. En los años ochenta y principios de los noventa, se debe hacer referencia a dos series de gran innovación, series que se convierten un fenómeno social y así como referencia y de culto a nivel mundial, la primera sería la serie de *pre web*. La primera de ellas es *Twin Peaks*, creada por David Lynch y Mark Frost (Figura 73).serie donde ya no se diferencia claramente el bien o el mal, está más difuminado, así como los géneros y las categorías morales.



Figura 73. *Twin Peaks*, la serie en la que dejaron libertad absoluta a su creador David Lynch.

La otra serie es *X-Files*, dirigida y creada por Chris Carter, que trata sobre la investigación desde el ámbito sobrenatural. Allí radica la innovación, pues, aunque busca la verdad, hay múltiples interpretaciones de ella y nada es absoluto. Además, se transforma en la primera serie con comunidad de fans online. En los capítulos especiales que esta serie tenía cada cierto tiempo se daban experimentaciones, muchas de ellas a nivel de color, tales como los capítulos que fueron rodados en blanco y negro o los que se rodaron como documentales.

En relación al color, se debe hacer referencia al planteamiento de la estética del video clip *Miami Vice* (Anthony Yerkovich, 1984-1989), (Figura 74) con un uso intencional del color.



Figura 74 *Miami Vice* (1984) serie planteada como un videoclip

Todos estos cambios fueron posibles por la aparición de los canales de cable. Hasta ese momento, en los ochenta, existían en Estados Unidos tres grandes cadenas televisivas, llamadas las *networks* (ABC, NBC y CBS) y que producían con la finalidad de tener la mayor audiencia en relación a la cantidad y no a la calidad. Al final de los ochenta nace una nueva cadena, la Fox, destinada a una audiencia formada por jóvenes y minorías étnicas. A final de la década de los ochenta se incorpora una cuarta cadena (FOX), que en un primer momento está dedicada a una audiencia formada por jóvenes y minorías étnicas. Posteriormente, se crean también UPN, dependiente del estudio Paramount, y Warner Brothers (WB), ambas destinadas al público femenino y joven.

Con ello, ya no se trabaja para un gran público, sino que se segmenta. La segmentación beneficia a las nuevas producciones, pues generan mayor espacio para la creatividad y la libertad de temáticas.

Esta libertad, más que nada en la televisión de cable, permite evadir la censura y el control de contenido. Esto se ve de manera explícita en *The Sopranos*, que solo se pudo realizar en una cadena privada, ya que trataba temática compleja. (Figura 75).



Figura 75. *The Sopranos*, el hito de las series por excelencia

El resultado fue que a la audiencia le gustó, la siguió y, por tanto, este tipo de series se empiezan a convertir en un buen negocio que, poco a poco, abarcará diferentes géneros y serán seguidas por diferentes públicos. Resulta evidente que este estado de bonanza se produce por una serie de múltiples factores, entre los que se cuentan la diversidad del panorama televisivo norteamericano, que ha permitido una explosión en la producción y, por tanto, ha aumentado la posibilidad de que más programas innovadores vean la luz.

Todo esta evolución de las series, que hoy se encuentra en su punto más alto, tuvo sus inicios en *Hill Street Blues*, a partir de ese momento las fórmulas narrativas y temática cada vez más complejas se convirtieron en grandes logros creativos, con directores de cine, tales como David Lynch, Steven Spielberg (*Taken*) y David Mamet (*The Unit*), que encontraron en la televisión otra vía para desarrollar sus imágenes y narraciones.

6.3. LA TERCERA EDAD DE ORO

Carlton Cuse, el creador junto a Damon Lindelof de *Lost*, dice: **“Vivimos en una era en la que las series tienen una vida que no tenían antes. Ha habido una evolución en el medio, se consume de otro modo, como una historia completa, y a tu propio ritmo. Por eso creo que las series son los nuevos libros, una nueva forma de literatura”** (Ayuso, R., 2014)

En la actualidad la ficción televisiva vive una Edad dorada, equiparándose y hasta mejorando el cine convencional, algo que hace un tiempo atrás sería impensable. Hoy la realidad es otra y profesionales del cine, especialmente directores y actores de Hollywood, aceptan participar en proyectos televisivos. Las cadenas de televisión, compiten por ofrecer series de calidad y para ello, arriesgan y asumen un mayor costo con el fin de conseguir producciones de calidad y muy cuidadas, tanto a nivel narrativo, como visual, esto significa prestigio y conseguir espectadores de calidad lo que ayuda a la evolución del lenguaje de estos productos, pues exigen innovación.

El punto inicial se sitúa en el momento que la cadena HBO, decide apostar por producir series como *Oz*, *The Sopranos*, *Six Feet Under*, *The Wire*, etc. El planteamiento era sencillo: una serie de calidad gustará al público. Estas tienen características particulares, tales como la visión artística, es decir, que la serie se plantea como una obra de arte, con lo cual debe tener unos objetivos artísticos y una personalidad reconocible solo con darle una mirada rápida. Sin embargo, esto no es tan simple, pues también hay series de menor calidad que alcanzan el éxito. En los años 70 se comenzaron a poner en práctica los conceptos de *marketing* en las cadenas, que buscaba recaudar espectadores de calidad y no en cantidad.

Detrás de una serie de calidad hay una mente creativa: el o los *showrunner*. Ellos son la piedra angular de las series y tienen un gran poder de decisión en el aspecto creativo de cada proyecto. Corresponde a alguien que dirige los esfuerzos de todos los que participan en esta obra, que en el cine existió desde siempre, pero en la

televisión se pensó que no era necesario hasta ahora. Una serie de calidad, para bien o para mal, tiene altos valores de producción, pues necesita una atención al detalle que requiere diversos recursos materiales, así como un buen nivel de técnicos que participen. En resumen, se debe hacer las cosas como están planeadas, y no abaratando costos. En las series de calidad prima, por tanto, la visión artística y no el seguir un presupuesto normalmente ajustado, sino saber gastar para conseguir un producto de calidad. También se evita el trabajar con clichés de género.

Sin embargo, así como las grandes empresas realizan publicidades sobre su producto no hablando específicamente sobre este, sino que sobre los beneficios que estos entregan o cómo ayudan a valores más altos, las series de calidad hablan sobre el prestigio de las cadenas que las emiten, que invierten y cuidan a sus espectadores. Estos espectadores son considerados gente culta y con poder adquisitivo, que interactúan con los auspiciadores de las cadenas, en el sentido de comprar o interesarse por sus productos. Esto quiere decir que es mejor poner un negocio de agua junto a una fuente, aunque pase mucha gente o poner un negocio de agua junto a una carretera en verano aunque pase poca gente.

Las series de la actualidad no tratan de abarcar un parámetro mayor de población, sino que están destinadas a determinados sectores de población. Así, ya no es la idea que toda una familia vea la misma serie, sino que atacar a grupos que son y serán fieles a la producción si estos logran identificarse con ella. La CBS y su cambio lograron dos consecuencias importantísimas: parámetros de trabajo a la hora de hacer una serie y ser paciente, pues una serie de calidad es un gusto adquirido. Es decir, no siempre un fracaso inicial debe significar su cancelación rápidamente.

Las cadenas ABC y NBC, desde finales de los 70, empezaron a buscar emitir series de calidad. La ABC realizó una miniserie de ocho capítulos por encargo a la producción a Warner Bros y, como resultado, salió *Roots*, que se enunció como el primer programa de ficción que trataba de manera realista un tema tan controvertido como el de la esclavitud y el racismo. Su emisión causó tanto impacto, que su último capítulo fue el tercer programa más visto de la historia detrás de *M*A*S*H* y *Dallas*.

Mary Tyler Moore Show corresponde al esqueleto de lo que se podría denominar “estilo HBO”. Esta productora, MTM, después de varias series todas ellas de calidad y con audiencia desarrolla *Hill Street Blues*, la serie policial que la NBC encargó a MTM y que es un hito dentro de la segunda edad de oro.

Hill Street Blues se estrenó en 1981, guiado por Steven Bochco, su el primer director y el que establece la estética de la serie. Esta recibió buenas críticas, pero malas audiencias. No obstante, la NBC supo esperar y, gracias a ello, obtuvo no solo variados premios Emmy, sino que también la repercusión internacional que hizo que Estados Unidos se convirtiese el país puntero en producción televisiva. La BBC tenía algunas series muy buenas y con guiones arriesgados, pero les faltaba el despliegue de medios de las series de Estados Unidos. En los 80, MTM fue la pionera de lo que es hoy HBO, con series como *Homicide: Life in the Street* (1993-1997), basada en un libro de David Simon¹¹¹ y antecedente de *The Corner* y *The Wire*.

El drama médico *St. Elsewhere*, pionero en este género, fue estrenado al año siguiente en la NBC y también producido por MTM. Al principio obtuvo malos indicios, hasta logró encontrar su sitio.

Así, en los ochenta y noventa se experimentó y se buscó generar una adoración y fidelización del público hacia las series. Además, se examinaron nuevos caminos en lo narrativo y estético. Por ello, en 1984, la NBC estrenó *Miami Vice*, con altos valores de producción convertidos en coches Ferrari, casas lujosas, ropa de marca, etc.; todo eso en una estética de video clip con colores saturados. En 1990, la ABC estrenó *Twin Peaks*, rodeada de arte y vanguardia. El director David Lynch, a quien se le atrajo con la premisa de que tuviera libertad absoluta, compitió su primera temporada con *Cheers*. En *Twin Peaks* la cadena hace notorio que ya no se ponían

¹¹¹David Simon (1960-) es un escritor y productor estadounidense de series de televisión. Trabajó para el periódico *The Baltimore Sun* durante veinte años. Escribió los libros *Homicide: A Year on the Killing Streets* *The Corner: A Year in the Life of an Inner-City Neighborhood*, éste último junto a Ed Burns. El primer libro fue la base de la serie de la NBC, *Homicide: Life on the Street*, en la cual Simon intervino como guionista y productor. El segundo libro fue adaptado para la televisión por Simon en la mini serie *The Corner* de la HBO. Simon es el creador de la serie de la HBO, *The Wire*, en la que participó como productor ejecutivo, guionista y creador durante cinco temporadas.

límites artísticos, y es que su importancia radica en ser considerado una revolución por la crítica y el público y que la ficción televisiva fuese mirada de otro modo. No obstante, no supieron gestionar tanta vanguardia y se quedó solo en la segunda temporada.

Hoy por hoy, el público está cada vez más cualificado para ver series diferentes. Entre 1970 a 1990 ya había quedado claro que, si se aumentaba la calidad, se daba también una buena imagen de marca. Las cadenas de pago que no necesitaban anunciantes para costearse, sino las ventas directas de su producto mediante suscripción, empezaron a ver que el valor añadido de buenas series les haría tener repercusión internacional y, así, abrir nuevos mercados, por lo que se lanzaron con menos gastos y mayor astucia.

La Fox, con su serie *X Files* estrenada en 1990, convirtió la serie en culto. No era una serie cara, sino que se parecía a la típica serie de crímenes por episodio para resolver. Sin embargo, jugaron con temáticas atractivas dirigidas a público escogido y amante de la ciencia ficción. Esta serie tuvo ocho temporadas, que la convirtieron en fenómeno mundial, gracias a la democratización de internet. Gracias a internet se afianzó la serie, debido a la creación de foros donde se discutía la serie y el público se retroalimentaba, síndrome de *Lost* por cable y (es lo que hoy llamaríamos el «síndrome *Lost*»).

En un 1997, HBO era una cadena de cable de modesto prestigio y que se la conocía por sus transmisiones deportivas históricas. Sin grandes expectativas por parte del resto, decidieron empezar a elaborar su propia ficción, para lo que fueron arriesgados y ambiciosos desde el principio. Se plantearon competir de igual a igual con CBS, NBC o ABC y, en ese mismo año, presentaron la primera gran serie de producción propia: *Oz*, un drama con el entorno de una cárcel, donde los personajes realizaban un gran trabajo coral y narrativo, con tramas paralelas y un tono atrevido. Esta serie contiene mayor violencia y es sexualmente explícita, algo que no se había visto hasta ese momento. Esto fue posible porque se trataba de una cadena privada, algo que era impensable en *Hill Street Blues* que, a pesar de sus innovaciones, estaba sujeta a restricciones.

El público de HBO lo formaban suscriptores, lo que significaba una gran ventaja para avanzar y experimentar con nuevas y arriesgadas temáticas, así como formas de narrarlas. De esta forma, *Oz* plantea un cambio en las reglas clásicas como, por ejemplo, tener personajes que se convirtiese en el referente emocional del espectador. En la serie, los personajes traspasan las líneas morales, lo que producía incomodidad en el espectador. Fuera de estos cambios, la estructura narrativa era la que se estaba usando hasta ahora. *Oz* es una de las primeras series que contaban con un concepto artístico desarrollado previamente, en este caso, por Tom Fontana¹¹². Así, duró seis temporadas y no tuvo tanto éxito como otras, pero sí estableció los precedentes de un lenguaje duro y explícito, así como una buena calidad. Esto fue el pistoletazo de salida para que los suscriptores supiesen que allí se presentarían series de calidad y de arriesgadas temáticas, lo que la diferenciaría de las grandes cadenas. HBO gana, por tanto, la jugada con respecto a las estatales, por lo que seguirán utilizando el método MTM y de nuevas temáticas en series como *The Sopranos*.

The Sopranos fue estrenada en 1999 en el momento justo, pues el espectador estaba esperando nuevas temáticas y había una gran cantidad de usuarios en internet que la izarían como serie de culto. La serie de David Chase, al que le dieron libertad creativa absoluta para romper con todo, unido con un casting realista excepcional y un gran desarrollo del concepto artístico, convierten a esta serie en el gran hito de la nueva era televisiva y se transformó en una serie de culto. Más adelante, con *Six Feet Under*, estrenada en 2001, y con *The Wire*, estrenada en 2002, en HBO se convierte en un referente, siendo la cadena imitada por sus series de calidad y, siendo identificada por el público, pues demostró que fue la que dio un paso adelante en la producción de series con medios propios, consiguiendo que la ficción televisiva mira de tú a tú a la cinematográfica y, desde luego, sabemos que directores, guionistas y actores buscan en la TV un prestigio que antes solamente podían obtener «graduándose» en la gran pantalla. HBO y sus imitadoras o competidoras se han limitado a concluir un largo proceso que se había iniciado a principios de los setenta y, de hecho, HBO lo hizo sin necesidad de aportar demasiada filosofía original.

¹¹²Tom Fontana (1951-), escritor y productor estadounidense. Ha participado en multitud de proyectos, entre otros, como *Oz* (la cual también creó), *St. Elsewhere* y *Homicide*.

Nic Pizzolatto, novelista y autor de *True detective* (Figura 76) dice: “No hay duda de que, tanto en el desarrollo de los personajes como en el de las historias, la televisión de la última década está muy por encima de lo que puedes ver en cine”. Otro novelista guionista es Dennis Lehane, uno de los grandes de la literatura negra, además productor y guionista de *Boardwalk Empire*. (Ayuso, R. 2014).



Figura 76. *True detective* (2014) serie con una gama cromática definida

6.4. EL COLOR EN LAS SERIES DE TELEVISIÓN

“Disfrutamos de un modelo que nos permite hacer lo que hasta ahora las novelas han hecho a la perfección: contar historias largas, con personajes sólidos, y un arco dramático cambiante, algo que Dickens hacía muy bien. Este es un estilo al que hemos vuelto”, Elwood Reid showrunner de la serie *The Bridge* (Ayuso, R. 2014)

Showrunner es un término anglosajón que hace referencia a los creadores absolutos de las series de televisión, el alma de estas. Ellos son las nuevas estrellas, lejos de los directores o a veces hasta de los actores. En la actualidad, es sabido que detrás de *Breaking Bad* se encuentra Vince Gilligan, y que detrás de *The Soprano* tenemos a David Chase, por ejemplo. Hay un sentimiento de autoría, pues son los que luchan por sacar el proyecto adelante y los que dan vueltas al concepto visual tanto como narrativo sabiendo, claro está, que detrás de ellos hay un gran equipo que trabaja y desarrolla los planteamientos visuales minuciosamente.

Un guion está escrito para ser planteado en imágenes. No son palabras por palabras, sino que tiene que existir una visualidad desde la palabra, esa palabra que ya es una imagen y está llena de secretos para descubrir, apoyándose de todos los elementos que aparecen en el recuadro, la composición y los colores; todo entrega información que ayuda a entender en su totalidad a los personajes. Este planteamiento es similar a lo que le sucedía a Miguel Ángel cuando se enfrentaba a la pieza de mármol y ya se encontraba la figura dentro así en las series, dentro de las palabras, aparece la imagen potente y clarificadora que refuerza los espacios y los personajes narrados.

Como ya hemos mencionado, en los últimos 15 años las series de televisión han vivido su gran revolución. La nueva creatividad, sin miedo ni restricción de audiencia, es la que ha permitido desarrollar nuevos temas y nuevas formas de contar historias: “Yo te llegaría a decir que la televisión es el mejor teatro que se puede ver en la actualidad”, añade otro de los creadores entrevistados por Babelia, el reverenciado

Aaron Sorkin, guionista y dramaturgo, además de *showrunner* de series como *The Newsroom* o *El ala oeste de la Casa Blanca*. David Chase y su drama televisivo, *The Sopranos*, que se convirtió en un hito en cuanto a las series de televisión, con planteamiento estético.

En el año 2004 aparecen grandes series, que se convierten en series de culto como: *Lost*, *House*. Con sus colores. (Figura 77).



Figura 77. *Lost* (2004) una de las series consideradas de culto

Siguen series como los zombis de *The Walking Dead*, los alienígenas de *Falling Skies*, la guerra interplanetaria de *Battlestar Galáctica*. Así como las series que se analizarán en este documento, como los años 50 con *Mad Men* y sus colores o *Breaking Bad*. Las comedias de situación como la popular *Modern Family*, *Cómo conocí a vuestra madre*, en la línea de la mítica *Friends*; o *The Big Bang Theory* con colores planos (Figura 78).



Figura 78. *The Big Bang Theory* (2007) la sitcom, con público donde se rescata a los *freakies*

Estas series rivalizan con cualquier producción cinematográfica, ya no solo en guion, sino que también en el diseño de producción. Los decorados *Mad Men*, *Game of Thrones* (Figura 79) o *Breaking Bad*, entre muchos otros, dan cuenta de ellos, ya que cuidados hasta la saciedad a nivel de ambientación y gamas cromáticas.



Figura 79 *Games of Thrones* con sus tonos fríos

El auge de los *showrunners* como el alma de las series, quienes llevan el control no solo del guion sino que también de la visualidad, hace que sean una especie de diseñadores de producción, pero es más interesante hablar sobre estas figuras creadoras.

6.4.1. EL COLOR EN LA SERIE MAD MEN

Mad Men exhibe todas las marcas de la escritura de calidad: la perfecta estructura, la dimensión de sus criaturas, la precisión de los diálogos: en esa agencia de publicidad nadie dice lo que piensa y siente de verdad, y sin embargo los procesos internos de sus personajes resultan transparentes. (Figueras, M., 2010)

Dice Matthew Weiner, creador de la serie, que la idea original empieza a nacer después de leer a J. D. Salinger y John Cheever, pero que se redondeó al volver a ver *The Apartment* (1960) de Billy Wilder¹¹³. (Figura 80)



Figura 80 *Mad Men* y su cuidada estética basada en un del color histórico

El creador de *Mad Men* llevó su propio proyecto a HBO, pero fue AMC, una cadena de pago que antes de esta serie sólo reciclaba materiales cinematográficos, la que se atrevió a producirla y no se equivocó pues es hoy en día una serie de culto y referente en la historia de la televisión.

113 <http://www.rockdelux.com/radar/p/mad-men-colores-diluidos.html>

Mad Men recrea el ambiente post guerra de los años 60, y su trabajo de ambientación está basado en la autenticidad histórica, ese es uno de sus grandes atractivos, el recorrer los momentos históricos de Estados Unidos. Por ejemplo, cuando desarrollan el nuevo diseño de Lucky Strike, diseñada por Raymond Loewy en 1940, el diseñador un “rock star” de esos años convenció al dueño de la tabacalera que si cambiaba el color del verde al blanco y el logo fuese visible, las ventas aumentarían. La presentación de estos acontecimientos permite al espectador reconocer los tiempos y entender las atmósferas. “El objetivo de Weiner era que su reproducción histórica no tuviera nada que ver con lo *kitsch*. Así, la imagen fotográfica de la serie contribuye a ese estilo cuidado: composiciones pictóricas con gamas cromáticas definidas, opciones de filmado afines a los años cincuenta y sesenta (cámaras de 35mm. en lugar de digitales), elencos actorales cerrado al ser los protagonistas publicistas pues es como se les denominaba a los que trabajaban en el área de la publicidad”.

Esta serie preciosista, de estética intachable, un lujo visual a nivel con un cuidado tratamiento tanto a nivel de objetos, vestuario, colores y atmósferas. Sus tiempos son lentos, para así poder disfrutar y recorrer los espacios. La música de *Mad Men* se mueve en la cadencia, en el *soul*.

Esta serie desarrolla la sensualidad del diseño, con altas dosis de *glamour*, esta característica también deriva de su alto coste de producción. Narra una época histórica con una gama cromática definida, pero también es la serie que trae a la actualidad la época dorada de Hollywood. Presentan años de gran creatividad en el diseño, que se ven reflejados en sus decorados, que cuentan con piezas de *Eames*, de *Eero Saarinen*, lámparas *Nesso* de *Artemide*. La decoradora de la serie Amy Wells, utilizó diseñadores clásicos norteamericanos, pero también la escuela danesa y diseñadores contemporáneos como *Tom Dixon*, existe una clara referencia a la Bauhaus en muchos de sus objetos y se destaca diseñadores de la talla de *Mies Van der Rohe*: “Quería que la escenografía de *Mad Men* fuese realista, como si las personas realmente tuvieran esas piezas. Es importante que sean imperfectos, no icónicos. Mucha gente tenía diseños daneses en aquel momento porque el precio era razonable, y gran parte de ellos aún existen por su gran calidad”.(Dakit, 2012). Los objetos transmiten la personalidad que se quiere respirar en la serie, y convierten las

escenas en cuadros de Edward Hopper, donde aprecia un uso pictórico del color en algunos de sus *frames*.

Todo gira alrededor de la agencia de publicidad *Sterling Cooper*, ubicada en *Madison Avenue* de *Manhattan, New York*. Ella es el alma mater de esta trama, y es en este lugar donde se pueden apreciar las contradicciones, los sentimientos, el inicio del consumismo como forma de vida, los egos, la competencia profesional, las frustraciones, los secretos, el sexismo, todo en un espacio de maderas, whisky y cigarros, que giran alrededor de la figura de Don Draper, una especie de *Gran Gatsby* de Scott Fitzgerald.

Don Draper, cromáticamente se encuentra en la paleta de marrones, un hombre hecho a sí mismo, representante del ideal americano, pero con una doble vida producto de un pasado oculto, esto le lleva a no poder conciliar sus dos mundos y este personaje central se encuentra rodeado de un grupo de mujeres, cada una de ellas, posee un color, que tiene que ver con su personalidad y su situación. Por ejemplo, los estampados y colores pasteles de su primera esposa, fiel representante de las modelos de la revista *Bazaar* de los años 50-60, a la jefa de planta de las secretarias con sus vestidos ajustados de colores fuertes, que utiliza su atractivo para lograr sus metas en un mundo absolutamente machista. En el medio, se encuentra Peggy Olson, personaje con una gran evolución narrativa dentro de la historia, donde en un principio sus colores son apagados y conservadores, para terminar con colores vivos y brillantes, que hablan de la posibilidad de cambio, una puerta que podían abrir unas pocas, dando el salto de secretaria a *copy*

Estos personajes están vestidos por la estilista Janie Bryant, cuentan la historia y la vida de esos años a partir de referencias en libros, revistas, periódicos de la época e inserciones publicitarias que hacen creíble la atmosfera de esos años, convirtiendo a *Mad Men* en una serie de culto, con un tratamiento histórico del color, así como, un tratamiento pictórico al utilizar como referente a Edward Hopper.

6.4.2. EL COLOR EN LAS SERIES DE LA ÚLTIMA DÉCADA BREAKING BAD

"Quiero controlar el color para cada uno de estos episodios donde te sientas con el colorista y te aseguras de que el color de cada escena individual es de la forma que quieras que sea", Vince Gilligan (Gilchrist, T., 2012).

Al leer esta frase del *showrunner* de *Breaking Bad* se constata la importancia del color en las series de televisión. Su utilización es de gran importancia, pues otorga al espectador una mayor información sobre los personajes al vestirlos con determinadas gamas o matices. Lo mismo sucede con ciertos objetos, mobiliario o decorados, elementos que están dotados de un significado y simbolismo. Y esto es lo que sucede en *Breaking Bad*, que se podría traducir en "Corrompiéndose", serie de *Sony Pictures Television* que en Estados Unidos se emitió por la AMC y de la cual Stephen King calificó como la mejor serie de televisión de la historia. Cuenta la historia de Walter White, un profesor de física a quien le diagnostican cáncer de pulmón inoperable, quien preocupado por los gastos de la enfermedad y el futuro de su familia decide preparar y vender, junto a un ex alumno, metanfetamina, un potente psicoestimulante. El periodista Es especialista en series Marcelo Figueras¹¹⁴, dice: "Breaking Bad es a la TV de hoy lo que Coppola, Scorsese y Altman fueron al cine en los setenta: un soplo de aire fresco" (2010).

Toda la trama sucede en Albuquerque, en Nuevo México, en localizaciones, por lo que la ubicación geográfica determina los colores y las atmósferas utilizadas. El color de esta serie está tratado y analizado a nivel de gamas cromáticas en el vestuario, en determinados elementos y en la situación en la que se encuentran. Su color identificativo en general es el verde (Figura 81).

¹¹⁴ Marcelo Figueras (Buenos Aires, 1962) escritor y guionista. Ha publicado libros como *Aguarium* y *Kamchatka*, y convertido en guiones las novelas *Plata quemada*, de Marcelo Piñeyro, y *Rosario Tijeras*, de Jorge Franco



Figura 81 *Breaking Bad* con sus gamas de verde como color identificativo.

En la página www.breakingbad.wikia.com/wiki/Color se presenta un análisis de las gamas cromáticas utilizadas por los personajes de esta serie, destacando que las relaciones de los personajes centrales son análogas a las relaciones entre los colores en la rueda cromática rojo amarillo y azul (Figura 82).

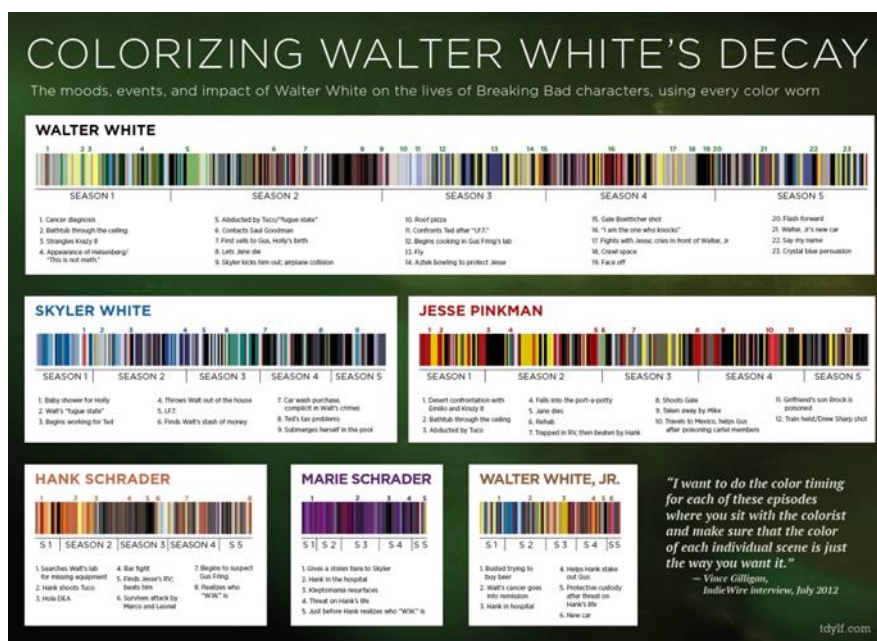


Figura 82. Gamas cromáticas en el vestuario de *Breaking Bad*.

Las gamas cromáticas que utilizan los personajes, cumplen la función de reforzar su personalidad, entregando al espectador información profunda sobre ellos.

Estos colores cambiarán, a la vez que los personajes evolucionan, como si las escenas así lo requieren. Según esta página el análisis de los colores de los personajes en *Breaking Bad* es el siguiente:

Verde

- Utilizado habitualmente por: Walter White
- Simboliza: Avaricia, dinero, crecimiento o envidia

Ejemplos:

- Los cirujanos que visten verde, cuando Walter tiene la cirugía por el cáncer al pulmón.
- Skyler, que normalmente viste de azul, lleva algo verde cuando encuentra la bolsa de dinero de Walt en el armario de Holly.
- Walt viste una camisa verde al poner la bomba en Casa Tranquila.
- Saul viste una corbata roja (sangre) y una camisa verde (dinero) cuando Jesse le deja los cinco millones de dólares.

Azul

- Es el color de Skyler White
- Simboliza: Tristeza, agua, cielo, frialdad, lealtad

Ejemplos:

- Los cristales azules, que es la metanfetamina.
- Jane Margolis lleva unos vaqueros azules cuando muere y es enterrada con un vestido azul.
- Walter y Skyler llevan camisas y pantalones azules cuando van al almacén donde está el dinero de Walt.

Amarillo

- El color de Jesse Pinkman, Gus Fring
- Simboliza: Optimismo, placer, cautela, cobardía, miedo

Ejemplos:

- Las sábanas de Jesse eran amarillas en escenas con su novia Jane.
- Los trajes protectores que vestían Walt, Jesse y Gale en el laboratorio de Gus eran amarillos.
- Walter usa una camiseta amarilla cuando los hombres de Mike son asesinados en las cárceles a sus órdenes.
- Marie viste de amarillo cuando Hank le cuenta que Walt es Heisenberg. Aunque el color de Marie es el morado.

Marrón

- El color de Hank Schrader.
- Simboliza: Tierra, humildad, estabilidad
- Color compuesto: Formado por rojo + amarillo + negro

Ejemplos:

- Walt lleva una chaqueta marrón al tratar de animar a Hank a levantarse y seguir adelante después de sus traumas.

Morado/Lila

- Color de Marie Schrader
- Simboliza: Lujo, realeza
- Color secundario: Formado por rojo + azul

Ejemplos:

- Marie viste color lila casi siempre, descontando la bata que utiliza en el hospital y algún uso de amarillo y negro.
- La casa de Marie, tiene elementos púrpura como la alfombra, los cojines o utensilios de cocina

Naranja

- Color de Hank Schrader, Badger, Saul Goodman
- Simboliza: Humor, risa, actividad, fuego, oro

-Color secundario: Formado por rojo + amarillo

Ejemplos:

-Hank usa el naranja durante la redada y para informar a los demás en la DEA

-Walter Jr. viste una camisa naranja para visitar a su padre en el hotel Beachcomber y

-Tras la muerte de Gale, Gus se pone un traje de laboratorio naranja y no amarillos, como era lo habitual

-Walt y Jesse usan ropa naranja cuando se deshacen del cuerpo de Victor.

Rosa

-Es el color de Walter White, Holly White

-Simboliza: Ingenuidad, amor, aceptación, calma

-Color compuesto: rojo + blanco

Ejemplos:

-Skyler viste de rosa en el *baby shower*

-Walt viste exactamente la misma tonalidad de rosa que el oso de peluche al reunirse con los doctores tras su cirugía para el cáncer

-Walt viste de rosa durante el accidente aéreo.

Rojo

-El color Walter White, Jesse Pinkman

-Simboliza: Sangre, asesinato

Ejemplos:

-Jesse lleva una sudadera roja mientras ambos se encargan de los cuerpos de Emilio y Krazy-8.

-Jesse viste un suéter rojo al quedarse en el desierto con Walter por el gasto de batería de la autocaravana.

-El avión que utilizan para ir hacia México es rojo.

-El suelo del laboratorio de Gus también es de color rojo.

Negro

-Es el color de Jane Margolis, Mike Ehrmantraut

-Simboliza: Muerte, culpabilidad, oscuridad, maldad, poder, discreción, decepción

Ejemplos:

-Hank viste completamente de negro durante su búsqueda de la autocaravana de Jesse.

-Skyler viste de negro al tener una aventura con Ted Beneke

-Skyler viste de negro durante la compra del local de lavado, al pasar a ser cómplice de Walter.

-Marie viste de negro cuando resurge su cleptomanía

-Walter viste completamente de negro al presenciar la muerte de Jane.

-Walter suele aparecer de negro al afirmar ser Heisenberg

Gris

-Es el color de Jesse Pinkman, Hank Schrader, Leonel y Marco Salamanca

-Simboliza: Depresión, enfermedad, cielo nuboso, cenizas, plata, muerte cercana

-Color compuesto: Formado por blanco + negro

Ejemplos:

-Jesse viste una sudadera gris tras la muerte de Jane

-Hank utiliza una camiseta gris mientras comprueba si realmente Walter es Heisenberg mirando las pruebas en su garaje.

Blanco

-Es el color de Walter White, Skyler White

-Simboliza: Inocencia, pureza, perfección, claridad, apertura, honestidad

Ejemplos:

-White es el apellido de Walter White y su familia.

La utilización del color simbólico en Breaking Bad, es real y consciente como se puede apreciar en este estudio, donde se analiza los colores de los personajes, a partir del

vestuario utilizado, pero también se puede revisar los decorados, ya que sucede exactamente lo mismo. Vince Gilligan, conoce la importancia del color como recurso expresivo y mezcla los colores sólidos de los objetos con el color atmosférico propio de esa zona geográfica, donde el ambiente cálido y desértico envuelve los espacios.



7 MARCO REFERENCIAL



7.1. ESCRIBIENDO CON LA LUZ DE VITTORIO STORARO

Un gran referente para el desarrollo de este trabajo es el libro *Writing the light* del director de fotografía italiano Vittorio Storaro, quien cuenta con un largo recorrido en el mundo cinematográfico, con películas como *El último emperador* (1987), *Apocalypse Now* (1979), *Novecento*, *El último tango en París*, *Dick Tracy*, *El Conformista*, *Reds* (1981) entre muchas más y ha obtenido tres premios Oscar. En España ha encontrado en Carlos Saura un gran aliado, para seguir desarrollando las investigaciones de la luz y de las emociones con películas como *Tango* (1998) o *Goya en Burdeos* (1999), donde aprecia el uso del color, como recurso expresivo. Él trabaja para y por la luz y así se refiere

La fotografía, para mí, realmente significa escribir con luz en el sentido que estoy tratando de expresar algo que está dentro de mí. Con mi sensibilidad, mi estructura, mi bagaje cultural, intento expresar lo que realmente soy. Estoy tratando de describir la historia de la película a través de la luz. Trato de tener una historia paralela a la historia real, de modo que a través de la luz y el color puedan sentir y entender, consciente e inconscientemente, mucho más claramente de lo que se trata la historia.

Vittorio Storaro (Enfilme, (09 - Sep- 2014)).

Storaro se basa en la teoría del color de Goethe, y así utiliza el color, basándose en el su efecto psicológico y su actuación en la percepción de las emociones. Sus libros, donde recorre 30 años de trayectoria en el mundo de la dirección de fotografía, junto con un análisis teórico profundo, se transforma en referencia obligada para el desarrollo de esta tesis.

En los volúmenes, donde se acerca a la pintura, la filosofía, la fotografía y el cine, habla de los significados de la luz, los colores, los elementos y de los símbolos, que lo han marcado durante su vida profesional. Toda esta información se convertirá en un documental *Writing with light: Vittorio Storaro* (1992) de David Thompson.

A grandes rasgos, el primer libro de *Writingwith Light: La Luce/ the Light Vol 1* habla sobre la luz y el segundo, que se llama *Colors* lo hace sobre el color y la relación entre ellos, los cuales simbolizan las etapas de la vida a través de la luz. Así, inicia su recorrido por el negro, que simboliza el principio y el fin, la presencia y la negación del cuerpo, continua con el rojo, el naranja, el amarillo, el gris, el verde, el azul, el añil, el violeta y, para terminar, con el blanco. Si el negro simboliza el principio y el fin, el rojo, el primero de los colores primarios, es el que principio ejecutor de todas las cosas, la vida, la energía y la luz. El naranja, simboliza la conciencia y por ello es el color más utilizado en *The Last Emperor* (Figura 83) y *El cielo protector*. El amarillo es el color del conocimiento y la intuición, representa el crecimiento y el paso de la inocencia a la madurez. Por ello, aparece en la primera parte de la película *The Last Emperor*. El gris es un color indefinido, es la pérdida, la espera o la reflexión. El verde representa la pasión y la razón, el pasado y el futuro. El azul expresa la libertad, que es para Storaro, la forma máxima de la inteligencia. El añil es el color de la madurez, la energía y el logro de la vida material. El violeta corresponde al color del ciclo de la vida. Y por último, el blanco es el color del pasado, de la minuciosidad de la vida, es la suma de todos los colores.



Figura 83. *The Last Emperor* donde destacan los dorados, amarillos y naranja.

Storaro, llena las escenas con colores cargados de emociones y significados, que se transmiten a través de las imágenes. En cada una de los trabajos en los que participa, el color atmosférico se trata con minuciosidad y se une al color sólido, así cada personaje o situación tiene su color o tonalidad, que influye en la percepción de emociones

La aplicación de la teoría del color, por parte del director de fotografía, se ve en ejemplos concretos, que son las películas en las que trabajó, como *Dick Tracy*—adaptación del cómic del mismo nombre, publicado en los años 30—donde trabaja con Warren Beatty, por segunda vez, después de colaborar con él en *Reds*. En ambos trabajos hay un desarrollo del color, pero es en la primera cuando trabaja con una gama cromática reducida, que conserva y transmite la estética de colores planos característica de los cómics de los años 50 (Figura 84). Cada escena tendrá una luz atmosférica distinta según sea la situación, si el protagonista corre peligro, la escena se ilumina de rojo, si se trata de una persecución, el azul y el verde iluminarán los edificios, predominantemente azules y verdes.



Figura 84 *Dick Tracy* con el uso de los colores planos.

Il conformista (Figura 85) de Bernardo Bertolucci¹¹⁵, es uno de sus primeros trabajos con desarrollo del color, en el que utiliza contrastes del tipo claro-oscuro y el azul como color base. Después de un análisis profundo sobre la personalidad de los personajes y el momento que están viviendo. De esta manera, en cada escena vemos el color que les rodea o que nace de ellos, caminando paralelamente con la narración, que enseña una Italia en una época de gran claustrofobia y rigidez, donde Marcello Clerici, un fascista con un pasado marcado por un asesinato, está dispuesto a combinar su luna de miel en París con un atentado a un exiliado político italiano que

¹¹⁵Bernardo Bertolucci (1940-) director de cine y guionista italiano. Con películas reconocidas tanto por la crítica, a como por el público. Son trabajos que están instalados en la memoria popular.

había sido profesor suyo y es en una secuencia en la capital francesa, donde todo se baña de un azul potente, con el fin de generar una sensación de libertad.



Figura 85. *El conformista* (1970), contrastes del tipo claro-oscuro.

En la misma ciudad de París se desarrollan dos grandes películas en las que participó Storaro, *Novecento* y *El último tango en París*, ambas con dos iluminaciones completamente distintas, producto de sus escenas y tramas.

En *El último tango* se cuenta la relación sexual que mantienen dos desconocidos. Donde la luz es tenue y naranja, pues es lo que se ve cuando se mezclan la luz natural con la artificial, consiguiendo una luz apagada que es lo que se ve en París cuando se produce esta fusión de luces. Para Storaro, esa era la luz del personaje de Marlon Brandon, luz que tiene que ver con la decadencia del personaje y el naranja, es el color que tiene relación con la pasión, pero también con el vientre materno.

En *Novecento*, otra de las películas rodada con Bertolucci, logra un gran control en la utilización de la psicología del color. Esta película recorre la historia de Italia desde 1901, año en el que muere Verdi, hasta 1945, cuando el país se libra de la ocupación fascista. Todo se muestra a través de la amistad entre el dueño, Alfredo Berlinghieri, y uno de los trabajadores de su hacienda, Olmo Dalcó. El uso del color en

la película presenta el paso del tiempo: la infancia de los protagonistas, su juventud, el ascenso del fascismo y la liberación. Cada de las partes transcurre en una estación del año, por lo que cada una tiene un color, haciendo así más patente las diferencias cromáticas.

Con Francis Ford Coppola compartió *Corazonada* (1982) y *Tucker* (1988), donde continuó desarrollando la psicología del color. Y es en *Apocalypse Now*, donde consigue un control absoluto del color atmosférico y las sensaciones. Esta película que cuenta la misión de un grupo de soldados en la guerra de Vietnam que deben acabar con el coronel Kurtz, se mueve en las gamas de los amarillos del Napalm y los verdes o naranjas predominantes de la geografía de los paisajes asiáticos, donde la humedad y el calor están siempre presentes. Los colores evolucionan, a medida que transcurre la película, debilitándose a medida que los personajes van entrando en una locura colectiva, hasta llegar a una atmósfera oscura y tenebrosa, propia del estilo pictórico de Caravaggio.

Su obra maestra, en cuanto al control del color, es *El último emperador* de Bertolucci, donde se narra la historia de Pu-Yi, último emperador de China, quien gobernó la Ciudad Prohibida hasta la llegada de los republicanos, quienes lo encerraron y pasó a ser un muñeco de las fuerzas invasoras. El tratamiento del color está absolutamente relacionado con las emociones y las sensaciones del protagonista a lo largo de su vida.

Cada etapa en la vida del personaje tienen un color diferente y este un significado concreto. Por ejemplo, el negro simboliza la pre-conciencia; el rojo es el símbolo del nacimiento, el naranja es el crecimiento, el amarillo la conciencia y cuando es coronado como Emperador y el gris, la espera, cuando está en la prisión.

El desarrollo del color según los estados emocionales y los momentos ideológicos vitales de la película *The Last Emperor* son:

1º parte, cuando Pu-Yi es emperador y el film aparece gobernado por colores cálidos

2º parte, cuando Pu-Yi es un prisionero y las tonalidades que predominan son verdosas y grisáceas

3º parte, cuando Pu-Yi es liberado de la prisión y la película adquiere una tonalidad más naturalista.

Así, los colores, cálidos y vivos presentes en la primera etapa del reinado de Pu-Yi se contrastan con los fríos y apagados en momentos de la época comunista.

Directores como Bertolucci, Coppola, Warren Beatty y Carlos Saura permitieron que Storaro difundiera la psicología del color en el área audiovisual, dando clases magistrales y sirviendo como referencia para el uso del color. Él es uno de los grandes promotores de la psicología del color en el séptimo arte, educando en la técnica de escribir con la luz.



8 HERRAMIENTA DE ANÁLISIS PROPUESTA



Esta investigación tiene como finalidad reconocer y aprender a utilizar el uso del color en el medio audiovisual, en la medida que se conozcan las cualidades, técnicas y estrategias del color, así como su capacidad expresiva. El “mirar” y después “observar”, permite saber qué tipo de atmósferas son las necesarias para sugerir determinados estados y cómo determinados elementos, junto con el conocimiento del diseño visual y su buena aplicación, permiten expresar una emoción por parte del creador y una interpretación por parte del espectador. Esa “alfabetización visual” admite establecer nexos entre el creador y el receptor; entendiendo el mensaje más allá de lo que dice el guion, y como las imágenes refuerzan esas palabras, generando una mayor información en la producción audiovisual. En definitiva, se puede lograr un mejor uso del color por parte de los creadores.

Entender la información que proporciona el color parece innato en el ser humano del siglo XIX, al estar dominado por un entorno netamente visual. Si se conoce los parámetros sobre los que se desarrolla esta información, se conseguirá hacer más eficaz la comunicación, junto con como fomentar la creatividad, por un lado, y el disfrute visual, por el otro.

Además en este trabajo se demuestra la importancia del buen uso del color, al controlar sus recursos, técnicas y estrategias para así convertirlo en un lenguaje eficaz en la producción audiovisual, específicamente en las series de televisión del siglo XXI. Para ello, se ha trabajado con dos series específicas. En primer lugar, con *Breaking Bad*, donde el color evoluciona según las temporadas y de acuerdo al momento en que se encuentra cada uno de los personajes. En este caso, el color se desarrolla más a nivel psicológico y la gama base guarda relación con la ubicación geográfica. Es en los interiores, así como en el vestuario de los personajes, donde más se marca la evolución del color.

La otra serie a analizar es *Mad Men*, que muestra una época particular, por lo que la evolución del color tiene que ver con el momento histórico. Su gama cromática gira en torno a los amarillos y marrones, que son los colores de la decoración de la época, y la evolución del color tiene que ver con la evolución de los estilos decorativos.

En resumen, el motivo de este trabajo es la investigación de las aplicaciones comunicativas, estéticas y expresivas del uso del color. Estas aplicaciones lo convierten en un lenguaje en sí mismo, por lo que es posible proponer una herramienta de análisis como método de estudio. Este método se convierte, también, en una propuesta didáctica que sirve para valorar y verificar la aplicabilidad del sistema mismo.

En este análisis se plantea:

- Verificar los recursos, las técnicas y las estrategias para un buen uso del color y cómo optimizan la comunicación, expresión y narración del producto.
- Elaborar una propuesta educativa basada en el estudio del uso del color como recurso comunicativo, expresivo y narrativo en las series de televisión.

La metodología usada para desarrollar esta herramienta es:

- Recopilación del material teórico enfocado en la investigación y pedagogía de la teoría del color, buscando un enfoque multidisciplinar que aporte una visión más amplia del objeto de estudio para después proyectarlo en otras áreas creativas
- Diseño y elaboración de una herramienta de análisis, con el objetivo de estudiar la utilización del color como recurso comunicativo, expresivo y narrativo.
- Aplicación de la plantilla sobre series de televisión, con el fin de comprobar su eficacia, valorar tanto el uso como la capacidad de uso de los recursos estudiados y obtener, a su vez, un material didáctico basado en el análisis de escenas y secuencias. Este análisis de los resultados obtenidos en las escenas y secuencias estudiadas permitirá llegar a una serie de conclusiones y, a su vez, obtener un nuevo material didáctico sobre los recursos visuales estudiados.

Las estrategias de la utilización de los recursos visuales del color en la creación de imágenes tienen que ver con la capacidad expresiva y comunicativa de las series de televisión actuales. Se trabaja con elementos como la composición, la textura, las

líneas o los contornos, que permiten demostrar la intencionalidad y utilidad del empleo de recursos visuales, sin olvidar que sin iluminación la escena no sería visible y que esa iluminación genera determinadas atmósferas.

-Propuestas de una herramienta de análisis visual, que se basa en los conceptos desarrollados en el marco teórico.

-Análisis de determinados planos y secuencias de las series de televisión sobre las que se trabajan. Con este punto se verifica la aplicabilidad de la planilla.

-Análisis de los resultados obtenidos.

-Conclusiones finales y posibles futuras líneas de investigación.

8.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA

Objetivo General:

Desarrollar un modelo evaluativo sobre la utilización del color en las series de televisión *Breaking Bad* y *Mad Men*.

Objetivos específicos:

-Describir la utilización del color al interior de la narrativa audiovisual en las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*.

-Determinar la utilización del color sólido como elemento narrativo en el lenguaje audiovisual de las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*.

-Distinguir la utilización del color atmosférico como elemento narrativo en el lenguaje audiovisual de las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*.

-Identificar cuáles son los elementos que permiten la transmisión de sensaciones a los espectadores de las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*.

-Identificar cuáles son los elementos que permiten la transmisión de emociones a los espectadores de las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*

Hipótesis:

El color funciona como elemento narrativo transmisor de sensaciones en los espectadores de series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*

Tipo de Investigación:

La investigación es de carácter cualitativa, específicamente, de tipo exploratorio-descriptiva.

Método y técnica:

El método utilizado es la fenomenología:

Como técnicas fundamentales para la recogida y análisis de datos, se utiliza el análisis de contenido y la aplicación de cuestionarios para la evaluación del color a panel de expertos.

Preguntas de investigación:

¿La utilización del color influye en la comprensión de las historias contadas a los espectadores de series de televisión?

Alcance de estudio:

Los procesos que posibilitan/no posibilitan la transmisión de sensaciones al espectador a través de la utilización del color en la series de televisión.

8.2. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Aportaciones teórico-prácticas:

En términos teóricos, esta investigación permitió, en primer lugar, realizar una revisión de la bibliografía relativa al color, la cual se encuentra asociada, principalmente, a la pintura. También se obtuvo como conclusión, el que se pueden establecer los principios por los cuales se rige el color y ser traspasados al mundo audiovisual, específicamente al cine y a la televisión.

En términos prácticos, se podría contar con un modelo de análisis de la utilización del color en las series de televisión, que puede ser utilizado para evaluar otro tipo de piezas audiovisuales, como es el cine.

Modelo o modelos de análisis para analizar productos:

El objetivo de esta investigación fue desarrollar un método de análisis del color en las series de televisión. Para lograr esto, se desarrolló una herramienta con un conjunto de elementos o indicadores que participan del lenguaje audiovisual y que determinan la utilización del color y/o se relacionan o correlacionan directamente con él.

Justificación de la necesidad del modelo y de la aportación al realizarlo:

El modelo de análisis del color en las series de televisión se justifica, al no encontrar herramientas formales de este tipo, en términos de instrumentos.

Consideramos que, en la medida que exista un conjunto de instrumentos o herramientas que permitan evaluar la utilización del color en las piezas audiovisuales, este podrá ser sistematizado en las producciones audiovisuales. Por lo tanto, la utilización del color podría planificarse a nivel de sensaciones o emociones.

Bases del modelo y tipo de modelo (macro, meso o micro modelo):

Las bases del modelo de análisis corresponden a un micro modelo, considerando que la producción audiovisual, en este caso, la serie de televisión, corresponde a un sistema. El modelo propuesto funcionaría a nivel micro, ya que analiza de manera separada los elementos que componen el sistema. Para el modelo propuesto, un *frame* determinado, si bien es el resultado de una secuencia específica, no deja de ser un *frame* de entre mil es que posee la pieza audiovisual y corresponde a un elemento de este macro sistema que es la pieza audiovisual. Por tanto, para comprenderlo en su totalidad, se debieran analizar todos los elementos que lo componen.

8.2.1. ESTRUCTURA DESARROLLADA Y EXPLICADA DEL MODELO

Herramientas de análisis propuestas:

Como objetivo general de la presente investigación se propuso la creación de un método que permitiera el análisis del color al interior de las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*.

Para desarrollar la herramienta de análisis del color en las series mencionadas se consideró un conjunto de elementos propios del lenguaje audiovisual, ya que este, si bien puede ser analizado de manera independiente, resultaría en un análisis básico. Lo anterior, porque los otros elementos que forman el lenguaje audiovisual operan en estrecha relación con el color o resultan indivisibles para los efectos de poder determinar cómo se comporta en términos audiovisuales.

A continuación se enumeran los principales elementos del lenguaje audiovisual, considerados para la construcción de la herramienta de análisis propuesta:

1. Color y narrativa
2. Temperatura del color
3. Color atmosférico
4. Color histórico
5. Color pictórico
6. Color psicológico
7. Color simbólico
8. Color y sensaciones

9. Color y emociones
10. Colores complementarios
11. Colores primarios
12. Colores secundarios
13. Colores terciarios
14. Colores fríos
15. Colores cálidos
16. Tamaño superficie coloreada
17. Color y entorno
18. Color y superficies cercanas
19. Color y profundidad de campo
20. Color y posición de cámara
21. Densidad de información
22. Iluminación
23. Percepción
24. Color dominante
25. Color tónico
26. Color y perspectiva
27. Valor tonal
28. Color y fondo
29. Emoción cromática
30. Gama cromática
31. Luz
32. Sombra

Método de análisis propuesto:

El método de análisis propuesto se traduce en un cuestionario desarrollado para el análisis de un conjunto de *frames* que resultan representativos de las series mencionadas.

El cuestionario se aplicó a un panel de expertos compuesto por:

1. Director de cine
2. Director de Arte
3. Director de Fotografía
4. Guionista
5. Director de vestuario
6. Colorista
7. Art Concept
8. Experto en Cromoterapia
9. Editor
10. Fotógrafo

A continuación se presenta la herramienta de análisis del color para la series de televisión.

8.2.2. HERRAMIENTA DE ANÁLISIS DEL COLOR PARA LAS SERIES DE TELEVISIÓN BREAKING BAD Y MAD MEN

Las indicaciones generales para analizar los *frames* o fotogramas son las siguientes:

- 1.-Mirar y posteriormente observar.
- 2.-Identificar personajes, objetos, símbolos y colores.
- 3.-Identificar actitudes de los personajes o ubicación de los objetos.
- 4.-Identificar intención de director.
- 5.-Referirse a la gama cromática.
- 6.-Incorporar comparaciones con información de otros *frames*.
- 7.-Fundamentar comentarios o indicaciones específicas para la imagen.

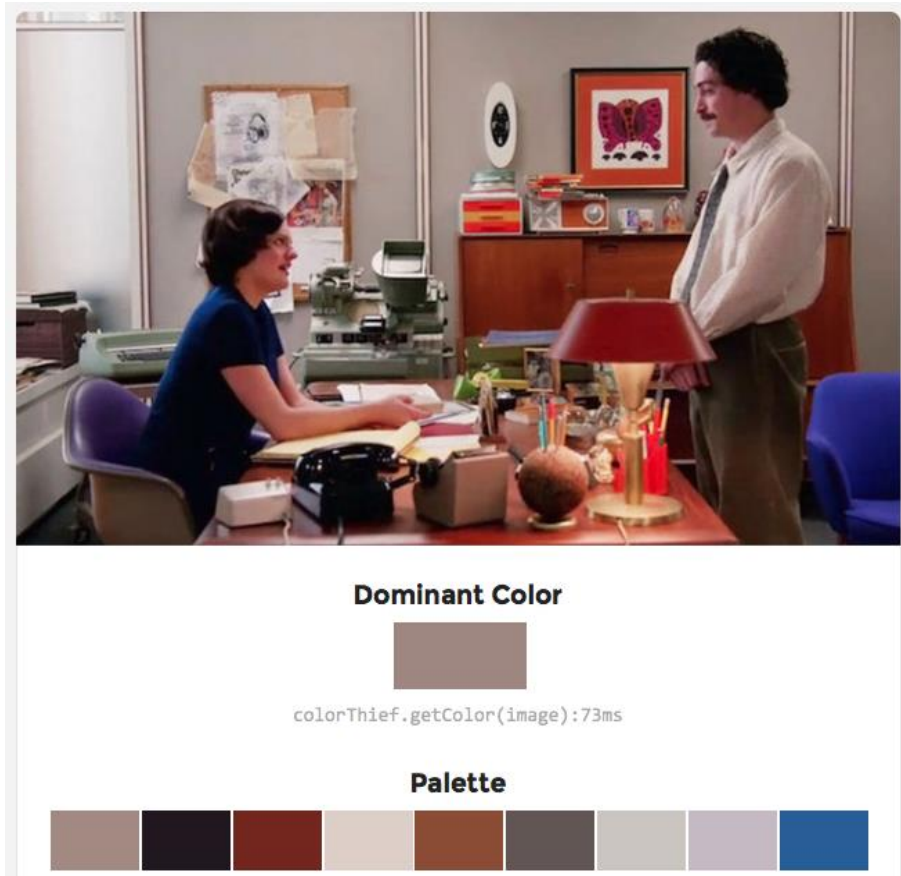


Figura 86: Ejemplo de frame a analizar y gama cromática.

PREGUNTAS:

1.- El color es de gran importancia en la puesta en escena y permite profundizar en determinados aspectos. ¿Cómo ves el color en el *frame*?

A-El color favorece la narratividad.

B-El color destaca determinados elementos.

C-El color me genera sensaciones.

2.-La temperatura del color en determinado objeto colocado en la escena, así como su tamaño visual, su profundidad y su peso se puede utilizar deliberadamente para dar información. ¿Qué objeto en este *frame* crees te otorga mayor información?

- A-Objetos u objeto en primer plano.
- B-Objetos u objeto en segundo plano.
- C-Objetos u objeto en su conjunto.

3.-El color por sí solo no cuenta una historia, pero al usarlo conscientemente por parte del director, el color atmosférico o el objeto con determinado color adquieren una connotación y se convierte en un elemento de información. ¿Existe algún color que con solo mirar el *frame* puedas decir que da información?.

- A-Sí, a nivel de color atmosférico.
- B-Sí, a nivel del color del vestuario de los personajes.
- C-Sí, a nivel del color en los decorados.

4.-El uso del color en el audiovisual se puede utilizar de una forma histórica, pictórica, psicológica y simbólica. En este *frame*, ¿cómo ves la utilización del color?.

- A-Tiene una utilización histórica.
- B-Tiene una utilización psicológica.
- C-Tiene una utilización simbólica.
- D-Tiene una utilización pictórica.
- E-Tiene varias utilidades.

5.-Con el uso del color se pueden transmitir sensaciones y emociones, otorgándonos una mayor información sobre lo que estamos viendo. ¿Qué sensación y/o emoción te entrega este *frame*?.

- A-Pasión.
- B-Amor.
- C-Temor, miedo.
- D-Agresividad, prepotencia.
- E-Cobardía.

F-Valentía.

G-Alegría, felicidad.

H-Tristeza.

6.-Chevreul, fue quien inventó la Rueda del Color, llegó a la conclusión de que los colores complementarios se intensifican mutuamente. Por ejemplo, si colocas el rojo cerca de un verde, los dos colores se potencian dando la sensación visual de ser ambos colores más ricos e intensos. ¿Ves dos colores potenciándose en este *frame*?

A-Sí, hay dos colores complementarios.

Rojo y verde.

B-Sí, hay dos colores complementarios.

Amarillo y morado.

C-Sí, hay dos colores complementarios.

Naranja y azul.

D-No.

7.-Los colores terciarios dan los tonos intermedios. Si los encuentras en este *frame* ¿qué función crees que cumplen?

A-Destacar los colores primarios y secundarios de los objetos.

B-Generar neutralidad para destacar a los actores que se mueven en el *frame*.

C-No es que existan colores terciarios en el espacio escénico, es la luz o la atmósfera lo que neutraliza los colores.

D- Los tonos intermedios permiten opacar los fondos para destacar los primeros planos.

8.-Los colores se dividen en fríos y cálidos, dando los primeros la sensación de frialdad y frescos; los segundos calor y ahogo. En este *frame*, ¿qué tipo de colores ves?

A-Colores fríos.

B-Colores cálidos.

C-En el *frame* podemos encontrar ambos.

9.-Los colores cálidos dan la sensación visual de achicar y estrechar el espacio, y los fríos, al absorber la luz, se alejan de nosotros hacia un segundo plano, lo que permite conseguir mayor profundidad espacial. En este *frame*, ¿cómo ves la distribución de los colores?

A-Los colores fríos están en el segundo plano.

B-Los colores fríos lo envuelven todo.

C-Los colores cálidos están en primer plano.

D-Los colores cálidos lo envuelven todo.

10.-Se usan, a veces, toques de colores cálidos en un primer plano para conseguir la sensación de acercamiento de las figuras, así como toques fríos para producir sensación de alejamiento.

A-Existen objetos de colores cálidos en primer plano.

B-Si es así, estos objetos de colores cálidos crees que tienen algún significado.

C-Existen objetos de colores fríos en primer plano.

D-Si es así, estos objetos de colores fríos crees que tienen algún significado.

E-Todos los objetos en este *frame* son neutros.

11.-El tamaño de la superficie coloreada es una variable que influye en el color: un color se percibe más brillante en una superficie amplia a diferencia de en superficies pequeñas, donde se pierde brillantez y sus contornos se difuminan. ¿Existen grandes masas de color en el *frame*?

A-Sí.

B-No.

12.-Estas grandes masas de color enmarcan a los personajes/objetos y otorgan una emoción, significado, y otorgan mayor información. ¿Qué producen estas grandes masas de color en el *frame*?

A-Simplemente destacar a los personajes o a los objetos, meramente visual.

B-Refuerzan la acción, potencian lo que se está viendo.

C-Producen determinadas emociones en el espectador.

13.- El color depende de su entorno, es decir, de los colores que lo rodean. Si hay colores más oscuros, alrededor este aparecerá más claro y viceversa (por este motivo un objeto sobre un fondo negro tendrá un color más intenso). En este *frame*, ¿cómo es el fondo en relación a los objetos?

A-Fondo oscuro y objetos claros.

B-Fondo claro y objetos oscuros.

C-Fondo y objetos neutros.

D-Fondo neutro y algún objeto color.

14.-Existen colores que tintan las superficies cercanas. Esto se debe a que, según la percepción, el color sale de su zona real para influir en la zona contigua. ¿Podemos encontrar este efecto en este *frame*?

A-Sí, existe este efecto y es producido por un color sólido.

B-Sí, existe este efecto y es producido por el color atmosférico superpuesto al color sólido.

C-No, no aprecio este efecto.

15.-El centro de atención visual es aquello sobre lo que se nos dirige la mirada, lo más relevante frente al resto de la información visual del encuadre. En este *frame*, ¿qué nos atrae primero?

A-El color de determinado objeto.

B-El color de determinado personaje.

C-La atmósfera que se genera en este *frame*.

D-Los puntos de fuga que se ven en el *frame*.

E-Una mezcla de varias opciones.

16.-La profundidad de campo es el espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre. ¿Cuántos planos visuales componen este *frame*?

A-Es un gran plano visual.

B-Soy capaz de diferenciar los primeros planos, pero no los del fondo.

C-Existen todos los planos diferenciados y los puedo enumerar.

17.-El ángulo de cámara responde a la altura a la que se sitúa la cámara con respecto al personaje. ¿Qué efecto consigue la posición de la cámara con respecto a la gama cromática que lleva el personaje?

A-Lo destaca más, pero no tiene que ver con la posición de la cámara, sino que con el color utilizado

B-Lo destaca más, gracias al ángulo de cámara con respecto al personaje.

C-Se mimetiza con el fondo, pero no tiene que ver con la posición de la cámara, sino que con el color utilizado.

D-Se mimetiza, gracias al ángulo de cámara con respecto al personaje.

18.-La cantidad de información visual de un plano se llama “densidad de información”. Según las gamas cromáticas, ya sean de los colores sólidos y los colores atmosféricos utilizados, ¿qué sugiere el espacio escénico?

A-Inestabilidad, caos.

B-Tensión, agresividad.

C-Armonía, tranquilidad, esperanza.

D-Amor, dulzura.

E-Pasión, placeres, lujo.

F-Felicidad, alegría, optimismo.

G-Miedo, temor.

H-Reflexión, recogimiento, paz.

I.-Profundidad, misticismo, misterio, melancolía.

19.-La iluminación principal en el *frame* ¿cuál es?

A-Una iluminación plana.

B-Una iluminación contrastada.

C-Una iluminación realista.

D-Una iluminación efectista.

20.-Respecto al color de las imágenes. ¿Qué color predomina de los primarios y secundarios?

A-Gama de azules.

B-Gama de rojos.

C-Gama de amarillos.

D-Gama de verdes.

E-Gama de morados.

F-Gama de naranjas.

G-Gama de neutros.

21.-El color principal del *frame* (el de mayor peso) ¿qué evoca?

A-Inestabilidad, caos.

B-Tensión, agresividad.

C-Armonía, tranquilidad, esperanza.

D-Amor, dulzura.

E-Pasión, placeres, lujo, violencia.

F-Felicidad, alegría, optimismo.

G-Miedo, temor.

H-Reflexión, recogimiento, paz.

I.-Profundidad, misticismo, misterio, melancolía.

22.-De acuerdo con la teoría de Goethe, lo que vemos de un objeto no depende solamente de la materia ni de la luz, sino que involucra a una tercera condición que es nuestra percepción del objeto. ¿Qué percibes en este *frame*?

A-Inestabilidad, caos.

B-Tensión, agresividad.

C-Armonía, tranquilidad, esperanza.

D-Amor, dulzura.

E-Pasión, placeres, lujo, violencia.

F-Felicidad, alegría, optimismo.

G-Miedo, temor.

H-Reflexión, recogimiento, paz.

I.-Profundidad, misticismo, misterio, melancolía.

23.-En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores, por ejemplo, el color dominante: el más neutro y de mayor extensión, que sirve para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica. En este *frame* ¿cuál sería el color dominante?

A-Gama de azules.

B-Gama de rojos.

C-Gama de amarillos.

D-Gama de verdes.

E-Gama de morados.

F-Gama de naranjas.

G-Gama de neutros.

24.-En cambio, el color tónico es el complementario del color dominante, más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota en cualquier elemento (alfombra, cortina, etc.). En este *frame*, ¿cuál sería el color tónico?.

A-Gama de azules.

B-Gama de rojos.

C-Gama de amarillos.

D-Gama de verdes.

E-Gama de morados.

F-Gama de naranjas.

G-Gama de neutros.

25.-La perspectiva es otra variable que incide en su relación con el color. ¿Cómo está utilizada en este *frame*?..

A-Hace que los colores cálidos den impresión de proximidad.

B-Hace que los colores fríos den sensación de lejanía.

C-No noto ninguna variable en relación a la perspectiva.

26.-La atención aumenta ante estímulos agradables, mientras que disminuye ante estímulos desagradables o inquietantes. ¿Qué te produce este *frame*?.

A-Este *frame* produce agrado.

B-Este *frame* produce desagrado.

C-Este *frame* es indiferente.

D-Este *frame* produce inquietud.

27.-Los valores altos e iluminados sugieren grandiosidad, lejanía, vacío. Los valores bajos y poco iluminados, sugieren aproximación. En este *frame*, ¿qué tipos de valores se encuentran?.

A-Valores tonales altos.

B-Valores tonales bajos.

C-Valores tonales mixtos.

28.-Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto. En este *frame*, ¿cómo son los fondos?.

A-Fondos iluminados.

B-Fondos oscuros.

C-Fondos mixtos.

29.-El color sirve para centrar la atención. En este *frame*, ¿qué color es el centro de la atención?

A-Gama de azules.

B-Gama de rojos.

C-Gama de amarillos.

D-Gama de verdes.

E-Gama de morados.

F-Gama de naranjas.

G-Gama de neutros.

30.-Vittorio Storaro habla sobre la “emoción cromática” tratando los colores y su relación entre ellos. Este ilumina la escena con uno o con otro tono cromático dependiendo de qué emoción se quiera transmitir a través de las imágenes. En este *frame*, ¿qué se quiere transmitir con la iluminación?

A-Felicidad, alegría.

B-Tristeza.

C-Miedo, temor.

D-Energía, esperanza.

E-Tranquilidad, equilibrio.

F-Inestabilidad, caos.

G-Una mezcla de varias.

31.-La percepción es un proceso de selección. Seleccionamos los estímulos: lo que llama la atención. En este *frame*, ¿cuál es el color que más nos llama la atención?

A-El color de los objetos.

B-El color de los fondos.

C-El color del vestuario.

D-El color de la atmósfera.

32.-Con solo mirar el *frame* que se está analizando el espectador tiene claro lo que acontece en la historia. En este *frame*, ¿esto sucede?

A-Sí.

B-No.

C-Necesitaría ver la escena completa.

33.- El director de fotografía pinta con la luz y el director de arte pinta con pigmentos. En este *frame*, ¿qué tipo de “pintura” destaca?

A-El color de la luz, de la atmósfera.

B-El color de los decorados, de los objetos sólidos.

C-Ambos.

34.-El vestuario de los personajes tiene una gama cromática que tiene relación con su personalidad y situación. ¿Podrías, solo con mirar el *frame*, analizar a los personajes?.

A-Sí, absolutamente, los colores me dan una gran pauta para ello.

B-No, necesito ver por lo menos toda la escena.

C-Los colores me dan pequeñas notas, pero no podría profundizar sobre ello.

35-Según el porcentaje de luz y sombra en el *frame* para poder analizar el color, ¿cuál es la relación entre estos dos mundos?.

A-Luz absoluta.

B-Espacio de penumbra.

C-Más luz que sombra.

D-Más sombra que luz.

E-Equilibrados entre ambos mundos.

36.- ¿Crees que después de este análisis tienes mayor información sobre el *frame* analizado?.

A-Sí.

B-No.

8.2.3. CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE LOS FOTOGRAMAS

Los criterios seleccionados para la elección de los *frames* de *Mad Men* y *Breaking Bad* fueron los siguientes:

Atmósfera: Se seleccionaron planos con una atmósfera que genera volúmenes, para tener mayor información.

Información de los actores: Información que pudiera destacar el vestuario y cómo se relaciona este con el fondo.

Tipos de plano : Los planos seleccionados fueron los de tipo abierto (planos medios), donde se visualizan los actores y sus reacciones.

Objetos: Se utilizó *frames* con formas reconocibles y/o definidas para establecer la relación entre el objeto y los elementos que lo rodean.

Cantidad de personajes: Se privilegió la participación de no más de tres personajes, para reconocer sus diversos elementos.

Posición de cámara: Se utilizaron *frames* con diversos tiros de cámara.

8.2.4. APLICACIONES DEL MODELO


El modelo de análisis del color para series de televisión propuesto puede ser utilizado para el análisis de otro tipo de piezas audiovisuales, como el cine. Para su realización, ambos comparten la mayoría de los elementos de lenguaje que permiten su creación. Si bien pareciera que estos elementos se llevan a un nivel de desarrollo y mayor profundidad en el cine, podemos observar una tendencia en la televisión durante la última década, que indica un aumento en la cantidad y calidad de las series que se transmiten por televisión.

Muestra según sea cualitativa y/o cuantitativa:


La selección de la muestra correspondió a un conjunto de *frames* de las series *Mad Men* y *Breaking Bad*. Esto, considerando las secuencias más significativas de cada serie y en virtud de la presencia de los elementos o indicadores a revisar.

La muestra correspondió a 10 *frames* de la serie *Mad Men* y 10 *frames* de *Breaking Bad*, que se exponen a continuación.

Frames serie Mad Men





Dominant Color




colorThief.getColor(image):62ms

Palette




Dominant Color



colorThief.getColor(image):111ms

Palette





Dominant Color



colorThief.getColor(image):97ms

Palette



Dominant Color



colorThief.getColor(image):92ms

Palette





Dominant Color



colorThief.getColor(image):30ms

Palette



Dominant Color



colorThief.getColor(image):93ms

Palette





Dominant Color

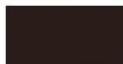


colorThief.getColor(image):91ms

Palette



Dominant Color



colorThief.getColor(image):92ms

Palette





Dominant Color



colorThief.getColor(image):87ms

Palette



Dominant Color

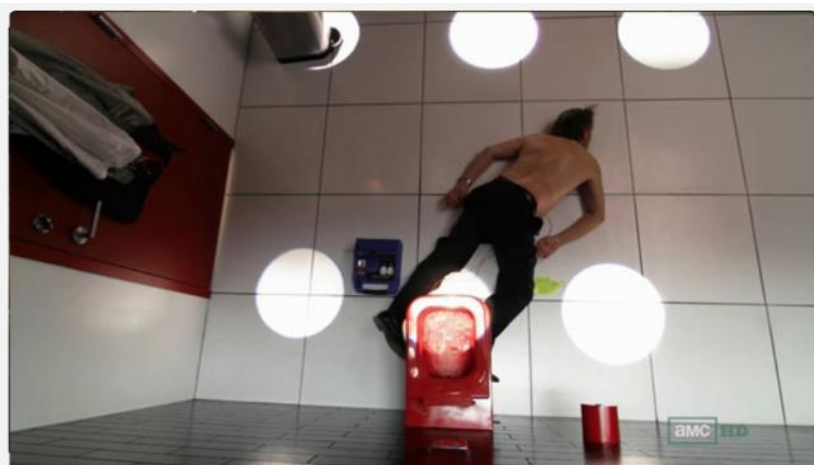


colorThief.getColor(image):66ms

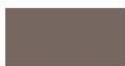
Palette



Frames de Breaking Bad



Dominant Color



colorThief.getColor(image):91ms

Palette



Dominant Color



colorThief.getColor(image):99ms

Palette





Dominant Color

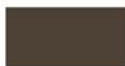


colorThief.getColor(image):268ms

Palette

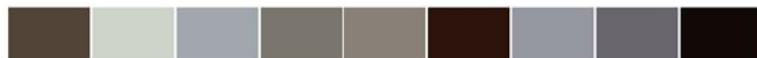


Dominant Color



colorThief.getColor(image):91ms

Palette





Dominant Color

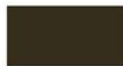


colorThief.getColor(image):103ms

Palette

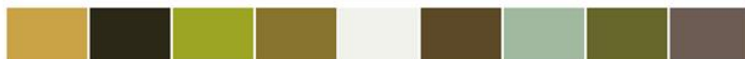


Dominant Color



colorThief.getColor(image):99ms

Palette





Dominant Color



colorThief.getColor(image):98ms

Palette



Dominant Color



colorThief.getColor(image):87ms

Palette





Dominant Color



colorThief.getColor(image):99ms

Palette



Dominant Color



colorThief.getColor(image):81ms

Palette



8.3. RESULTADO DEL ANÁLISIS

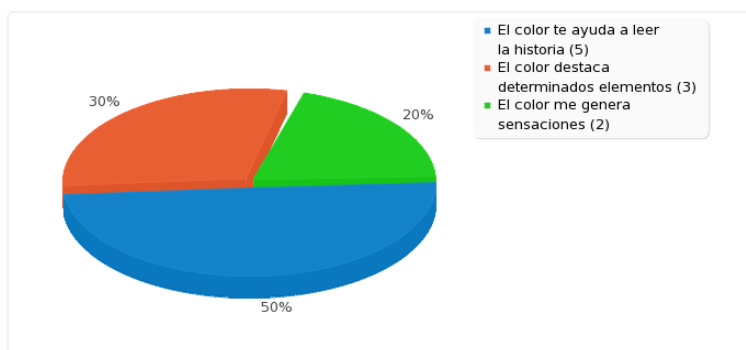
La presente investigación entrega como resultado un conjunto de conclusiones respecto a la utilización del color en las series de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*. Sin embargo, a nivel de producto, entrega una herramienta de análisis cuantitativo y cualitativo, que se traduce en el cuestionario de análisis del color para *frames* (ver anexo I y II). Este cuestionario pretende aproximarse a la utilización del color y la relación que se establece con los otros elementos del lenguaje audiovisual.

El análisis cuantitativo ha permitido, a través de la propuesta de análisis de los *frames* seleccionados para las series de televisión de *Mad Men* y *Breaking Bad*, determinar en términos generales la utilización del color en cuanto al conjunto de elementos o variables analizadas.

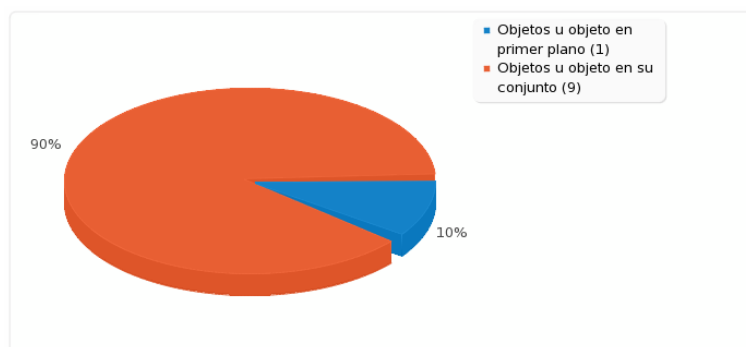
En términos prácticos, se realizó un análisis de la frecuencia de los elementos analizados traducidos a porcentajes, los cuales se transcriben a continuación.

Resultados aplicación de herramienta de análisis para la serie de televisión *Mad Men*:

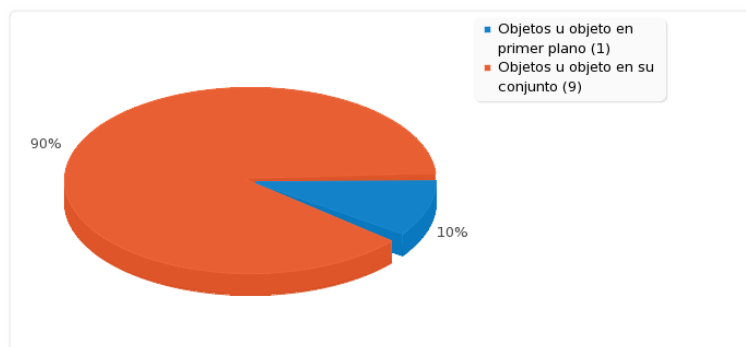
1.-El color de los *frames* ayuda a “leer” la historia, y el receptor es capaz de ubicarla por la gama cromática utilizada y su relación con la época en la que está ubicada.



2.-Los elementos y objetos en su conjunto, entregan información de la época en la que transcurre la historia.



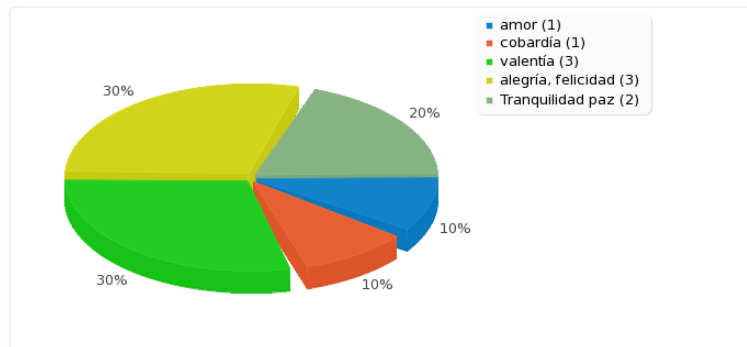
3.-Los colores dan información, en este caso los decorados y sus gamas cromáticas sitúan la historia en una época determinada.



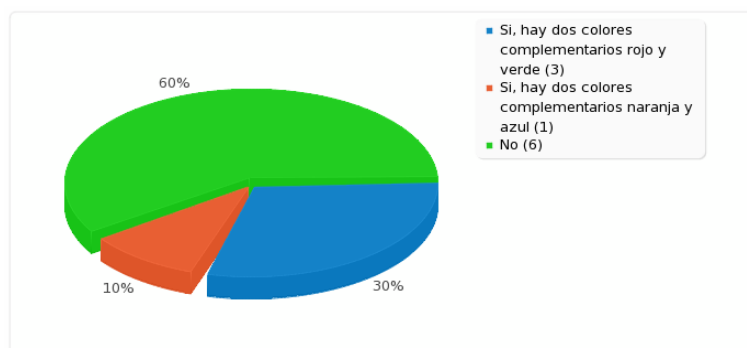
4.-En estos *frames* el color se utiliza, absolutamente de forma histórica.



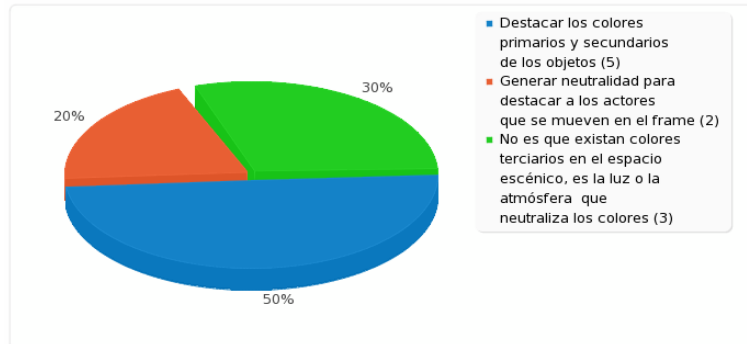
5.-Las sensaciones y emociones que producen los *frames* se mueven entre la valentía y la felicidad, relacionándose con la época de bonanza norteamericana.



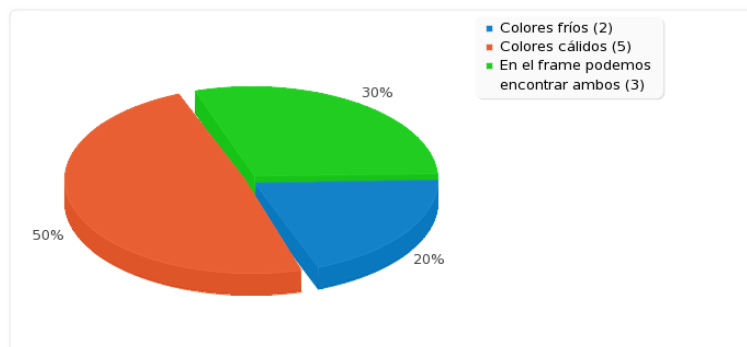
6.-No se suele trabajar con colores complementarios y, cuando se realiza, es en rojo y verde, pero con una saturación que corresponde a la gama cromática de los años sesenta.



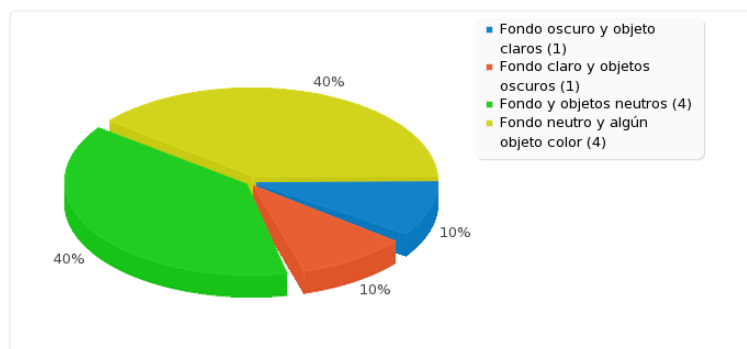
7.-Los colores terciarios que se encuentran en el *frame* cumplen la función de destacar los colores primarios y secundarios de los objetos, así como del vestuario de los personajes.



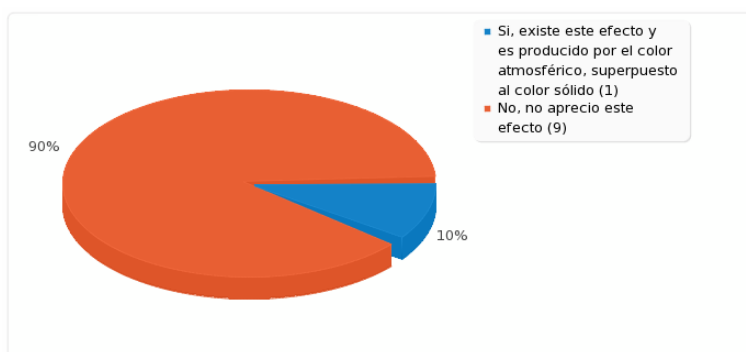
8.-En la mayoría de los *frames* analizados se utiliza las grandes masas de color, cumplen una misión meramente visual que permiten que destaquen tanto los personajes, como determinados objetos.



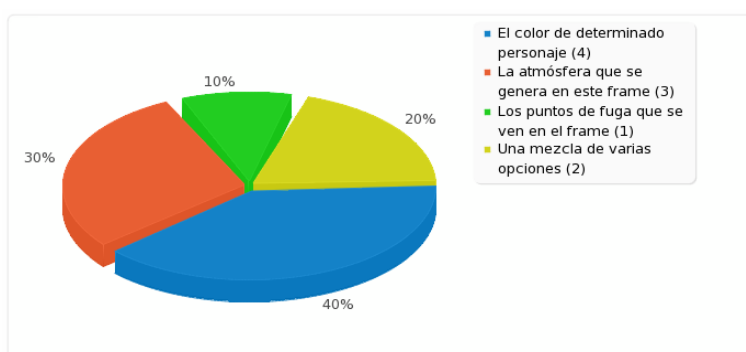
9.-El fondo normalmente son neutros junto a los personajes y objetos, pero a medida que pasan las épocas se incorporan objetos de color.



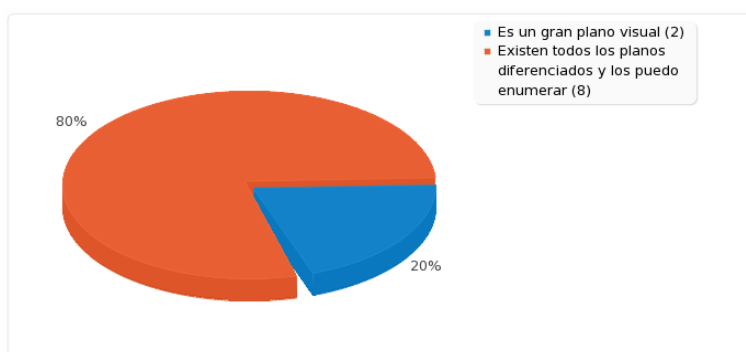
10.-No existen, en estos *frames* colores que salen de su zona para influir en otra, o sea para entintar con el primer color, otro color existente.



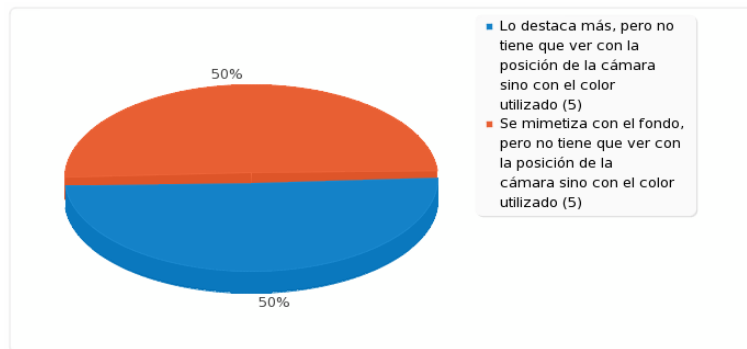
11.-El centro de atención normalmente se enfoca al vestuario del personaje, que le permite destacar en el espacio escénico.



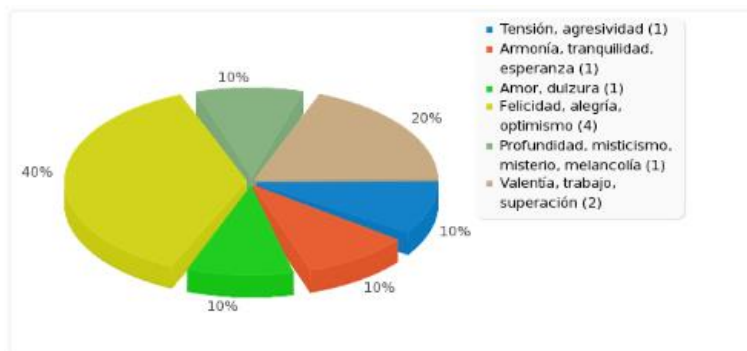
12.-Los planos suelen estar diferenciados, se distinguen fácilmente y hasta se podían enumerar. Esta es una característica que se da en los decorados interiores, y en *Mad Men* es donde se desarrolla la acción.



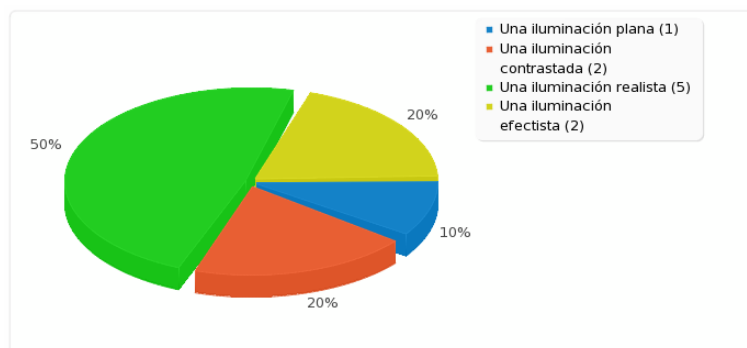
13.-La posición de cámara, respecto a la gama cromática del personaje, no le afecta, ya que lo que destaca es el color del vestuario del personaje.



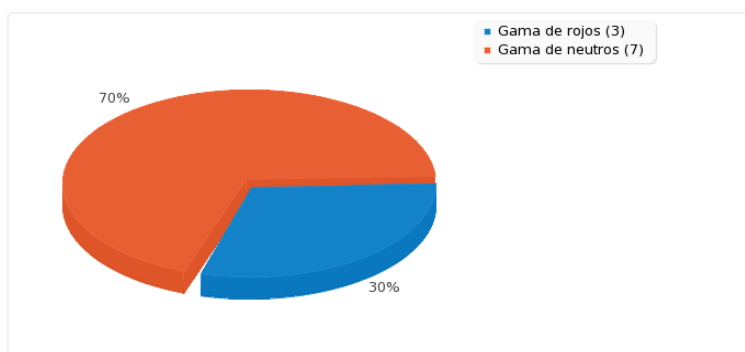
14.-Las gamas cromáticas, tanto a nivel de atmósfera, como de colores sólidos en los *frames* seleccionados sugieren felicidad, alegría y optimismo.



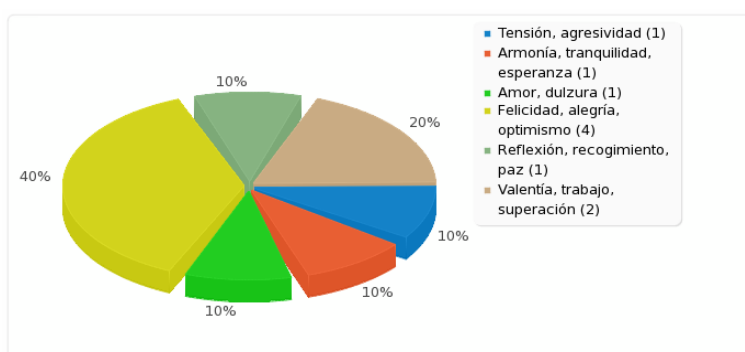
15.-La iluminación del *frame*, en este caso es realista, pues tiene que ver con representar una época determinada, que son los años 60.



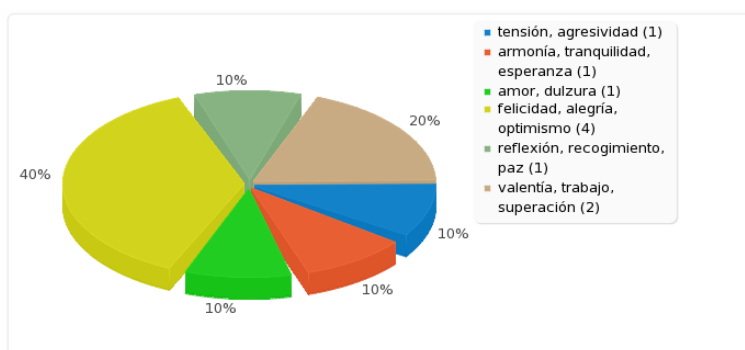
16.-En los *frames* predomina la gama de los neutros, que irá cambiando a medida que avanzan los años.



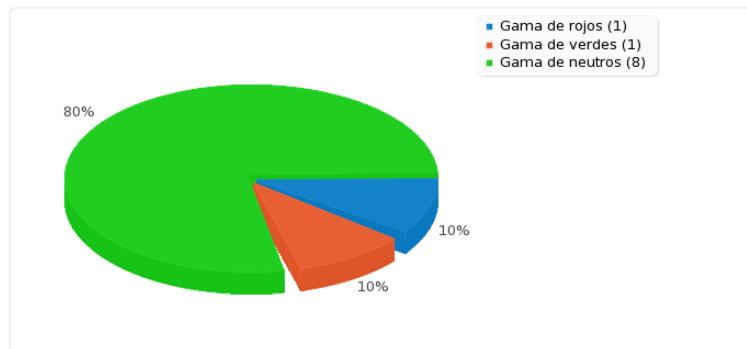
17.-El color principal de los *frames*, el que más destaca evoca felicidad, alegría y optimismo.



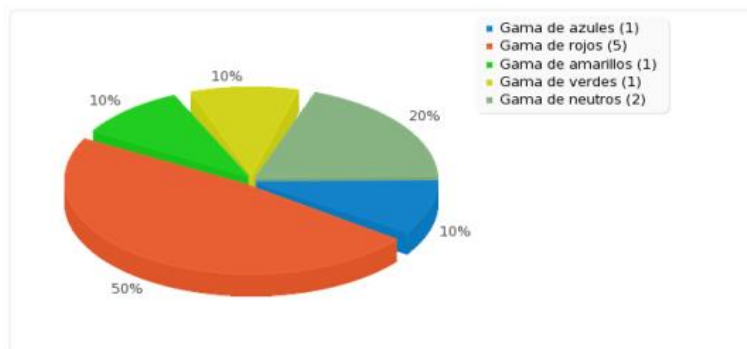
18.-Según la teoría de Goethe, los objetos que aparecen en los *frames* son percibidos desde la felicidad la alegría y el optimismo.



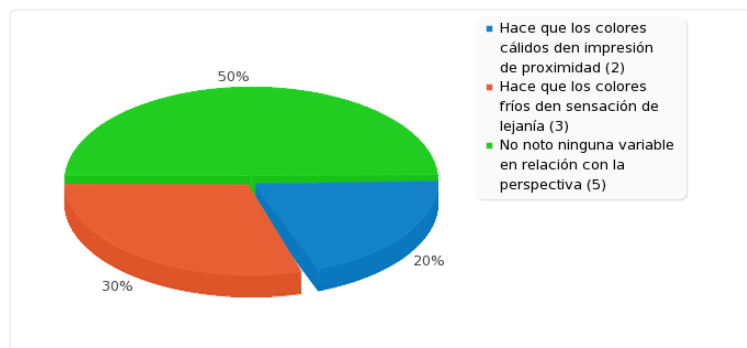
19.-El color dominante, que es el color que ocupa mayor dimensión pertenece a la gama de neutros, y sirve para destacar los colores tónicos.



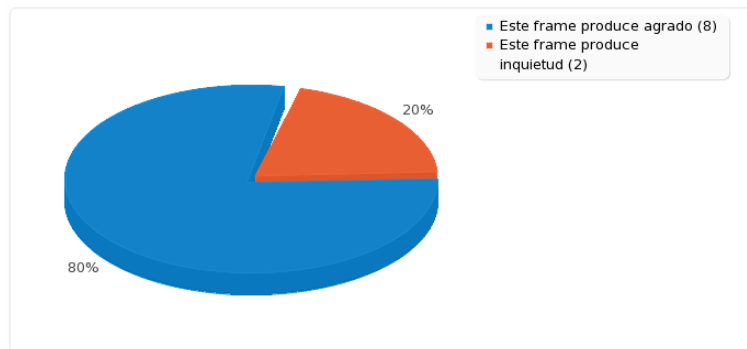
20.-El color tónico, que son los puntos de color en el espacio escénico, en la mayoría de los *frames* pertenece a la gama de rojos.



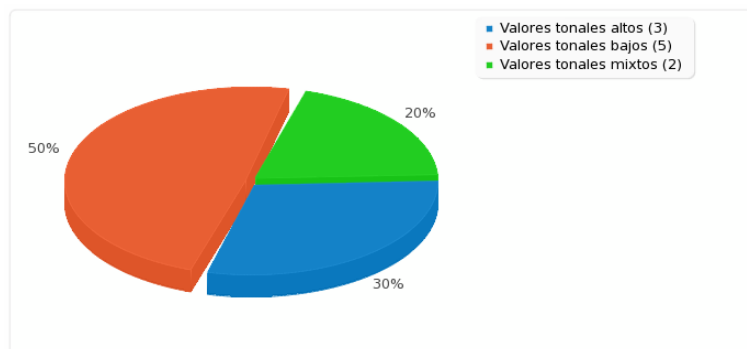
21.-En estos *frames* la perspectiva no afecta la utilización del color, tanto en los objetos, como en el vestuario.



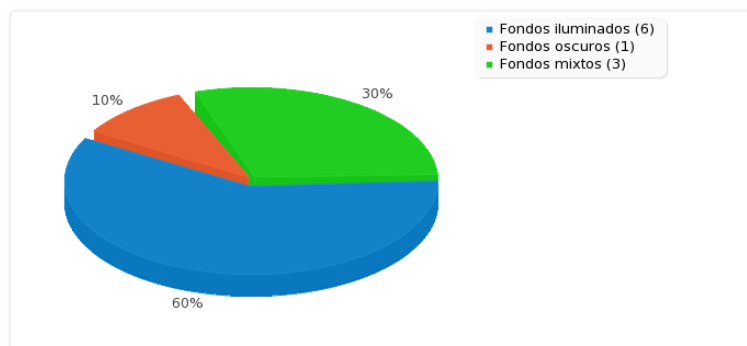
22.-Los *frames* analizados producen agrado, lo que hace disfrutar de lo que se está mirando.



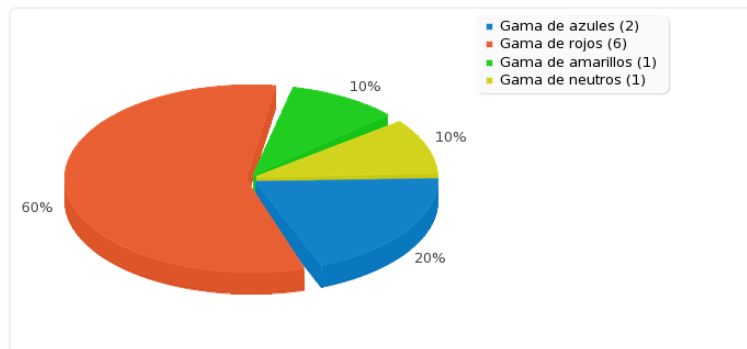
23.-En *Mad Men* se trabaja con valores tonales bajos, es decir, poco iluminados, que producen calidez y cercanía.



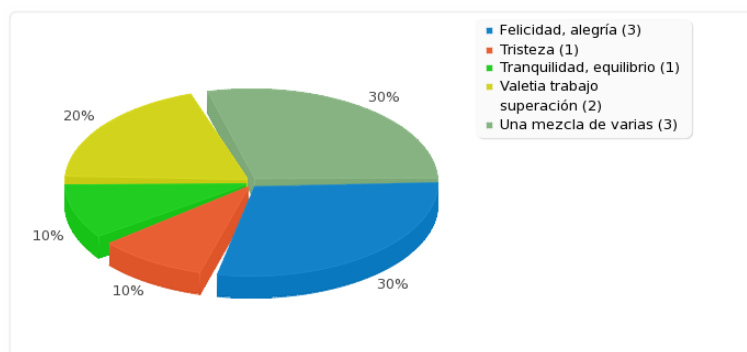
24.-En los *frames* se trabaja con fondos iluminados, aunque se tengan valores tonales bajos, adquiriendo los objetos importancia en su conjunto, no individualmente.



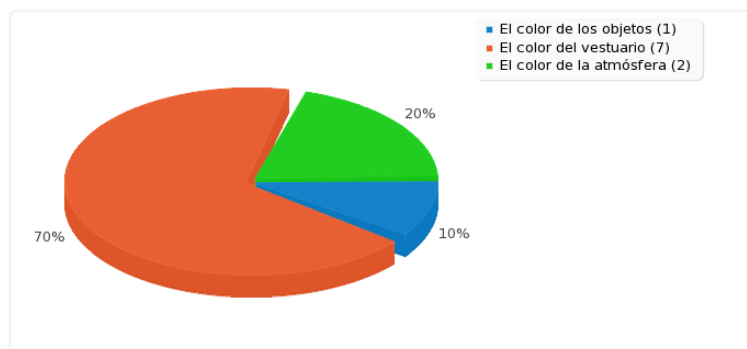
25.-El color, que suele ser el centro de atención, por ser el de mayor vibración, pertenece a la gama de los rojos.



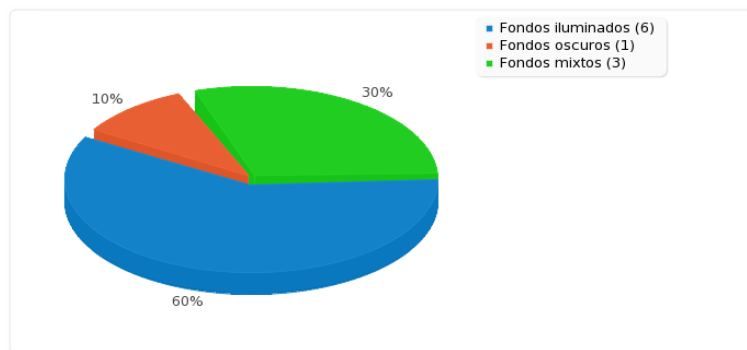
26.-La emoción cromática que se transmite con la iluminación o el color atmosférico, que envuelve el espacio escénico está relacionada con una mezcla de varias sensaciones, destacando la felicidad.



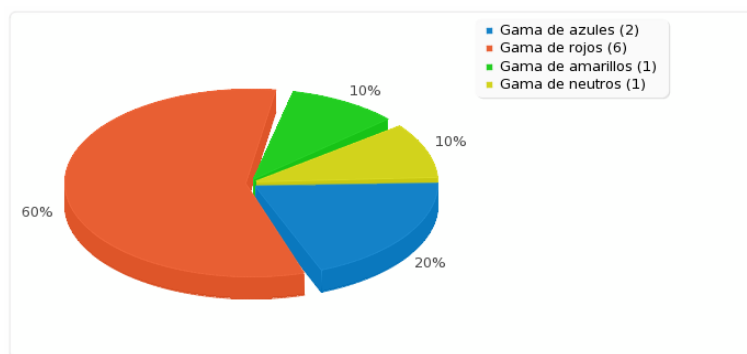
27.-En los *frames* de *Mad Men* destaca el color del vestuario, que es de época, con texturas y gamas cromáticas de acuerdo al momento histórico.



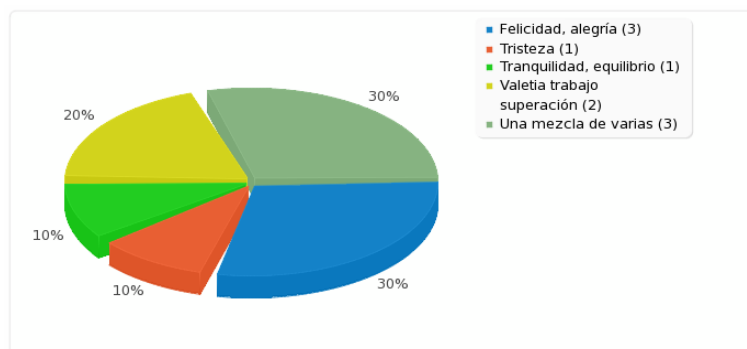
28.-El espectador necesita ver la escena completa para tener claro lo que sucede en la historia, que va más allá de situar a los personajes en una determinada época.



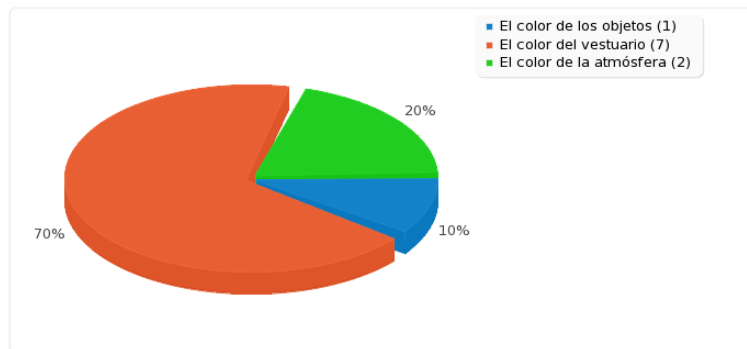
29.-En los *frames* de *Mad Men* destaca el color sólido que el color de los decorados y de los objetos, estos colores nos sitúan en un determinado momento histórico.



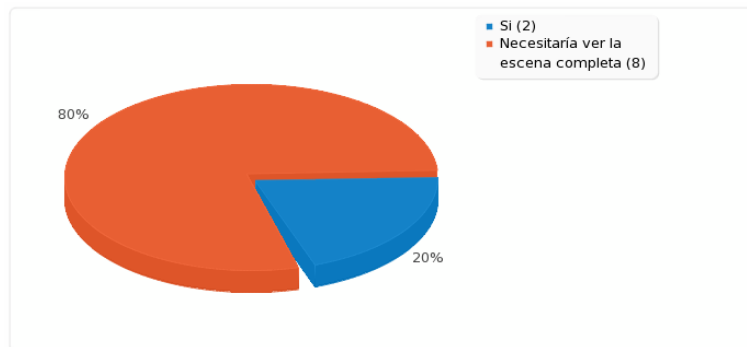
30.-El color en el vestuario de los personajes permite entregar una pauta para analizarlos psicológicamente, pero no entrega la suficiente información como para profundizar en ellos.



31.-En estos *frames*, en la relación entre la luz y la sombra, gana la luz, esto la convierte en una serie cálida y lumínica.

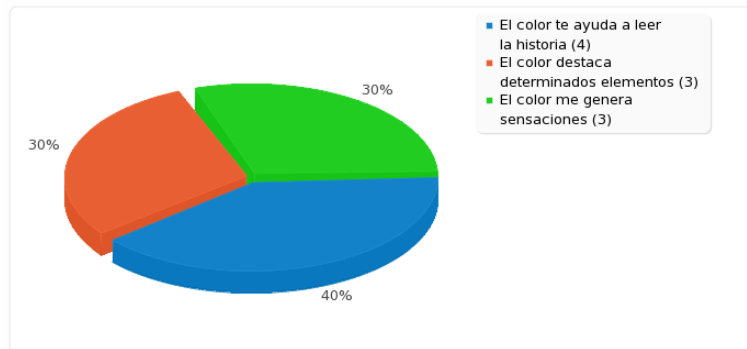


32.-Al finalizar el análisis se obtiene mayor información sobre el *frame* y por ende de la historia.

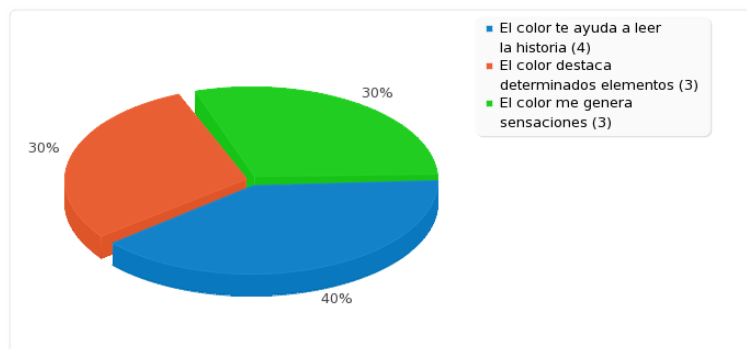


Resultados aplicación de herramienta de análisis para la serie de televisión *Breaking Bad*

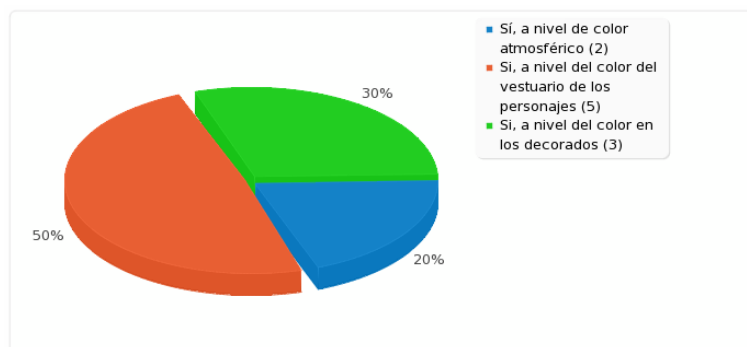
1 En la serie *Breaking Bad* los colores entregan información sobre los personajes, su personalidad y los espacios.



2.-Los objetos cuentan con un color sólido, compacto, que entrega información a nivel general. Destacando los objetos de primer plano.



3.-El color que más se valora es el del vestuario de los personajes, porque permite conocer su psicología y su evolución.



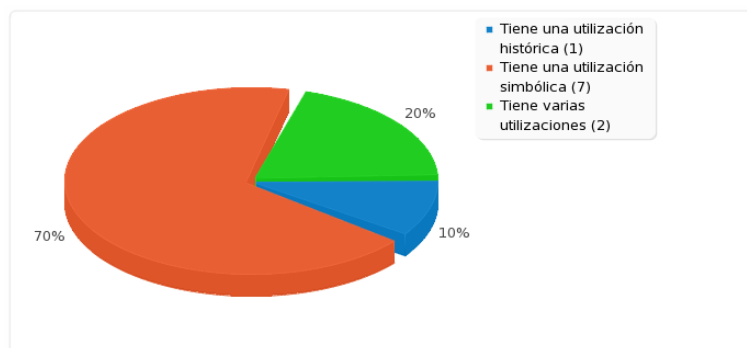
4.-La clasificación del color es simbólica. Todos los colores tienen un significado y están ahí para dar información más allá de lo que plantea el guion.



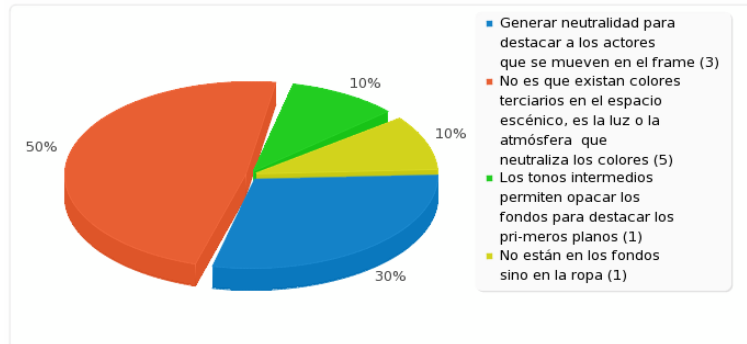
5.-Los colores y su significado simbólico guardan relación con el temor y el miedo.



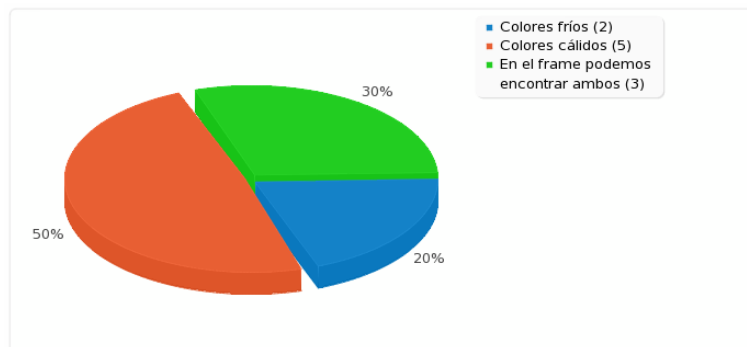
6.-No suelen utilizarse colores complementarios, pero si llegan a encontrarse, suele ser el rojo y el verde, colores complementarios que se potencian entre ellos para obtener una mayor vibración.



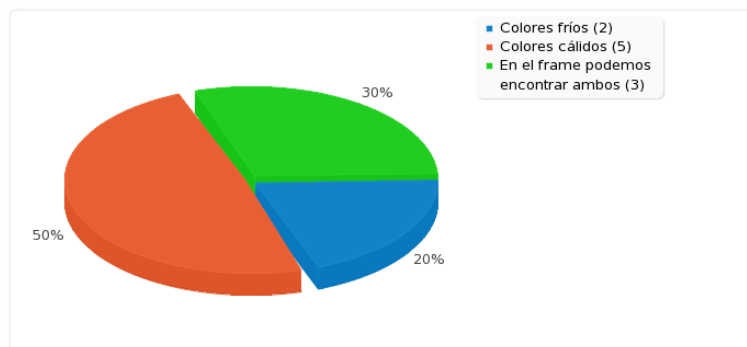
7.-Las atmósferas que envuelven a los personajes suelen neutralizar los colores del entorno, destacando de esta forma el vestuario, que es de los elementos que entregan mayor información.



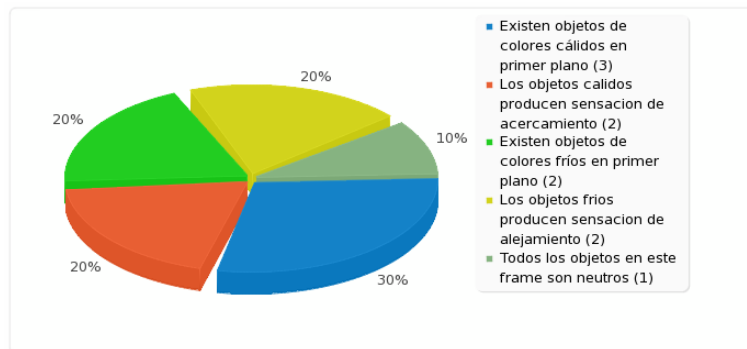
8.-Se utilizan los colores cálidos. Esto tiene que ver con la ubicación geográfica: Albuquerque, zona desértica y de gran calor.



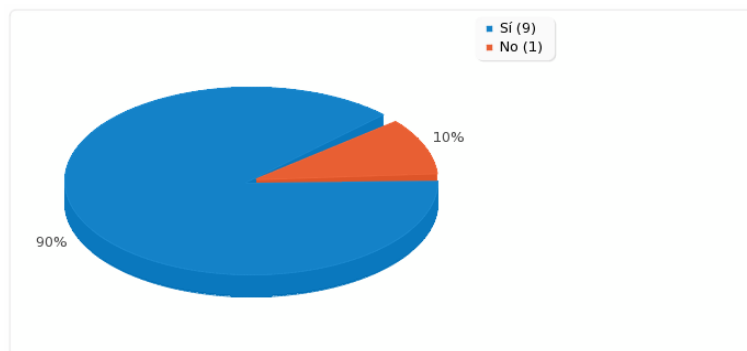
9.-Los colores cálidos suelen envolver todos los espacios, tanto interiores como exteriores, se podría decir que tiene relación con la ubicación geográfica, el lugar donde se desarrolla la serie.



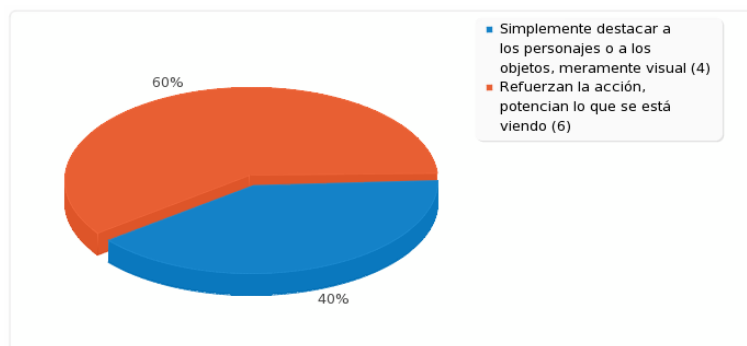
10.-Los objetos, en primer plano, suelen tener colores cálidos, Esta gama cromática, se caracteriza por acercar los objetos al espectador.



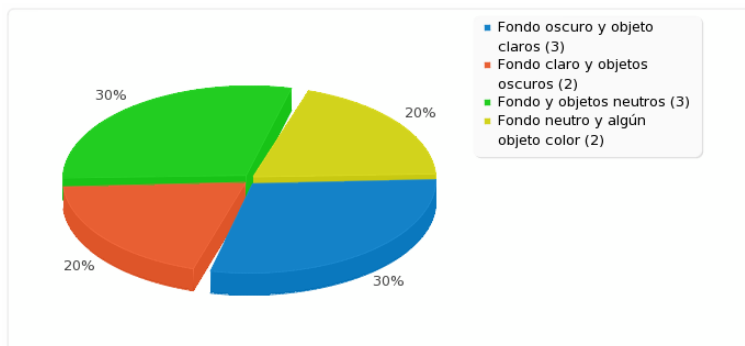
11.-En *Breaking Bad* los fondos son grandes masas de color que permite destacar personajes, sus vestuarios y objetos ubicados en los primeros planos.



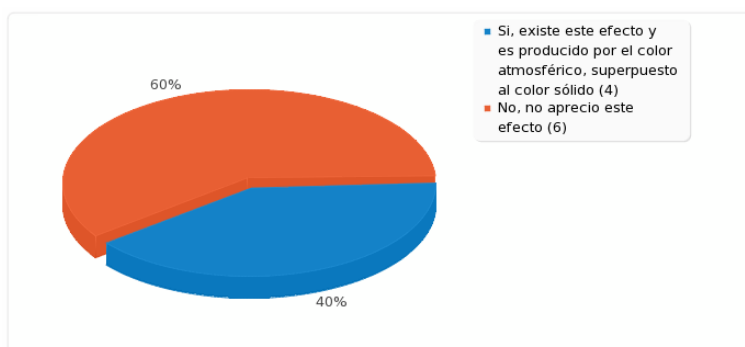
12.-Las grandes masas de color suelen separar a los personajes, reforzando el fondo y la acción, potenciado narrativamente el relato.



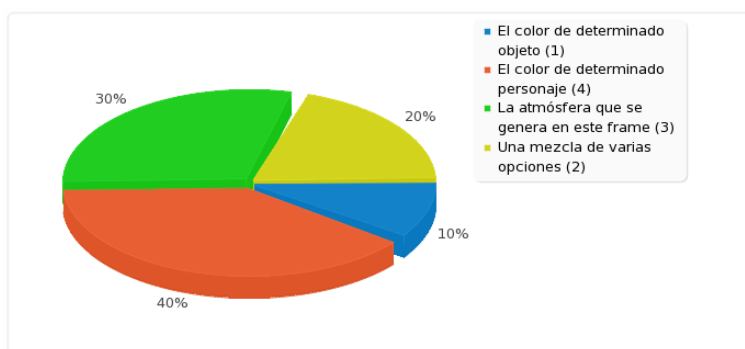
13.-En *Breaking Bad* los fondos normalmente son oscuros o neutros y los personajes/objetos más claros. De esta forma se consigue que los actores/elementos destaquen reforzando la acción.



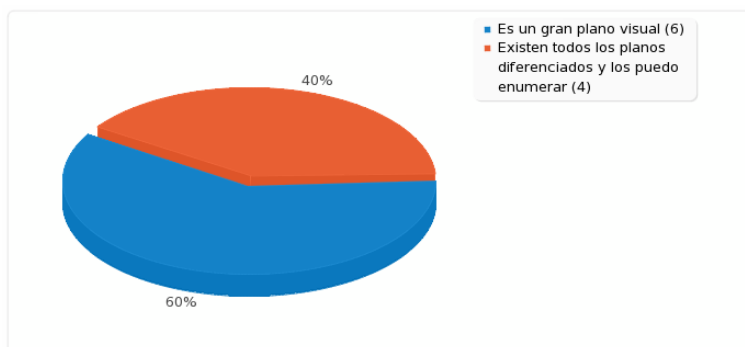
14.-Normalmente no existen colores sólidos que entinten las zonas cercanas, sumando o generando otro color o una superposición de colores, y si así fuese sería por los colores atmosféricos.



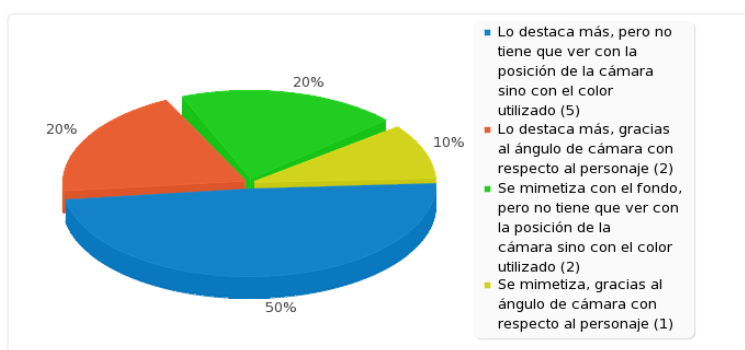
15.-En *Breaking Bad* lo importante y destacable son los personajes, convirtiéndose en el centro de atención junto a su respectiva gama cromática, cada una con su significado.



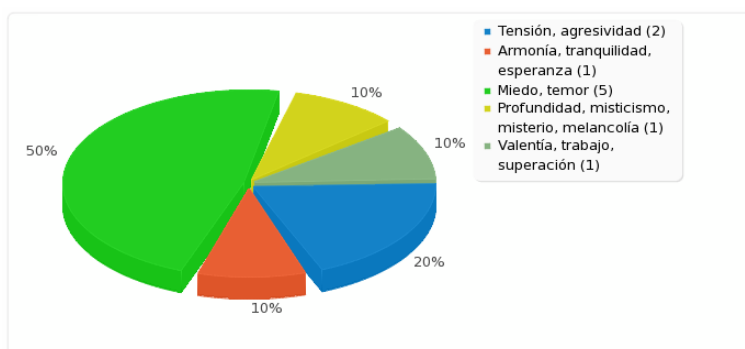
16.-En *Breaking Bad* se trabaja en un gran plano visual, todos los planos se complementan, sumando y no restando información.



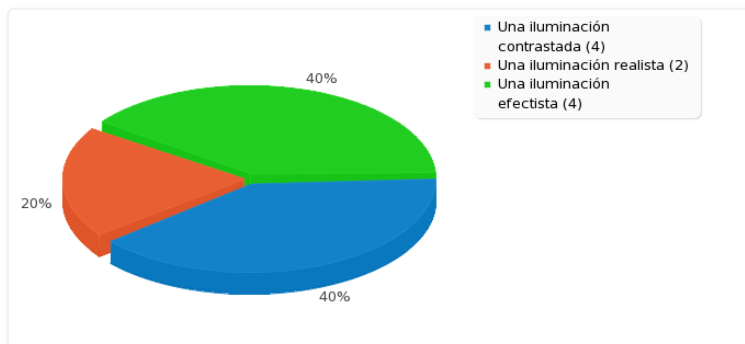
17.-Los personajes se destacan más por las gamas de colores utilizadas que por los ángulos de cámara que se utiliza.



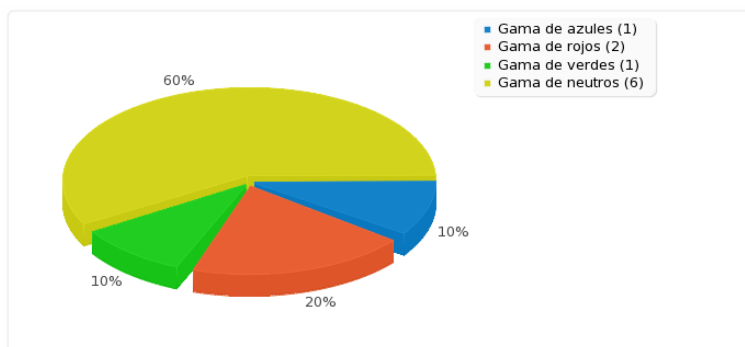
18.-Los espacios escénicos suelen producir un cierto miedo o temor, tanto en los interiores donde se da una cierta armonía tensa, como los exteriores desérticos, lugares donde todo puede suceder.



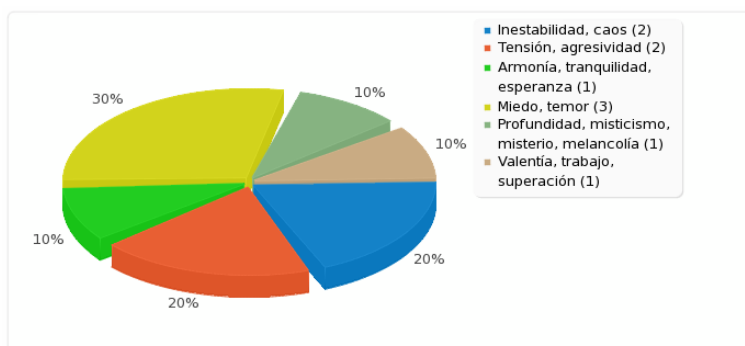
19.-El tipo de iluminación es contrastada, que permite destacar los volúmenes, junto con la iluminación efectista, enfocada a destacar el dramatismo de la acción o del espacio.



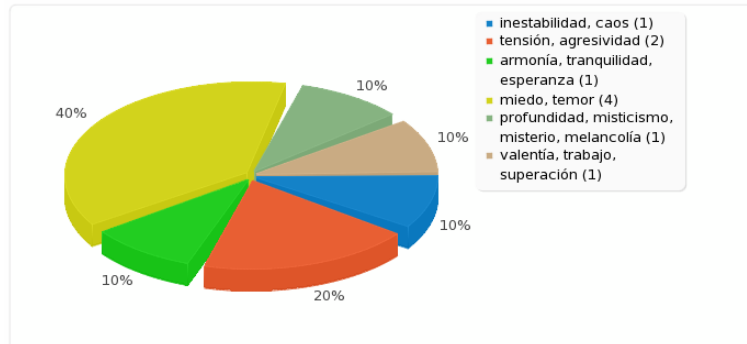
20.-Trabajan con la gama de neutros y con puntos de color los pone la de gama de rojos, así como la de los verdes.



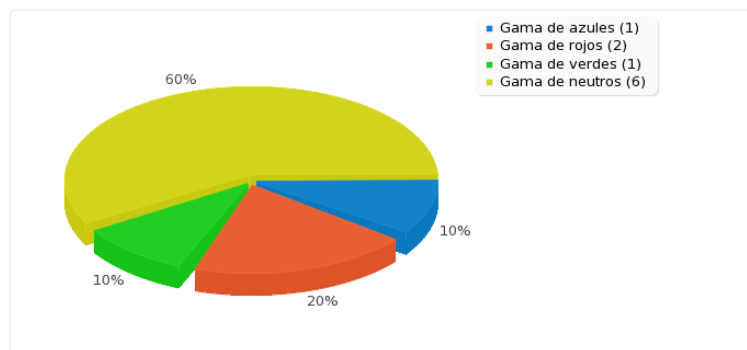
21.-El color principal del frame genera miedo y temor, en el espectador.



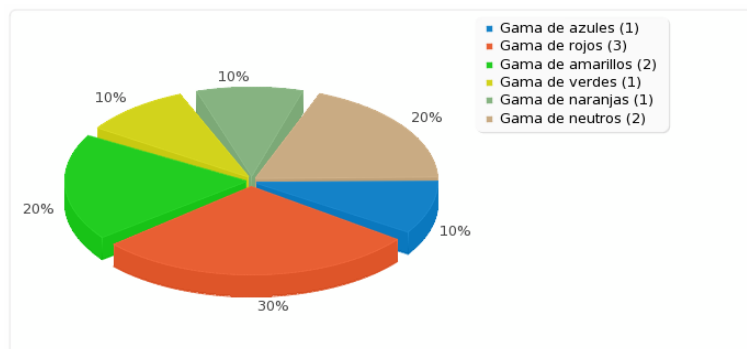
22.-De acuerdo a la teoría de Goethe, que trabaja con los sentimientos, lo que se percibe en los *frames* de *Breaking Bad* generalmente es miedo y temor. Esa expectativa de lo que viene después.



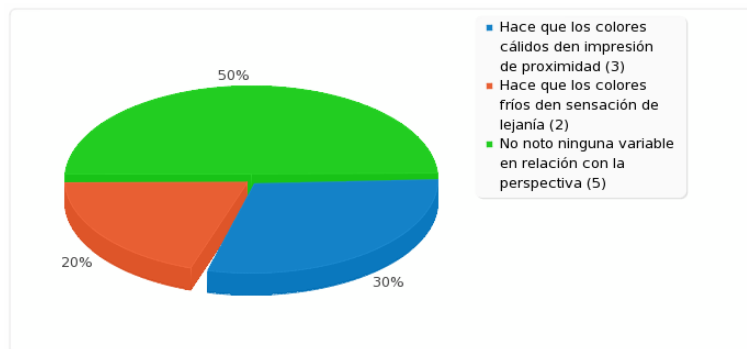
23.-Los colores dominantes son los colores neutros, que son los colores de fondo, estos permiten que el color de los objetos y los personajes destaquen.



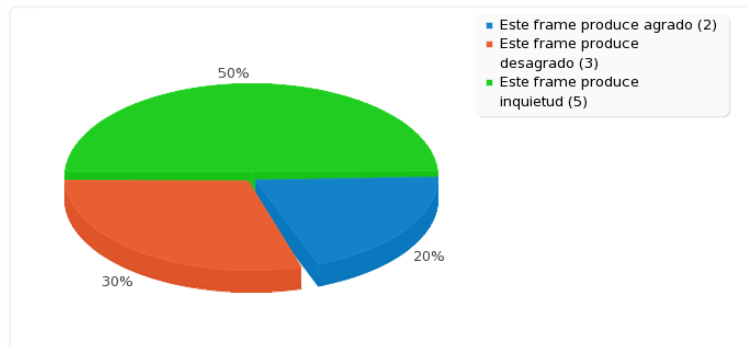
24.-El color tónico, que son las notas de color que estén en el espacio escénico, la mayoría de las veces están en la gama de los rojos y de los verdes.



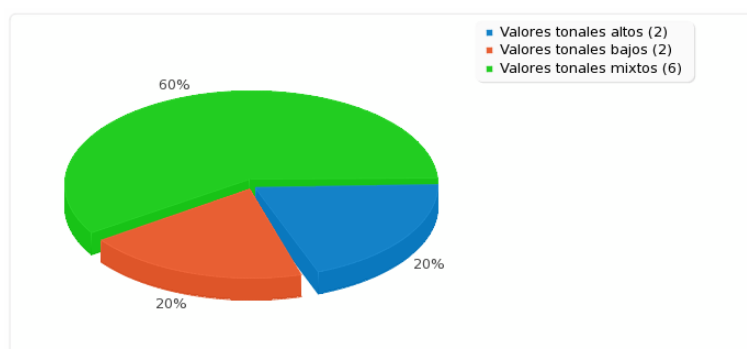
25.-En los *frames* presentados la perspectiva no influye en el color.



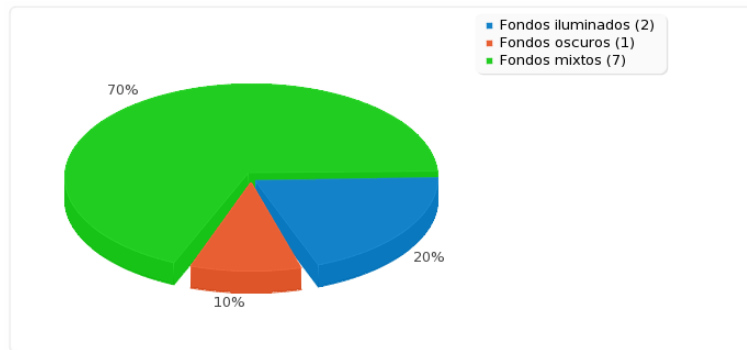
26.-Los planos analizados de *Breaking Bad*, generan inquietud en el espectador, esa inquietud que produce la expectativa de lo que va a suceder.



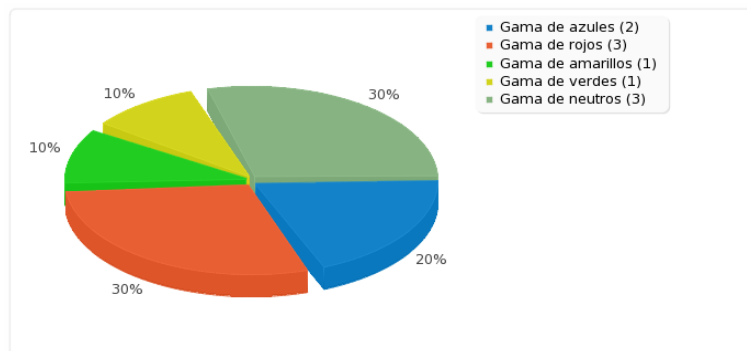
27.-En *Breaking Bad* se trabaja con valores tonales mixtos, compuesto por los altos y los bajos indistintamente.



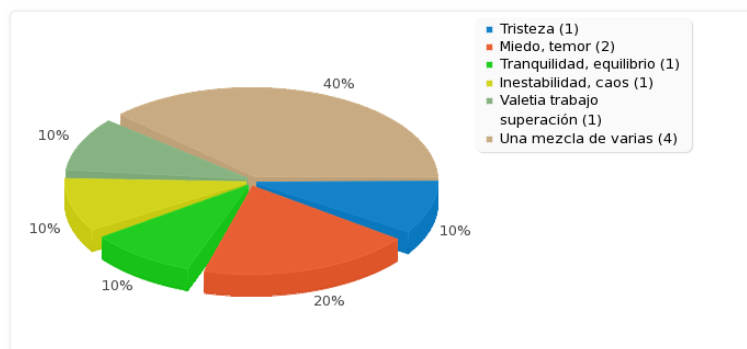
28.-En *Breaking Bad* se trabaja indistintamente con fondos iluminados y oscuros.



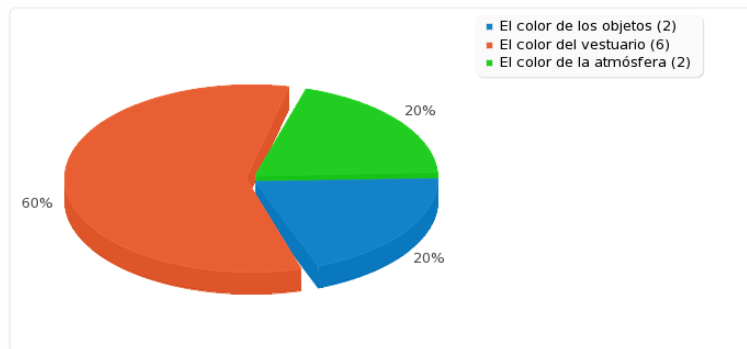
29.-El color que es el punto de atención, en el espacio escénico, ya sea a nivel de vestuario u objetos, la mayoría de las veces se mueve en la gama de rojos o en los neutros.



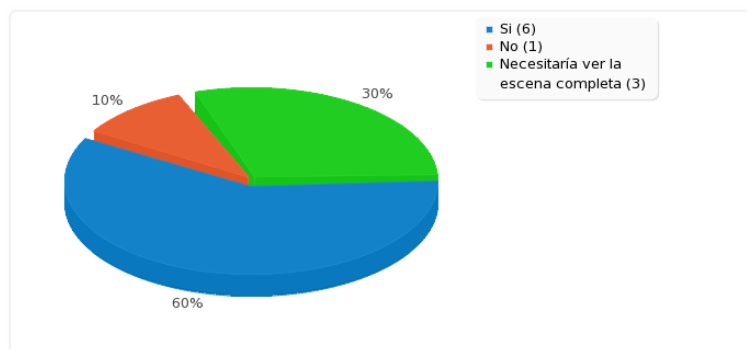
30.-Storaro habla sobre la emoción cromática. La que se genera en estos *frames* es una mezcla de emociones que se transmiten a través de las atmósferas, y de la utilización de determinados colores.



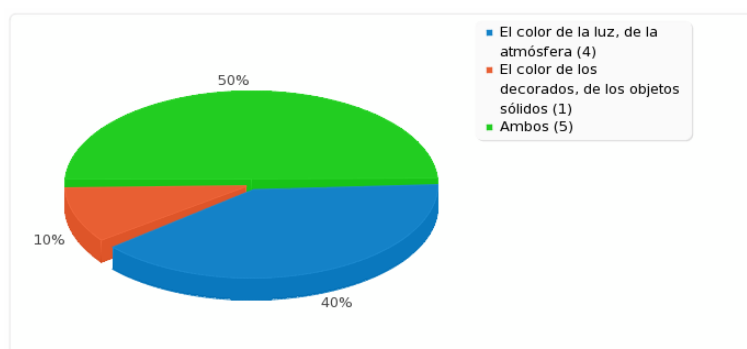
31.-Los colores que más llaman la atención son los del vestuario y los que mayor información entregan.



32.-Podemos conocer lo que sucede en la historia a través de los colores utilizados, ya sea a nivel de color atmosférico o sólido.



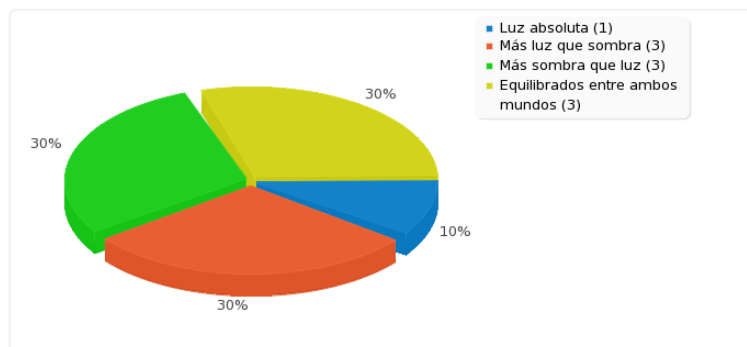
33.-Se trabaja con el color pigmento y con el color atmosférico.



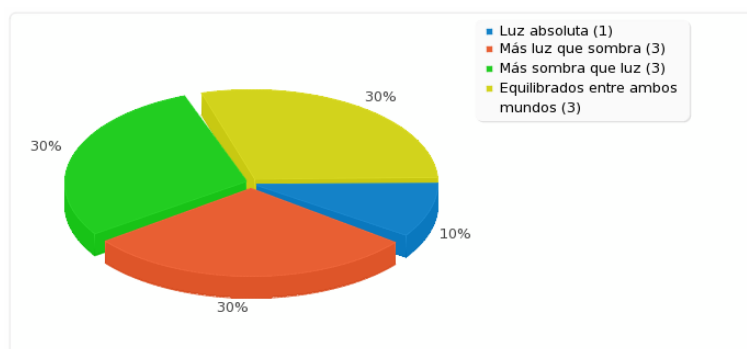
34.-En el *frame* los colores entregan pautas para analizar a los personajes, pero no permiten conocerlos absolutamente, para un conocimiento más profundo hace falta ver la secuencia.



35.-La luz y sombra para analizar el color se mueve proporcionalmente, en todas sus variantes, como puede ser más luz que sombra, más sombra que luz, y el equilibrio entre ambas.



36.-Después del análisis, el receptor obtiene mayor información del plano analizado.



Análisis de resultados cualitativos y/o cuantitativos:

Los resultados obtenidos permiten demostrar la hipótesis planteada: “El color funciona como recurso expresivo transmisor de sensaciones en los espectadores de las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*”.

8.4. OBSERVACIONES DE LA METODOLOGÍA

El trabajo realizado permitió profundizar en las características del color y enumerar sus reglas, de tal manera que, conociendo y controlando estos elementos, podamos aplicarlos tanto al análisis de un determinado conjunto de frame como para su creación. De esta forma, si se conocen y se controlan, se podrá realizar un buen análisis y por otro lado conseguir una buena composición, que logre ser atractiva visualmente. En este camino del conocimiento se pasa por el color pigmento, el color atmosférico, las propiedades de los colores y sus características, además del color tratado de forma individual, como los colores que se influyen al estar en un mismo espacio o los colores matizados por las atmósferas que les envuelven y como son apreciados por el espectador.

A lo largo de este análisis se ha afianzado la premisa de que el color se encuentra presente activamente en la vida del ser humano, en todo su entorno y que el deseo por entenderlo ha estado presente a lo largo de la historia. Ninguna composición es al azar: ni pictórica, ni fotográfica, ni audiovisual.

En la creación de la obra audiovisual se da un arduo trabajo en la preproducción que permite que todo elemento y color ubicado en el espacio escénico tenga una justificación y un motivo que debe estar “reglado” para apoyar el relato. Este minucioso trabajo de preparación sirve al creador o a los departamentos técnicos que trabajan con la visualidad, como son: dirección de fotografía, dirección de arte, diseño de vestuario y maquillaje/peluquería, reforzar lo que quieren contar y cómo quieren hacerlo. Por otro lado, conocer las reglas sirve al público para que obtenga toda la información necesaria. Aprender a leer y sentir el color permitirá que los espectadores sean más conscientes de lo que ven en el *frame* y que los creadores sean capaces de entregar mayor cantidad de información, en beneficio de su obra, todo ello, gracias a un uso adecuado del color y de la luz como recurso expresivo.

En cada puesta en escena el color está tratado de diferentes formas, ya sea pictórica, histórica, psicológica, simbólica o combinando más de una. Los colores adquieren un significado, un símbolo y entregan referentes específicos. Es decir, sitúan geográfica o históricamente, a la vez que transmiten unos sentimientos y hasta producen determinadas sensaciones en el espectador, generando sinestesia. Los colores, hablan de lugares, de personajes, de situaciones y de la interacción entre ellos.

Los colores no narran como lo hace un guión, pero sí llevan al espectador de la mano por el camino que desea el director, abriéndole puertas para profundizar en la historia y en los personajes. La distribución de los colores en la puesta en escena es igual que escribir una partitura que indica cómo debe interpretarse una composición musical. Los colores ubicados en un espacio indican cómo debe “leerse” e interpretarse lo que está aconteciendo en ese momento. El cuadro siempre entrega muchísima más información que la que vemos a simple vista y la obligación del espectador es reconocerla, así como del creador entregarla.

El análisis de determinados *frames* de dos series visualmente diferentes, tanto en su planteamiento como en sus tiempos (ambas muy cuidadas a nivel visual), permitió elaborar la investigación de un método-técnica del color, el cual pretende ser extrapolado a otras áreas.

Mad Men, desde su color histórico-pictórico, y *Breaking Bad*, desde el color simbólico, son las llaves que abren el conocimiento en el uso del color, tanto el de colores sólidos como atmosféricos, y es la interrelación entre ambos lo que permite experimentar con los conceptos adquiridos en el desarrollo del análisis.

Finalmente, este estudio ha permitido asentar teóricamente conocimientos que antes se tenían intuitivamente y de los que no se había realizado ningún tipo de reflexión. Ahora estarán clasificados y puntuados gracias a la investigación y posterior análisis de los *frames*, estableciendo notas claras para que una imagen resulte atractiva visualmente y que camine paralelamente con el relato, reforzando a los personajes, decorados y situaciones.

8.5. CONCLUSIONES DEL MÉTODO DESARROLLADO

Como resultado de la realización de esta investigación y de la aplicación del modelo de análisis de la utilización del color en las series de televisión *Breaking Bad* y *Mad Men* se pudo llegar las siguientes conclusiones:

Conclusiones de tipo generales

- El color es un lenguaje que posee características y reglas propias.
- El color es un elemento expresivo y por eso existe una subjetividad al momento de analizarlo.
- Cada color tiene determinado significado y un simbolismo, pero depende también de determinadas variables como son entorno, lugar geográfico, cultura, educación, etc.
- Cada color produce una sensación en el ser humano.
- Los colores, en determinados casos, producen reacciones físicas, estas son subjetivas, que tienen que ver con experiencias personales.
- En el mundo audiovisual, el color se utiliza para reforzar la historia (este recurso se empieza a utilizar conscientemente a partir de mediados del siglo XX).
- En las series de TV, el uso del color, como recurso expresivo, ha sido perfeccionado en las últimas décadas a partir de la denominada tercera edad de oro.
- El color refuerza el relato, y va entregando información a medida que profundizamos en el análisis del *frame*.
- Es necesario conocer las reglas y las características del color para poder mejorar su lectura e interpretación.
- El color genera sensaciones fisiológicas y emociones psicológicas en el espectador, que tiene que ver con la sinestesia.

Conclusiones respecto a *Mad Men*:

Mad Men trabaja con un color histórico.

-En *Mad Men* hay determinados personajes que se mueven en una cierta gama cromática, pero el espectro es más amplio. La gama cromática tiene ver más que nada con la época en la que está ambientada la serie, aunque también hace referencia a los personajes.

-En *Mad Men* los personajes masculinos se mueven en los colores neutros, no así los femeninos, que se mueven en gamas cromáticas más amplias.

-En *Mad Men* la gama cromática de los decorados está absolutamente cuidada, porque tiene que ver con una época.

-En *Mad Men* el *tempo*, es mucho más lento, trabaja con la atmósfera de la década de los sesenta.

-La iluminación utilizada en *Mad Men* corresponde a una iluminación de tipo realista.

-*Mad Men* se basa en una reproducción histórica, trabajando con gamas cromáticas definidas.

-*Mad Men* utiliza el color pictórico, y Edward Hopper, es su referente, tanto a nivel de composición, como a nivel de colores y de atmósferas.

Conclusiones respecto a *Breaking Bad*:

-*Breaking Bad* trabaja con un color simbólico.

-En *Breaking Bad* todos los personajes tienen una gama cromática determinada, describen su personalidad, así como determinadas situaciones.

-En *Breaking Bad* se trabaja con un color geográfico, esto quiere decir que uno puede sentir el calor del desierto en los exteriores.

-Se puede ver la evolución de los personajes a través del vestuario que utilizan.

-*Breaking Bad* desarrolla un tiempo más rápido, eso se percibe en la saturación de los colores y la posición de la cámara.

Análisis Cualitativo a partir del resultado del panel de expertos:

Análisis de los resultados del panel de expertos sobre *Mad Men*

A partir del análisis cuantitativo del panel de expertos (frecuencia en las respuestas), de la serie *Mad Men*, hemos analizados los diferentes resultados y hemos concluido en un breve, pero conciso análisis cualitativo a partir de las respectivas respuestas, el que se presenta a continuación:

Pregunta Nº 1: El color ayuda a “leer” su momento histórico, a través de las gamas cromáticas que se presentan en los decorados, así como la atmósfera que se respira y envuelve tanto a los personajes, como a los objetos. Todo ello permite al espectador situarla inmediatamente, producto de las referencias que se tiene de esos años producto de las imágenes e información que tenemos de esa época. Para ello, hace falta conocimiento tanto por parte del creador para trasladarlas a su obra audiovisual, como para el espectador para poder entender lo que está mirando. Y es que a mayor experiencia visual pasada, se conseguirá mayor información visual de la obra audiovisual.

Pregunta Nº 2: Esta información no es aislada, esto quiere decir que con sólo poner las gamas cromáticas de la época, no es suficiente, hace falta los elementos, los objetos, el vestuario, el peinado, para reforzar la ubicación en el tiempo del *frame*, la época en la que transcurre la historia, o sea hace falta el continente para el contenido. En el color a nivel histórico, los elementos y los objetos en su conjunto entregan información de la época, esto quiere decir que se debe reconocer la forma del jarrón unida al color de este para así situarlo.

Pregunta Nº 3: Esto nos lleva a que no se puede situar históricamente un *frame*, por un solo objeto, pues, sino por el conjunto de estos o sea por la totalidad de su decorado y que compone, reforzándolo absolutamente con el vestuario que sería “la

guinda de la tarta” y lo que nos entrega mayor información referencial, también porque es lo que nos cuesta menos reconocer.

Pregunta Nº 4: Lo que sí es importante, que para que se dé, un real análisis del color histórico, se necesita la totalidad de los elementos, *Mad Men*, así lo hace y por ello el trabajo de puesta en escena es un trabajo tan minucioso pues no solo es la gama cromática de los colores sólidos sino la atmósfera que hace que los colores respiren esa época.

Pregunta Nº 5: Es el tratamiento del color lo que nos hace ver claramente que existe un uso histórico por sobre el psicológico, que normalmente también se puede apreciar en el film, cabe destacar que a mayor experiencia visual se podrá reconocer el uso del color a nivel pictórico, esto sucede cuando existe una referencia directa con un cuadro, fotografía o el estilo pictórico de algún artista. En este caso *Mad Men* utiliza como referencia a nivel de atmósferas los cuadros de Edward Hopper, pero esto será difícil de identificar a no ser que lo copie a nivel de composición o sea a nivel de la distribución de los objetos en el espacio

Pregunta Nº 6: Cada *frame* como la unidad básica de la obra audiovisual, produce determinadas sensaciones y emociones en las que juegan el color de los decorados, de los objetos, la atmósfera que llena el espacio, la posición de los personajes, el *acting*, el vestuario y la caracterización esa suma de elementos es la que generan sensaciones y emociones en el espectador, recordando que estas se dan a nivel general por matizados por la cultura o lugar geográfico e individuales que son sus propias experiencias y recuerdos.

En este caso, a la mayoría los *frames* analizados generan sensaciones y emociones que tienen que ver con la alegría y la valentía, lo cual es propio de ese periodo.

Pregunta Nº 7: Los colores complementarios no son utilizados en los *frames* a no ser que sea el rojo y el verde, algo habitual en muchísimas obras audiovisuales, como es el caso de la película *Amelie*, donde estos colores llenan la pantalla potenciándose

ambos y vibrando más que si estuviesen solos. La saturación del color, es algo que si se ve reflejada en los *frames*, entendiendo esta como la intensidad de un matiz específico, o sea un color muy saturado será más vivo e intenso y uno menos saturado parecerá más descolorido, aquí hallamos una diferencia entre ambas series, pues si en *Mad Men* existe poca saturación y un toque amarillo en los tonos, que le da ese aire *vintage*, en *Breaking Bad* si hay una saturación alta del color, que tiene que ver con el lugar geográfico donde está ubicada la historia

Pregunta Nº 8: En *Mad Men* los colores terciarios, que son la mezcla de los primarios y los secundarios, llenan los fondos lo que permite poder destacar los objetos y los personajes, es como una hoja en blanco donde se irán colocando los elementos importantes y de esa forma se recorten mejor, o sea se vean mejor, otras veces esos colores terciarios que se ve en el *frame* son producto del color atmosférico, que envuelve el espacio neutralizando los colores, esto significa que la luz cumple la función de un filtro, como un tamiz que los difumina.

Pregunta Nº 9: En *Mad Men*, se trabaja con una paleta cromática cálida, pero no es la luz del sol que hace que los colores estén absolutamente saturados, sino muy al contrario, es la calidez de la luz artificial, y producto de la luz que ilumina los interiores, que son oficinas, despachos, viviendas, habitaciones de hoteles, en fin, lugares cerrados donde no tienen normalmente relación con el exterior y si se ve, es desde la lejanía que es el *skyline* de la ciudad. Uno de los motivos es que son decorados construidos y no localizaciones.

Esta luz reduce los espacios, generando la cercanía entre los personajes y que tiene que ver con el tempo narrativo de una cadencia que tiene que ver con el *soul*.

Preguntas Nº 10 y 11: Los *frames* normalmente cuentan con grandes masas de color, esto sucede para evitar el ruido visual, estas grandes superficies permiten que destaquen, tanto los personajes, como los objetos, la idea es que se separan del fondo para facilitar su lectura, más aún si pensamos que los creadores de las series, saben que los dispositivos para ver las series muchas veces son de pequeño formato, como cualquier *Smart phone*, para entender este punto es bueno ver cualquier serie

destinada a la red, donde los fondos son relativamente limpios; otra opción son las grandes masas de color pero manchados con puntos de luz difuminados que le dan movimiento al fondo, ese por ejemplo es el planteamiento de *CSI*.

Al estar los personajes recortados y definidos se potencia lo que se está viendo, o sea, se potencia la acción dramática.

Cabe destacar que en los *frames* analizados se ve el paso de los años a nivel de gamas cromáticas, así a medida que se acercan a los años 70 se van incorporando objetos de color, así como superficies de una textura que potencian el brillo.

Pregunta Nº 12: Las grandes masas de color, normalmente no tienen significado, pues su función consiste en destacar a los objetos y personajes, esto quiere decir que tiene una finalidad meramente visual y en cambio, donde se encontrara la información a nivel de colores es en los objetos ya sean estáticos o en movimiento. Estas masas son necesarias para evitar ruidos visuales y saber distinguir lo importante del relleno. Un fondo que entrega información, genera emociones o tiene significado es cuando está intervenido por el color atmosférico, que es la luz y este es un elemento imprescindible para el lenguaje audiovisual, es en resumen, el color “transparente” que envuelve a los objetos y personajes haciendo que estos se transformen

Pregunta Nº 13: Un color es el que es por su relación con entorno más cercano, los colores de los elementos que se encuentran en la puesta en escena variarán según sean los colores que están alrededor, de esa forma un fondo oscuro reaccionara con los elementos de diferente forma que un fondo claro, llegando a la máxima de la intensidad de los objetos si el fondo es muy oscuro o negro.

En *Mad Men*, los fondos son normalmente neutros, para que sirvan como dije antes como un lienzo donde se van situando puntos de color, que son determinados objetos ya sea con un fin dramático o para un equilibrio a nivel de la composición y si tanto objetos como fondo son neutros la mirada irá al vestuario, que es normalmente en centro de atención.

Pregunta Nº 14: La luz que pasa por elementos traslúcidos, no es trascendente en *Mad Men* y si sucede, es en casos puntuales en determinados objetos que sirven simplemente de relleno y no tienen significado, pues se encuentran en el fondo de la escena.

Pregunta Nº 15: El centro de atención es donde se fija la mirada en un primer momento, producto de una determinada acción, color, punto de luz, cualquier elemento que lo haga destacar sobre los otros, a partir de este “centro” se recorrerá el resto del cuadro, En *Mad Men*, este se da en la mayoría de las veces por el color del vestuario de los personajes o por las atmósferas que se generan, entendiendo por esta última los puntos de luz que atrapan la mirada.

Pregunta Nº 16: Los *frames* son en su exhibición bidimensionales aunque nacen de la tridimensionalidad, y la profundidad de campo que es la distancia por delante y por detrás del punto enfocado, generan “aire” que permite un mayor disfrute del encuadre. La profundidad de campo permite diferenciar las “capas” que se encuentran en la composición escénica, distinguiéndolos fácilmente y hasta siendo capaz de enumerarlas, en un nivel básico se puede reconocer el fondo, el intermedio y el primer plano. En *Mad Men* al trabajar con fondos neutros es mucho más fácil distinguirlos, esto sucede porque las acciones se desarrollan en interiores, así uniendo todos se construye el gran plano.

Pregunta Nº 17: La posición de la cámara, así como su altura, que es el ángulo, puede producir transformaciones en los elementos y sus colores, destacando, opacando, fusionando y separando, pero en estos *frames* si se destaca el personaje que se mueven en el encuadre tiene que ver con el color del vestuario, ya sea para destacarlo como para mimetizarlo con el fondo, recordando que a mayor diferencia cromática mayor será la separación entre ellos.

Pregunta Nº 18: Todos los *frames* contienen una cantidad de datos, a eso se llama densidad de información hay una que es fácil de reconocer y otra que se necesita varias miradas para hallarlas, las más sencillas tienen que ver con la temperatura de

color y con el tipo de color (sólido o atmosférico) que destaca en el espacio escénico. Esta información consciente o inconscientemente nos sugiere sensaciones que tiene que ver con las emociones que nos producen al mirar. En *Mad Men* se mueve en la mayoría entre la alegría, el optimismo o la valentía, el trabajo y la superación. Por ejemplo, viendo la serie se ve la escalada social de la mujer en un mundo en el cual estaban en segundo plano.

Pregunta Nº 19: Iluminar es pintar con la luz, y en ese pintar se refuerza la historia. Al proyectar luz sobre algo o alguien se crean atmósferas ayudando al espectador a que entre en la narración. La luz es la base de la obra audiovisual y la iluminación permite generar continuidad entre distintos planos, pero como en este análisis se trabaja con planos, como unidad básica hacemos la referencia de la luz en sí misma y esta puede ser suave, dura, contraluz y de relleno, produciendo así una iluminación plana, contrastada, realista o efectista. En la primera los volúmenes desaparecen, en la segunda el objeto iluminado tiene una diferencia relativa en la intensidad entre una zona y otra; en la tercera, hace referencia a la iluminación realista o naturalista de los espacios a diferencia de la efectista que podría decirse que es la más teatral o dramática. En la mayoría de los *frames* de *Mad Men*, se da una iluminación realista que tiene que ver con captar la luz de una época y en otros se dará la efectista que tiene que ver directamente con las emociones y con la intimidad de los personajes.

Pregunta Nº 20 y 21: En *Mad Men* no predominan ni los primarios, ni los secundarios, sino los neutros que permiten destacar a los personajes, eso sí a medida que los años en la serie avanzan (se ve en los *frames*) y se acercan a los años 70, la paleta de colores también cambia, “nuevos aires”, “nuevos colores”.

Pregunta Nº 22: Goethe el padre de la de la psicología del color, intentó deducir leyes de armonía del color, la forma en que nos afectan los colores y el fenómeno subjetivo de la visión, que sería una tercera condición que es como percibimos los objetos y en la mayoría de los *frames* la felicidad y la alegría.

Pregunta Nº 23: En todos los *frames* se puede observar un color dominante y otro tónico, siendo el primero generalmente de mayor extensión y más neutro, el segundo

son colores más saturados y brillantes que se distribuyen en el espacio como puntos o notas de color, los que permiten llamar la atención del receptor, fijar la mirada, así en *Mad Men* se observa que el color dominante en estos *frames* pertenecen a la gama de neutros lo que permite que tanto los personajes como los elementos que se encuentran en el cuadro destaquen, ayudando a reforzar la narración y la acción.

El color tónico, que es el complemento del anterior y que gracias a la neutralidad del color de mayor extensión, permite sobresale en el espacio escénico con sus gamas de rojo y en menor medida los azules.

Pregunta Nº 25 y 26: La perspectiva, que es lo que da al espectador la sensación de profundidad y posición de los elementos cuando lo ve en la pantalla, incide en su relación al color por ello existen reglas para manipular la perspectiva, de ahí que los colores fríos dan la sensación de lejanía y los cálidos de profundidad, pero en el caso de los *frames* presentados no se nota mayormente ninguna variable en relación a las preguntas Nº 25 y 26 Los colores también estimulan al receptor aumentando su atención si estos son agradables y disminuyendo cuando no lo son, esta es una condición muy subjetiva que depende de gustos y experiencias de vida. Así el frame de una película de terror puede resultar agradable y atractivo para unos espectadores y desagradable para otros. Existen dos puntos más a valorar cuando el *frame* pasa desapercibido o sea resulta indiferente o los que producen inquietud, tensión o expectativa. Los primeros de este segundo ítem, se convierten en puentes hacia uno que produzca estímulos agradables o desagradables o inquietud y el segundo serán *frames* que lleven a un estímulo desagradable.

En *Mad Men* en un porcentaje muy alto los estímulos que generan en el espectador son de agrado, lo cual es de esperar por la cuidada composición estética (colores, formas, texturas, ubicación de los elementos en el espacio) la época en la que está ambientada, y como se relacionan los personajes dentro del cuadro. La combinación de todo hace que se disfrute lo que se está mirando.

Pregunta Nº 27 y 28: Otra elemento a analizar, de los que se pueden apreciar rápidamente junto con la temperatura del color, es el grado de luz que tiene el espacio

o sea si están más o menos iluminados, lo cual tiene relación con los valores tonales, así los valores altos se relacionan con la grandiosidad y la lejanía; muy por el contrario los valores bajos poco iluminados o con luz puntual sugieren cercanía. En los frames de *Mad Men*, la mayoría de los *frames* analizados son bajos, es una luz puntual destinada a reforzar la relación de los personajes, lleva al espectador a centrarnos en ellos, esa luz tiene absoluta relación con los sentimientos. En cambio, cuando se dan los valores tonales altos muestra los espacios abiertos de la oficina o donde se relacionan un número mayor de personajes, y la luz nos habla del trabajo, de la actividad. Según el tipo de valor tonal que tenga el *frame* indicará fondos más o menos iluminados, así los primeros generan alegría, optimismo pues los colores son más intensos, destacando todos los elementos en conjunto, a diferencia de los segundos que al tener los fondos más oscuros, los colores se difuminan, perdiendo importancia en su conjunto. En *Mad Men* los objetos tienen importancia en su conjunto, al tener fondos iluminados.

Pregunta Nº 29: Que el color sirva para centrar la atención del espectador ya no queda dudas después de este análisis, esto sucede porque existen colores que vibran más que otros, reforzando o matizando esta característica según la gama cromática o el color que le rodee. En este caso en la mayoría de los *frames* en los que “atrapan la mirada en un primer momento” pertenecen a la gama de los rojos

Pregunta Nº 30: Vittorio Storaro, director de fotografía que gracias a su experiencia plasmó su trabajo a nivel teórico, habla sobre la “emoción cromática”, cuando se pinta con luz, generando atmósferas que producen emociones y sensaciones. En *Mad Men*, la atmósfera que envuelve el espacio escénico y que potencia a los personajes, así como a los objetos está relacionada con una mezcla de varias sensaciones, destacando entre ellas la felicidad y la valentía.

Pregunta Nº 31: El espectador selecciona lo que le llama la atención y así va guiando su mirada, va “leyendo” los elementos que encuentra en el cuadro. En *Mad Men* lo que destaca es el color del vestuario femenino con sus texturas y gamas cromáticas que pertenece a una época determinada. En ese vestuario podemos ver reflejada la personalidad de los personajes de la serie.

Pregunta Nº 32 y 34: Los elementos visuales que aparecen en el *frame* permiten dar información sobre la ambientación, situación histórica, temperatura de color, iluminación, notas sobre la psicología de los personajes, y referencias de lo que está sucediendo según la ubicación de los personajes y la distribución de elementos en el espacio, pero el audiovisual es una actividad interdisciplinar en la que juegan varias áreas y en su interrelación se entiende la totalidad de la historia, así el diálogo y la música reforzará la atmósfera y viceversa o el *acting* de los actores reforzará las paletas de colores viceversa, por ello en el análisis de *Mad Men* hacen referencia que hace falta ver la escena completa para tener absolutamente claro lo que acontece en la historia, pero una buena utilización del color, de las atmósferas y de la composición permiten ahondar en la información y profundizar en las lecturas.

Eso mismo sucede con los personajes, solo con ver su gama cromática no podemos analizar su personalidad, ni situación, pero si se sabe “leer” el lenguaje de los colores se tendrá más herramientas para un mejor conocimiento del desarrollo de los personajes dentro de la historia, así en *Mad Men* los colores dan una gran pauta para conocer a los personajes, pero no se podría profundizar sobre ellos.

Pregunta Nº 33: *Mad Men* al ser una serie ambientada en una época determinada, el color sólido, que es el color pigmento juega un papel primordial, pues son los decorados, objetos y vestuario lo que nos permiten situar a la serie en determinado momento histórico pero hace falta el color atmosférica para darle ese punto que permita hacer creíble lo que se está viendo.

Pregunta Nº 36: Al finalizar este análisis se obtiene una mayor información del *frame* que después se podrá trasladar al conjunto de la historia, permitiendo una buena lectura de la historia, entendiendo sus matices y las energías que se mueven dentro de los cuadros, permitiendo disfrutar de la serie en su totalidad, gracias a la no sólo al guión, ni a los actores, sino también a todos esos elementos que contienen y refuerzan la historia, pero que muchas veces son vistos sólo a nivel estético.

Análisis de los resultados del panel de expertos sobre *Breaking Bad*.

A partir del análisis cuantitativo del panel de expertos (frecuencia en las respuestas), de la serie *Breaking Bad*, hemos analizados los diferentes resultados y hemos concluido en un breve, pero conciso análisis cualitativo a partir de las respectivas respuestas, el que se presenta a continuación:

Pregunta Nº 1: En *Breaking Bad*, el color te ayuda a leer la historia, pues te entrega información sobre los personajes, permite adentrarse en su psicología, su evolución dentro de la historia. Los colores se utilizan según la situación en la que se encuentran. Los colores y gamas cromáticas permiten “leer” y ahondar sobre los personajes principales/secundarios, con lo cual si se conoce el significado y simbolismo de cada color, se podrá conocer lo que quieren decir en el *frame*, que va más allá de las palabras o el *acting*, tiene que ver con la información “latente” que está ahí pero hay que descubrirla. Así el color te ayuda a leer la historia en *Breaking Bad*, y a la vez que el color te ayuda a destacar determinados elementos y al usar los símbolos para ello, se deben conocer los significados, tanto para el creador que las usará en beneficio de la narración, como para el espectador y su necesidad de controlarlas para así poder entender en su totalidad el *frame*.

Pregunta Nº 2: En *Breaking Bad*, los colores entregan información en su conjunto, a través de los elementos que están situados en primer plano; así cuando se refieren al conjunto están hablando de las atmósferas, algo importante en esta serie y que permite sentir donde está ubicada geográficamente, la sensación de desierto, calor, aridez se reconoce por las atmósferas, así como la tensión/miedo/alegría/agresividad/amor. Las atmósferas permiten reconocer la situación no a nivel realista (reconocer las formas), sino lo que produce en el espectador “el aire que respira el *frame*”.

Pregunta Nº 3: En *Breaking Bad* los colores del vestuario entregan gran información, siguiendo con el color de los decorados, por ello Vince Gilligan su *showrunner* le da gran importancia en la preproducción y están absolutamente analizados y justificados

su existencia en la serie, esto quiere decir que los utiliza de forma consciente y así sea un elemento que entregue datos al espectador, ya sea para conocer a los personajes, como los decorados. Los colores hablan de los que los llevan puestos. Así como los lugares que habitan o que se desarrollan. Hay un trabajo a priori desarrollado por el equipo artístico y que debe ser comprendido en su totalidad por el espectador.

Pregunta N° 4: El color en *Breaking Bad* está tratado de forma simbólica, para sugerir y subrayar efectos determinados o características psicológicas de los personajes. Esto quiere decir que cada color tiene un significado y por ese motivo se utiliza en esa situación, en ese espacio y lo lleva determinado personaje, entregando mayor información de la que se ve a simple vista. El color va más allá de ser un adorno, creando atmósferas necesarias para la recepción del mensaje, en los *frames* se ve la utilización del emplazamiento geográfico, como elemento imprescindible para el tratamiento psicológico, así como para aumentar o disminuir la expresividad de la serie.

Pregunta N° 5: La buena utilización del uso del color permite transmitir sensaciones y emociones, que normalmente giran en los *frames* analizados en el temor y el miedo, siempre el receptor expectante a lo que puede ocurrir. La atmósfera del desierto, utiliza los colores saturados y paletas cálidas para el árido, entorno con cielos infinitos donde a pesar de lo amplio de los exteriores se presenta como un lugar abierto a cualquier situación, viéndose como “tierra de nadie”. En los *frames* analizados, presentados como la unidad básica, se encuentran puntos de color, así como atmósferas llenas de simbolismo, que si el espectador las entiende es porque se “habla un mismo idioma visual” a grandes rasgos, aunque los factores culturales, geográficos y sociales influyen en la recepción final del mensaje.

Pregunta N° 6: El círculo cromático de Chevreul, permite disponer ordenadamente, todos los colores del espectro visible, en una rueda, en la que partiendo de los tres colores puros, se pueden obtener todos los demás, entre sus conclusiones, está la que los colores complementarios se intensifican mutuamente, esto quiere decir que vibrarán más si están juntos, que si están separados, pues se potencian, es un recurso

que se utiliza en el audiovisual, pero en los *frames* presentados mayoritariamente no se encuentran y si así fuese, como en *Mad Men*, sería el rojo/verde

Pregunta Nº 7: Los colores terciarios o intermedios se encuentran en la rueda tradicional del color y son los que se obtienen mediante la mezcla a partes iguales de un color primario y un secundario. Aunque también se denominan intermedios a los colores agrisados, para el caso de *Breaking Bad*. Los especialistas que analizaron los *frames* más que ver colores terciarios, notaron que la luz o atmósfera neutraliza los colores, y que esta atmósfera generada permitía separar mejor a los actores y objetos, pues son más destacables con un fondo neutro, esa sería su función principal.

Pregunta Nº 8: Lo primero que se aprecia en un *frame* es la temperatura de color, que puede ser fría o cálida. Esto dependerá del decorado/localización y se intensificará según sea la situación que están presentando.

Existen la temperatura de color general y la particular, esto quiere decir que existen unos colores presentes en toda la temporada de la serie, que en *Breaking Bad*, son los verdes y unos colores más precisos por secuencias, personajes, decorados o situaciones; ambos se entrelazan para entregar información.

En *Breaking Bad* producto del lugar geográfica, Albuquerque, la tendencia será siempre a los cálidos, además cuanto más se acerquen al desierto y a la aridez estarán más saturados.

Pregunta Nº 9: Como bien se sabe los colores cálidos generan la sensación visual de achicar y estrechar el espacio y los fríos, al absorber la luz, se alejan del espectador hacia un segundo plano, lo que permite mayor profundidad espacial.

En *Breaking Bad*, los colores cálidos lo envuelven todo, con lo cual en los espacios interiores se nota particularmente reduciendo visualmente sus dimensiones, no así en

exteriores que aunque sigue la misma calidez, al tener esos cielos azules que ocupan gran parte del espacio en la pantalla, siguen conservando las mismas dimensiones, generando al espectador la intranquilidad de estar “en la nada”.

Preguntas Nº 10, 11 y 12: Los colores cálidos lo envuelven todo, normalmente a nivel atmosférico, que es a nivel de luz, repercutiendo en los elementos que componen el espacio fílmico. Aunque las series de exteriores suelen ser más cercanas, pues las atmósferas son más reales, lo que hace que se sienta con mayor facilidad la cercanía de los objetos y los personajes. En *Breaking Bad*, existen objetos de colores cálidos (color sólido) en primer plano consiguiendo acercamiento de las figuras, pero también, aunque en menor medida se pueden encontrar colores fríos que producen sensación de alejamiento.

La puesta en escena en *Breaking Bad* tienen superficies amplias con un color o gamas cromáticas similares, esto permiten que el espectador pueda reconocer los elementos y no se pierda en un “ruido visual”, así se destacan personajes, vestuario, y objetos que están ubicados el primer y segundo plano dentro del *frame*, La función de las grandes masas de color, no es en ningún caso dar información a no ser que sean exteriores, por ejemplo, cuando nos muestran el desierto con dos bloques definidos, uno de tierra y otro de cielo.

La finalidad es tanto para *Mad Men*, como para *Breaking Bad* es destacar tanto a los personajes como a los objetos que tienen cumpliendo una función visual, así como reforzar la acción y potenciar lo que se está viendo.

Pregunta Nº 13: El color depende de los colores que le rodean, pues todo lo que está cercano a él le afecta, le transforma, de esta manera, si son complementarios, tendrán el máximo contraste atrayendo la mirada, si está rodeado de colores más oscuros, aparecerá más claro y si lo está de colores claros aparecerá más oscuro, todo le influye lo que le rodea, la luz que le incide, la ubicación en el espacio. Eso permite que un objeto de un color determinado, cambie según donde se encuentre. En *Breaking Bad*, la relación de los objetos con el fondo es bastante variada, pasando desde el

fondo oscuro con objetos claros, fondo oscuro con objetos neutros, pero también aunque en menor medida fondo claro con objetos oscuros o fondo neutro con algún objeto de color. Sea cual sea cumple la función de ser el espacio donde se sitúan los elementos, que según sean las necesidades destacarán más o menos.

Pregunta Nº 14: La luz al pasar por elementos traslúcidos, captura el color de estos y lo traslada a los objetos que está iluminando o “manchando”, así por ejemplo la luz que atraviesa un tubo de ensayo con un líquido continuará con el tinte azul. O sea sale de su zona real para influir en la zona contigua. Mayoritariamente no aparece en los *frames* de *Breaking Bad*, pero al ser una serie en la que el color atmosférico es tan importante, en algunos de ellos encontraremos esta característica, generando nuevos colores o una superposición de ellos, y viendo claramente lo que es pintar con la luz.

Pregunta Nº 15: Por un lado, antes de colocar la cámara el director se pregunta que quiere captar, y por otro, a nivel del receptor, este buscará ese centro de atención que es el elemento que atrae más intensamente el interés. Todos los *frames* lo tienen, más destacable o menos, a veces es un objeto y la mayoría son los personajes. Y en *Breaking Bad* lo destacable, en el mayor número de *frames* son los personajes junto a su respectiva gama cromática la cual tiene un significado, siguiendo la atmósfera, el aire que se respira en cada situación y que tiene que ver con lo que genera en el espectador.

Pregunta Nº 16: En *Breaking Bad*, se pueden diferenciar los planos visuales, aunque no es lo importantes en los *frames* analizados. Interesa el gran plano visual que se crea y tiene relación con la atmósfera. En ese espacio dramático, que sitúa y ambienta la psicología de los personajes, así como las situaciones, permitiendo de esa forma destacar los sentimientos y generar sensaciones. En el gran plano visual, todos se complementan sumando y no restando información.

Pregunta Nº 17: En cuanto al ángulo de cámara se puede decir que en los *frames* analizados los colores se destacan, pero más que con la posición de cámara es con el color utilizado, esto sucede en la mayoría de los casos, aunque se puede encontrar

frames en los que el fondo se mimetiza, producto de la paleta de colores elegida, tanto del fondo como de los elementos (personajes/objetos) así como colores que se refuerzan producto del ángulo utilizado, como cuando se utilizan los contrapicados, con la cámara en un ángulo muy inferior y en ocasiones por debajo del sujeto, en perpendicular al suelo, que se utiliza cuando se quiere dar énfasis a lo que está sucediendo o en los planos cenitales, colocando la cámara justo encima del personaje, creando sensación de lejanía con respecto al personaje que se muestra.

Pregunta N° 18: En *Breaking Bad* el espacio escénico está cargado de información, información muchas veces presentada a nivel de simbología, gracias a las gamas cromáticas utilizadas que nos entregan y que sugieren más por el color atmosférico, en una primera mirada que por los colores sólidos, miedo/ temor y en un segundo plano tensión/agresividad. Posteriormente, los colores sólidos explicarán con los colores existentes y si sabemos “leer” el motivo del miedo/tensión + tensión/agresividad.

Esto se da, tanto en los interiores donde se vive una “cierta armonía tensa”, expectante el receptor de lo que pasará posteriormente, como en los exteriores desérticos, un “campo minado” donde todo puede suceder.

Pregunta N° 19: El tipo de iluminación en *Breaking Bad* se mueve entre los colores saturados y el uso de filtros. La iluminación va desde la contrastada a la efectista. Donde la primera destaca volúmenes y la segunda otorga dramatismo a la acción y al espacio.

Se puede notar una evolución a medida que se ven los *frames*, siendo los que pertenecen a la primeras temporadas más luminosa y con luces más suaves, pero a medida que avanza la serie y en este caso los *frames*, las luces son más duras y en algunas ocasiones sus rostros están iluminados solamente de un lado marcando sus expresiones. Esto tiene relación con la evolución de los personajes, más que nada del principal a medida que se vuelve más oscuro. En *Breaking Bad* las luces tienen un significado, como se proyectan y como inciden en los elementos.

Preguntas Nº 20, 21 y 22: En *Breaking Bad* los colores que predominan son la gama de los neutros, con puntos de color tanto rojos, como verdes, siendo este último el color identificativo de la serie que va cambiando sus tonalidades según los *frames* (según las temporadas).

Ya sea por el matiz, saturación, brillo o por la atmósfera que envuelve los elementos en su conjunto, que generan en el espectador, la mayoría de las veces miedo/temor, siguiendo con tensión/agresividad + inestabilidad/caos, siempre expectantes de lo que viene después.

Preguntas Nº 23 y 24: En cualquier *frame* se pueden observar tres colores, estos son el dominante, que es el que mayor superficie en los *frames* perteneces más que nada a la gama de neutros, permitiendo que los personajes destaquen, por otro lado se encuentra el color tónico que es más potente en color, por ello es que destaca dentro del cuadro. En los *frames* analizados el color tónico se encuentra en la gama de rojo.

Pregunta Nº 25: En *Breaking Bad* la perspectiva no incide en las gamas cromáticas utilizadas en los *frames* analizados, aunque existen determinados ángulos de cámara en los cuales si afecta al color existente.

Pregunta Nº 26: La atención del espectador ante los planos que está observando puede aumentar o disminuir, según sean los estímulos alegres, desagradables o inquietantes. En *Breaking Bad* los planos analizados generan inquietud en el espectador, que produce la expectativa de lo que va a suceder. Esto es producto de las atmosferas creadas, esos ambientes densos a nivel de "aire", junto con los ángulos utilizados turba al espectador.

Pregunta Nº 27 y 28: Los valores tonales pueden ser bajos, altos o mixtos reforzando la situación que se genera en el cuadro, los altos hacen referencia a la luminosidad, donde todo se ve, pues todo está iluminado, en cambio con los bajos la luz se concentra en determinados puntos generando aproximación, pues el espectador lleva

su mirada a esas “zonas calientes” y los mixtos en una mezcla de ambos que es lo que sucede en *Breaking Bad*. Esta serie, que no es de plató sino de localizaciones tendrá normalmente en exteriores los valores tonales altos, reforzados por la situación geográfica donde está situada la serie. En los amplios interiores también se darán los valores altos y fondos iluminados otorgando importancia al conjunto, La historia “pide” la luz/colores saturados o la luz más concentrada y puntual

Pregunta Nº 29: El cada *frame* hay uno o varios colores que llaman la atención, si son colores sólidos jugará también factores como la luz que le incide, la ubicación en el cuadro, y la superficie del color, o sea el tamaño, lo que les hará vibrar más que otros. En los *frames* analizados se mueven entre las gamas de rojos y los neutros, siempre con un toque amarillo/verde siendo el verde el color identificativo que en estos *frames* los tenemos localizados a nivel de color atmosférico.

Pregunta Nº 30 y 35: La “emoción cromática” que son esos colores que producen “algo” o sea que le generan emociones, sensaciones y hasta reacciones al espectador en *Breaking Bad*, según el análisis se transmiten una mezcla de ellos que van del miedo temor inestabilidad caos, estas normalmente se transmiten a través de la atmósfera o sea de la luz convirtiéndose en el “aire que respiran los personajes”

Se puede decir que la luz y la sombra se mueven paralelamente, el color es envuelto por ambas y es que en esta serie el uso del color atmosférico se respira continuamente.

Pregunta Nº 31: El espectador de *Breaking Bad* va distinguiendo y numerando los estímulos que más le llaman la atención, estos tienen que ver con el color, que son puntos de “atracción” lo que les hace llevar la mirada hacia ellos. Por supuesto el color que más llama la atención es el del vestuario que llevan los personajes principales y secundarios, es algo que se ve en los *frames*, pero que también se conoce por la documentación que hay al respecto, lo que refuerza este trabajo, el color puede entregar información, reforzar la historia y permitir conocer la psicología de los personajes.

Preguntas Nº 32 y 34: El espectador sólo con mirar el *frame* puede tener claro , de lo que acontece en la historia, pues si se sabe leer, se consigue recopilar datos sobre la ubicación geográfica, el lugar donde se desarrolla la acción, la gama cromática, temperatura de color, la luminosidad, los posición de la cámara, el significado de los colores que se encuentran en el espacio, los elementos que llevan los personajes, así como el vestuario, ambos nos dan pistas de la acción y por supuesto la situación de los personajes y de los objetos, descubriendo todos esos elementos se puede tener una primera mirada, sin dejar de lado que el audiovisual es una actividad donde participan varias disciplinas por lo cual el dialogo y la música, son necesarios para reforzará la atmósfera y viceversa junto con el *acting*, así la suma de todos es lo que permite la comprensión total.

Con los personajes sucede lo mismo, las gamas cromáticas que utilizan, así como el vestuario y el *atrezzo* que llevan dan claves sobre la personalidad de los personajes, de lo que sucederá y de su evolución. Así los colores nos hablan de quien los usa y eso es lo que se debe conocer para ser un espectador consciente.

Pregunta Nº 33 y 35: En *Breaking Bad* las atmosferas juegan un papel primordial y esa es la labor del director de fotografía que pinta con la luz, nos habla del desierto, pero también de las situaciones que se están viviendo en ese *frame*, el agobia, el miedo, la tensión y así muchas más, estas permiten al espectador que se envuelva en los acontecimientos que se van desarrollando, pero por otro lado los colores sólidos o color pigmento nos hablan claramente de simbología, encontrándolos en el vestuario, que nos habla de los personajes y nos pautas de las características personales , en *Breaking Bad*, hay documentación sobre un line time de color para cada uno de ellos, pero al analizar los *frames* de forma individual los colores dan notas pero para profundizar hace falta la información total y es que el audiovisual es una actividad interdisciplinaria.

Pregunta Nº 36: Después del análisis, el receptor obtiene mayor información del plano analizado, pues se ha mirado cada *frame* de forma consciente, desde diferentes perspectivas y siempre alrededor del color ya sea sólido y atmosférico. El color que maneja una simbología y un significado que permite generar caminos de información

paralelos a la narración y que refuerzan la historia, pudiendo atrapar en su totalidad lo que el director nos quiere transmitir

Síntesis:

El análisis realizado para este trabajo se basa en la capacidad que tiene el espectador para aprender a “leer” los elementos que aparecen en el cuadro presentado y que van desde el espacio, a los objetos y personajes que se mueven dentro del recuadro, así como las atmósferas que les envuelven y que transforman los colores que se encuentran en el conjunto de elementos, y como estas gamas cromáticas actúan en el espectador, tanto a nivel de emociones, sensaciones, llegando a generar una sinestesia.

El primer y gran resultado de todo el análisis realizado es que sean profesionales del sector, como público en general todos deben aprender el lenguaje del color, aunque la finalidad sea diferente según sea la “ladera” del río, que es la producción audiovisual, se esté. Aprender a “leer” los colores nos hace más consciente de la importancia que ellos tienen en la narración, entendiendo que el “leer” es conocer lo que existe debajo de su primera capa y de lo que se ve a simple vista.

El creador debe conocerlos para poder usarlos adecuadamente y potenciar la historia, ir más allá de las palabras y reforzar las características psicológicas de los actores, así como su evolución. Y el espectador debe conocerlos para una buena lectura de lo que está viendo, evitando pensar que los colores están ahí por algo meramente estético o porque estaban ahí , nada, absolutamente nada debe quedar al azar en la producción audiovisual y eso el receptor debe estar al tanto.

Conocer los colores, su lenguaje, sus símbolos, las reacciones que producen en el ser humano, como se interrelacionan entre ellos, como se mueven en el espacio fílmico, como les envuelve la atmósfera y les cambia totalmente, como se relacionan

con los elementos en movimiento, por ejemplo con los actores, como se distribuyen componiendo los mundos que se crean en el encuadre, en fin, como laten y como adquieren vida. Uno puede ver un encuadre y analizar:

- La temperatura del color, que puede ser cálida o fría.
- La iluminación que puede ser oscura o clara .

Sólo haciéndonos esas dos preguntas ya obtenemos una gran información, pues reconoceremos la paleta de color propia de cada serie y que le da su look personal que la diferencia- Para este análisis cuantitativo fuimos más lejos y realizamos un análisis en base a porcentajes, para ver que pensaba la mayoría sobre lo que estaban viendo

Hay que hacer referencia que aunque las dos series son de gran éxito y están muy cuidadas tanto a nivel de narrativa, desarrollo de personajes y tratamiento visual, son absolutamente diferentes en cuanto a su planteamiento, *Mad Men* es una serie de época, con lo cual para poder reforzar el momento histórico que viven, deben reforzar las gamas cromáticas de la época, así como la evolución de esta al pasar los años, esto quiere decir que los colores no son los mismos en los 60, que en los setenta y eso se debe reconocer fácilmente para generar empatía con el espectador, *Breaking Bad* es una serie ambientada en la actualidad, situada geográficamente en el desierto, y es aquí donde empiezan el tratamiento del color, se tiene que reconocer las gamas cromáticas del paisaje que rodea a los personajes, la temperatura de la zona, se debe respirar esa atmósfera, así como se debe sentir la evolución de sus personajes, el motivo del uso de los diferentes colores en su vestuario, y como ellos van cambiando a la vez que ellos cambian.

Análisis de resultados cualitativos y/o cuantitativos:

Los resultados obtenidos permiten demostrar la hipótesis planteada: “El color funciona como elemento narrativo transmisor de sensaciones en los espectadores de las series de ficción de televisión *Mad Men* y *Breaking Bad*”.

El trabajo realizado permitió profundizar en las características del color y enumerar sus reglas, de tal manera que, conociendo y controlando estos elementos, podamos aplicarlos tanto al análisis de un determinado conjunto de *frame* como para su creación. De esta forma, si se conocen y se controlan, se podrá conseguir una buena composición y que logre ser atractiva visualmente. En este camino del conocimiento se pasa por el color pigmento, el color atmosférico, las propiedades de los colores y sus características, además de los colores individuales y la influencia entre los que se encuentran en un espacio determinado y envueltos en sus atmósferas, las clasificaciones y cómo son apreciados por el espectador.

A lo largo de este análisis se ha afianzado la premisa de que el color se encuentra presente en todo, que nos envuelve y que el deseo por entenderlo ha estado presente a lo largo de la historia. Ninguna composición azarosa: ni pictórica, ni fotográfica, ni audiovisual. En este último medio existe un trabajo desarrollado en preproducción que permite que todo elemento y color ubicado en el espacio escénico tenga una justificación y un motivo que debe estar “reglado” para apoyar el relato. Este minucioso trabajo de preparación sirve al creador o a los departamentos técnicos que trabajan con la visualidad, como son: dirección de fotografía, dirección de arte, diseño de vestuario y maquillaje/peluquería, para reforzar lo que quieren contar y cómo lo quieren hacer. Además, sirve al espectador para que sea capaz de obtener toda la información necesaria para el visionado. Aprender a leer y sentir el color permitirá tener espectadores más conscientes de lo que ven en el *frame* y creadores capaces de manejar mayor información en beneficio de su obra.

En cada puesta en escena el color está tratado de diferentes formas. Estas pueden ser pictóricas, históricas, psicológicas o simbólicas, y según la decisión de combinarlas, los colores adquieren un significado y entregan referentes específicos. Es decir, nos sitúan geográfica o históricamente, transmiten unos sentimientos y hasta producen determinadas sensaciones. Así, hablan de los lugares, de los actores y cómo interactúan con las situaciones que están viviendo.

No es que los colores relaten como un guion, pero sí nos llevan de la mano por el camino que desea el director, abriendo puertas para profundizar en la historia. Y esa

“armonía formal se debe basar únicamente en el principio de contacto adecuado con el alma humana” (Kandinsky, 2011, p.58)

Colocar colores en la puesta en escena es como escribir una partitura que indica cómo debe interpretarse una composición musical. Estos colores ubicados en un espacio indican cómo debe interpretarse lo que está aconteciendo en ese momento, pues siempre hay muchísima más información que la que vemos a simple vista.

El análisis de determinados *frames* de dos series visualmente diferentes, tanto en su planteamiento como en sus tiempos (ambas muy cuidadas en su planteamiento visual), permitió hacer esta investigación de un método-técnica del color, el cual se quiere que pueda ser extrapolado a otras áreas.

Mad Men, desde su color histórico-pictórico, y *Breaking Bad*, desde el color simbólico, son las llaves que abren el conocimiento en uso del color, tanto el de pigmentos como el atmosférico. La interrelación entre ellos es lo que me permite experimentar con los conceptos adquiridos en el desarrollo del análisis.

Finalmente, este estudio ha permitido asentar teóricamente conocimientos que antes se tenían intuitivamente y de los que no se había realizado ningún tipo de reflexión. Ahora estarían clasificados y puntuados gracias a la investigación y posterior análisis de los *frames*, estableciendo notas claras para que una imagen resulte atractiva visualmente y que camine paralelamente con el relato, reforzando a los personajes, decorados y situaciones.

8.6. RECOMENDACIONES Y APLICACIONES TEÓRICO-PRÁCTICAS

Para los investigadores:

Después de realizar esta investigación es preciso seguir profundizando en la utilización del color, así como en la manera que afecta a la narración y cómo se relaciona con los otros elementos del lenguaje audiovisual.

Por esta razón, es necesario generar las correspondientes líneas de investigación, sobre esta temática al interior de las facultades de comunicación y/o artes, es una temática llena de posibilidades y aristas a desarrollar.

Para los docentes:

En términos pedagógicos, es necesario generar una metodología que permita, a las personas que ejercen docencia, la utilización de herramientas necesarias para el análisis del color. Junto con educar a los estudiantes sobre la utilización del color en el mundo audiovisual,.

Para los discentes:

Debido al uso intensivo de herramientas y formatos de tipo multimedia por parte de los discentes, es necesario aplicar una visión crítica respecto de la utilización del color en el mundo audiovisual y las consecuencias que tiene este en las piezas audiovisuales.

Para los autores:

Se hace indispensable una mayor literatura respecto a la temática del color en el audiovisual, ya que el número de textos existentes es significativamente menor si lo comparamos con otros elementos del lenguaje audiovisual. Además, la mayoría de las obras se centra en la utilización del color en la pintura.

Para los profesionales:

En el mundo audiovisual interactúan una serie de profesionales que trabajan con la visualidad de la obra cinematográfica y televisiva. Sin embargo, es necesario que se produzca un mayor conocimiento por parte de las otras disciplinas respecto de la utilización del color, en sus diversos usos y la manera en que este incide en los resultados.

8.7. HIPÓTESIS PLAUSIBLES Y OTRAS INVESTIGACIONES FUTURAS

En el presente estudio se ha observado que el color, si bien se encuentra presente en la mayoría de las piezas audiovisuales, aún no ha sido detalladamente investigado. Tampoco se ha esclarecido cómo este se relaciona con los otros elementos que conforman el lenguaje audiovisual.

Podríamos generar un conjunto de variables asociadas al color, sin embargo, debido a razones de exploración de tipo personal, creo importante abordar la siguiente hipótesis: El color y la música se potencian para reforzar el relato en las piezas audiovisuales.



9 BIBLIOGRAFÍA



LIBROS Y ARTÍCULOS

- Albers, J.,(1971), *La interacción del color*, Madrid, Alianza Forma.
- Aumont, J., (1995), *Historia general del cine*. Madrid, España: Cátedra.
- Baal-Teshuva, J.,(2003), *Rothko*, Barcelona, España: Edit. Taschen.
- Ball, P, (2001), *La invención del color*, Madrid, España: Turner Ediciones.
- Barthes, R., (1993), *La aventura semiológica*, Barcelona, España: Edit. Paidós.
- Binet, A., (2003), *La psicología del razonamiento*, Recuperado de www.biblioteca.org.ar/libros/89963.pdf
- Block, B., (2008), *Narrativa audiovisual*, Barcelona, España: Edit. Omega.
- Brockmann, J., (1998), *Historia de la comunicación visual*. México DF, México: Edit. G. Gili.
- Bordwell, D., (1995), *El arte cinematográfico*, Barcelona, España: Edit. Paidós.
- Bordwell, D., (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, España: Edit. Paidós.
- Chatman, S., (1990), *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid, España: Edit. Taurus.
- Da Vinci, L., (2007), *Tratado de la Pintura*, Madrid, España: Edit. Akal.
- Deleuze, G., (1984), *La imagen en movimiento. Estudios de cine*, Barcelona, España: Edit. Paidós
- De la Torre, T., (2015), *Series de culto*, Barcelona, España: Edit. Timunmas.
- Dondis, D., (1992), *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, España: Edit. Gustavo Gili.
- Ettegui, P., (2001), *Diseño de producción & Dirección artística*, Barcelona, España: Edit. Océano.
- Ferrer, E., (2007), *Los lenguajes del color*, México DF, México: Fondo de Cultura Económica.
- Frascara, J., (1999), *El poder de la imagen.*, Buenos Aires, Argentina: Edit. .Infinito.

- García García, F. y Rajas, M., (2011), *Narrativas audiovisuales: el relato*, Madrid, España: Icono 14.
- Goethe, W., (1991), *Teoría de los colores*, Valencia, España: Colegio Oficial de arquitectos.
- Gorleé, D, (s.f), *Hacia una semiótica textual Peirciana*, Biblioteca Virtual, Recuperado el 5 de marzo de 2015 en <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154799.pdf>.
- Heller, E., (2004), *Psicología del color*, Barcelona, España: Edit. Gustavo Gili.
- Hambley, J. & Downing, P,(1979), *The Art of Hollywood, Fifty years of Art Direction*, London: Thames and Hudson.
- Itten, J., (1975), *Arte del color.*, París, Francia: Edit. Bouret..
- Kandinsky, W., (2012). *De Lo espiritual en el arte*. Buenos Aires, Argentina: Edit. Paidós.
- Kandinsky, W., (2007).*Punto y línea sobre el plano*. Buenos Aires, Argentina: Edit. Paidós.
- Merleu-Ponty M., (1986), *El ojo y el espíritu*, Barcelona, España: Edit. Paidós.
- Macleod, S., (2009), *Postproducción del color*, Barcelona, España: Edit. Blume
- Millerson, G., (1990-1993).*Diseño escenográfico para televisión*. Madrid, España: IORTV.
- Mitry, J., (1986), *Estética y psicología del cine*, 1.-Las estructuras, Madrid, España: Siglo XXI
- Mitry J., (1986), *Estética y psicología del cine* 2.-Las formas, Madrid, España: Siglo XXI
- Murcia, F., (2002), *Escenografía en el cine*, Madrid, España: SGAE.
- Pawlik, J., (2004), *Teoría del color*, Barcelona, España: Edit. Paidós
- Rewald, J., (1982), *El postimpresionismo de Van Gogh a Gauguin*, Madrid, España: Alianza Forma.

Vila, S., (1997), *La escenografía, cine y arquitectura*, Madrid, España: Edit. Catedral.

Whelan, Bride M., (1994), *Color Harmony*, México DF, México: Edit. de arte y diseño gráfico.

Zelanski, P., y Fisher, M., (2001), *Color*, Madrid, España: Tursen S.A/H. Blume

Zunzunegui Diez, S, (1992), *Pensar la imagen*. Madrid, España: Edit. Cátedra.

Zunzunegui, S., (1994), *Paisajes de la forma, Ejercicios de análisis de la imagen*, Madrid,

España: Edit. Cátedra

REVISTAS

Wilder, W (2002), *Alexandre Trauner*, Nickel Odeón. Revista Trimestral de Cine, Número 27,

Lourié, E. (2002), *The Southerner*, Nickel Odeon. Revista Trimestral de Cine, Número 27, Madrid.

Caño J.(18 de noviembre de 2001), *Cómo se hace una película, ¡Cámara, acción!.*, El Semanal n°734, Madrid, España

Trenas, T., (2002), *Director de fotografía versus director artístico*, Nickel Odeón. Revista Trimestral de Cine, Número 27, Madrid.

Fraticola, P.,(2010), *La comunicación y el simbolismo del color*. Actas de diseño n°8, Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo..

Gutiérrez, B. (2002), *La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual*. Revista

Comunicar n°18, Salamanca, España: Revista Científica de Comunicación y Educación;

Garrido, R.,(sept 1983) *El espacio soñado, entrevista con Gil Parrondo*, Casablanca n°33, Madrid, España.

Sanchez G, S. (julio 2003), *La rodilla de Clara: una inocente perversión*, Revista UCM, Área abierta nº6

Restrepo, M., (1990), *La semiótica de Charles Pierce*, revista Javeriana, Vol 9, nº6,

WEB

Scolari, C. y Carrión, J. (s.f), *La tercera edad de oro de la TV*, MiriadaX, Universitat Pompeu Fabra, Recuperado el 15 de junio de 2015 en <http://www.miriadax.net/web/la-3-edad-de-oro-tv>

Apoclam, (2012), *La estética cinematográfica: la luz y el color*, Recuperado el 20 de julio de 2015 en <http://www.cineyvalores.apoclam.org/la-estetica-cinematografica-luz-y-color.html>

Calvo, I., (2008), *Teoría de los colores*, Proyecta color, Recuperado el 5 de marzo de 2015 en <http://www.proyectacolor.cl/teoria-de-los-colores/el-color-es-luz/>

Calvo, I. (2008), *Percepción del color*, Proyectacolor, Recuperado en el 18 de mayo de 2015 en <http://www.proyectacolor.cl/percepción-del-color/>

Azael, F. (2002), *El simbolismo de los colores*, Alcione. Recuperado el 16 agosto de 2015, en <http://alcione.cl/el-simbolismo-de-los-colores/>

Dakit, (2012), *Mad Men diseño en el mid century*, Recuperado el 15 de agosto de 2015, en <http://www.dakitdesign.com/pss/madmen-diseno-en-el-mid-century/>

Sedeño, A y Martínez, E (s.f) *La influencia de la pintura en el cine*, Uhu, Recuperado el 8 de julio de 2015 en http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/pintura_cine_influencia.htm

Sr. Sleepydays (9 de abril de 2015), *8 paletas de color de las series de la década*, Sleepdays, Recuperado el 4 mayo de 2015 <http://www.sleepdays.es/2015/04/8-paletas-color-series-decada-html>

macguffin007, (2012), *Edward Hopper y el cine una simbiosis perfecta*, Macguffin, Recuperado el 6 de enero del 2015 en <http://macguffin007.com/2012/08/16/edward-hopper-y-el-cine-una-simbiosis-perfecta/>

LFG, (9 de septiembre de 2014), Video: Vittorio Storaro, el cinefotógrafo italiano, en el documental “writing with light”, En filme, cine todo el tiempo, Recuperado el 22 de abril de 2015 en <http://enfilme.com/notas-del-dia/video-vittorio-storaro-el-cinefotografo-italiano-en-el-documental-writing-with-light>

Bassofia,. (9 de septiembre de 2014), *Vittorio Storaro el director de fotografía como escritor de la luz*, <http://www.editando.cl/2014/09/vittorio-storaro-el-director-de-fotografia-como-escritor-con-luz.html/>

Perez, A., (2010) *Los colores de Kandinsky, Otra forma de mirar* , Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://www.antoniopezario.wordpress.com/2010/06/28/los-colores-segun-kandinsky/>

Quintana, J. (10 de julio de 2010), *El cuestionario de Kandinsky*, El block de dibujo, Recuperado el 10 de abril de 2015 en <http://www.elblockdedibujo.blogspot.cl/2010/07/el-cuestionario-de-kandinsky.html>

Bernardo, A (2015) *¿Cómo percibimos los colores?*, Hipertextual, Recuperado el 5 de julio de 2015 en <http://www.hipertextual.com/2015/02/color-del-vestido>

Wikipedia, *percepción*, Recuperado el 10 de mayo de 2015 en <http://www.es.wikipedia.org/wiki/percepcion>

PRENSA ON LINE

Ayuso, R. (13 de septiembre de 2014), *Literatura televisada*, El País, Babelia, Recuperado el 8 de mayo de 2015 en http://cultura.elpais.com/cultura/2014/09/10/babelia/1410360228_761378.html

Figuera, M., (14 de agosto de 2010) *Teleseries de autor*, El País, Archivo, Recuperado en 15 de febrero de 2015 en http://elpais.com/diario/2010/08/14/babelia/1281744735_850215.html

Martin, M., (19 de enero de 2005), *El escritor de la luz*, El País, Archivo, Recuperado el 2 de abril de 2015 en http://www.elpais.com/2005/01/19/paisvasco/1106167201_850215.html

Celdrán, H. (9 de enero de 2013) Johannes Itten y Paul Klee, dos pintores obsesionados por entender la mística del color, 20 minutos Recuperado el día 8 de marzo de 2015 en www.20minutos.es/noticia/1688431/0/Johannes-Itten/paul-klee/pintura-exposición

Gilchrist, T. (18 Julio 2012), *Vince Gilligan Talks "Breaking Bad," Knowing Where the Series Will End and the Spin-off He'd Like to See*, Indiewire. Recuperado el 6 de marzo de 2015 en <http://www.indiewire.com/article/television/vince-gilligan-breaking-bad>



ANEXO

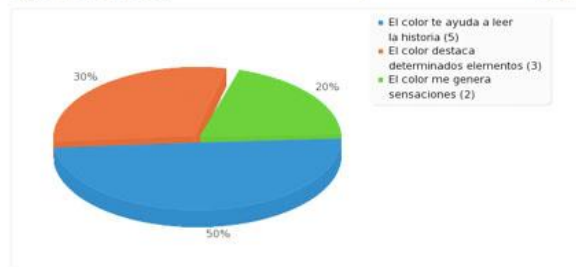


RESULTADOS MAD MEN

Resumen del campo a1

El color es de gran importancia en la puesta en escena y permite ahondar en determinados aspectos. ¿Cómo ves el color en el frame?

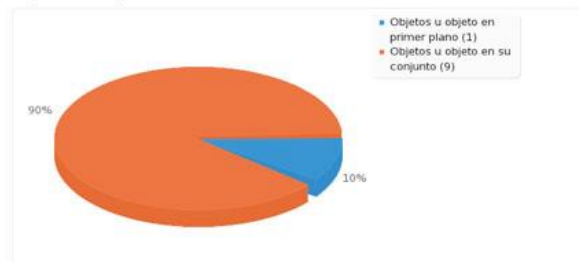
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
El color te ayuda a leer la historia (A1)	5	50.00%
El color destaca determinados elementos (A2)	3	30.00%
El color me genera sensaciones (A3)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a2

La temperatura del color en determinado objeto colocado en la escena, así como su tamaño visual, su profundidad, y su peso se puede utilizar deliberadamente, para dar información. ¿Qué objeto en este frame es que crees te otorga mayor información?

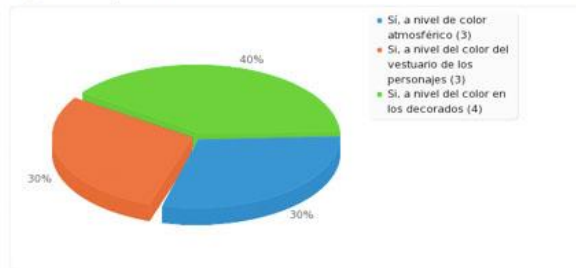
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Objetos u objeto en primer plano (A1)	1	10.00%
Objetos u objeto en segundo plano (A2)	0	0.00%
Objetos u objeto en su conjunto (A3)	9	90.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a3

El color por sí sólo no cuenta una historia, pero al usarlo conscientemente por parte del director, el color atmosférico o el objeto con determinado color adquiere una determinada connotación y se convierte en un elemento de información ¿existe algún color que con sólo mirar el frame puedas decir que da información?

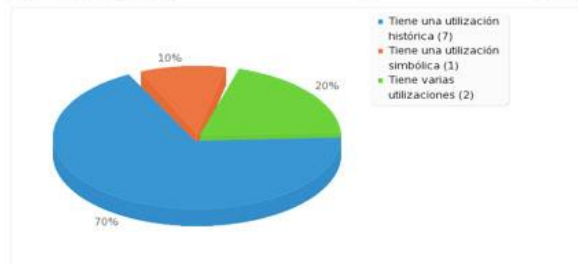
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Sí, a nivel de color atmosférico (A1)	3	30.00%
Sí, a nivel del color del vestuario de los personajes (A2)	3	30.00%
Sí, a nivel del color en los decorados (A3)	4	40.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a4

El uso del color en el audiovisual se puede utilizar de una forma histórica, pictórica, psicológica y simbólica. ¿En este frame como ves la utilización del color?

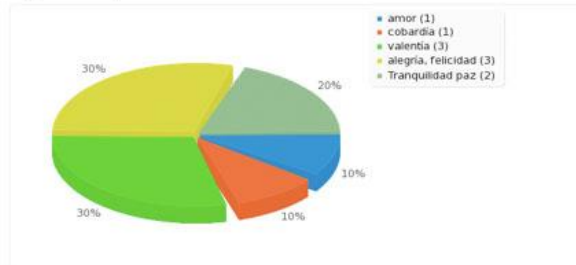
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Tiene una utilización histórica (A1)	7	70.00%
Tiene una utilización psicológica (A2)	0	0.00%
Tiene una utilización simbólica (A3)	1	10.00%
Tiene una utilización pictórica (A4)	0	0.00%
Tiene varias utilizaciones (A5)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a5

Con el uso del color se pueden transmitir sensaciones y emociones, otorgándonos una mayor información sobre lo que estamos viendo. ¿Qué sensación y/o emoción te entrega esta frame?

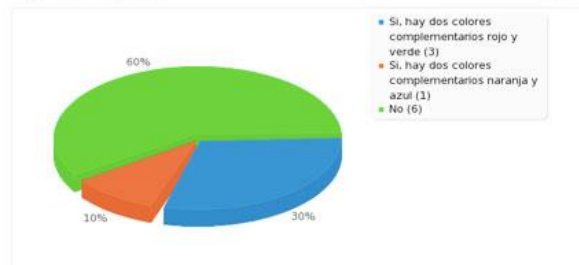
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
pasión (A1)	0	0.00%
amor (A2)	1	10.00%
temor, miedo (A3)	0	0.00%
cobardía (A4)	1	10.00%
valentía (A5)	3	30.00%
alegría, felicidad (A6)	3	30.00%
tristeza (A7)	0	0.00%
Tranquilidad paz (A8)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a6

Chavraul, quien fue quien inventó la Rueda del Color, llegó a la conclusión que los colores complementarios se intensifican mutuamente. Por ejemplo, si colocas el rojo cerca de un verde los dos colores potencian dando la sensación visual de ser ambos colores más ricos e intensos. ¿Ves dos colores potenciándose en este frame?

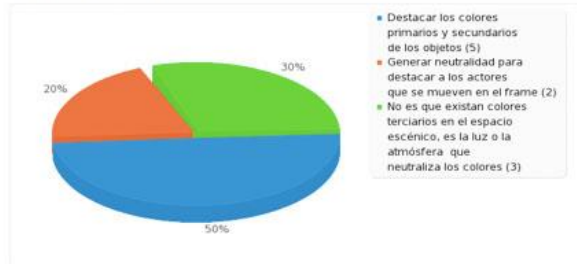
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Sí, hay dos colores complementarios rojo y verde (A1)	3	30.00%
Sí, hay dos colores complementarios amarillo y morado (A2)	0	0.00%
Sí, hay dos colores complementarios naranja y azul (A3)	1	10.00%
No (A4)	6	60.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a7

Los colores terciarios dan los tonos intermedios. Si los encuentras en este frame ¿qué función crees que cumplen?

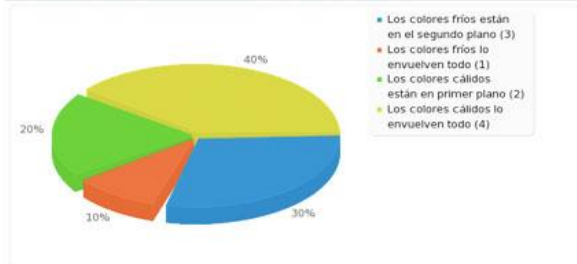
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Destacar los colores primarios y secundarios de los objetos (A1)	5	50.00%
Generar neutralidad para destacar a los actores que se mueven en el frame (A2)	2	20.00%
No es que existan colores terciarios en el espacio escénico, es la luz o la atmósfera que neutraliza los colores (A3)	3	30.00%
Los tonos intermedios permiten opacar los fondos para destacar los primeros planos (A4)	0	0.00%
No están en los fondos sino en la ropa (A5)	0	0.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a9

Los colores cálidos dan la sensación visual de achicar y estrechar el espacio, y los fríos, al absorber la luz y se alejan de nosotros hacia un segundo plano, lo que permite conseguir mayor profundidad espacial. ¿En este frame como ves la distribución de los colores?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
-----------	--------	------------



Resumen del campo a9

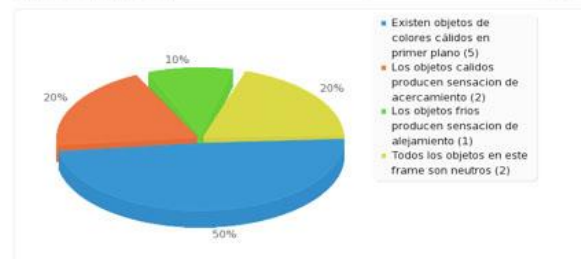
Los colores cálidos dan la sensación visual de achicar y estrechar el espacio, y los fríos, al absorber la luz y se alejan de nosotros hacia un segundo plano, lo que permite conseguir mayor profundidad espacial. ¿En este frame como ves la distribución de los colores?



Resumen del campo a10

Se usan, a veces, toques de colores cálidos en un primer plano para conseguir la sensación de acercamiento de las figuras, así como toques de frío para producir sensación de alejamiento

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Existen objetos de colores fríos en primer plano (A3)	0	0.00%
Los objetos fríos producen sensación de alejamiento (A4)	1	10.00%
Todos los objetos en este frame son neutros (A5)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%

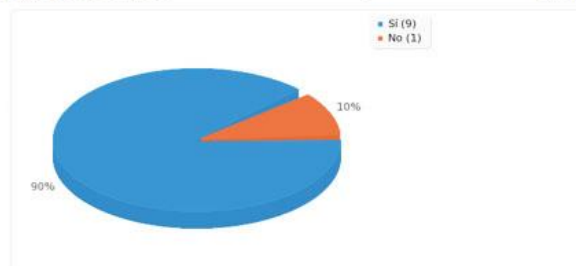


Resumen del campo a11

El tamaño de la superficie coloreada es una variable que influye en el color. Y un color se percibe más brillante en una superficie amplia a diferencia de superficies pequeñas donde se pierde brillantez y sus contornos se difuminan.

¿Existen grandes masas de color en el frame?

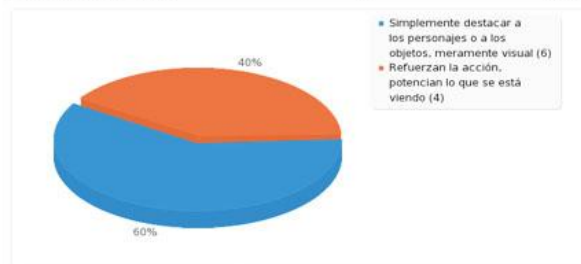
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Sí (Y)	9	90.00%
No (N)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a12

Estas grandes masas de color enmarcan a los personajes/objetos y otorgan una emoción, significado, y dando mayor información. ¿Qué produce estas grandes masas de color en el frame?

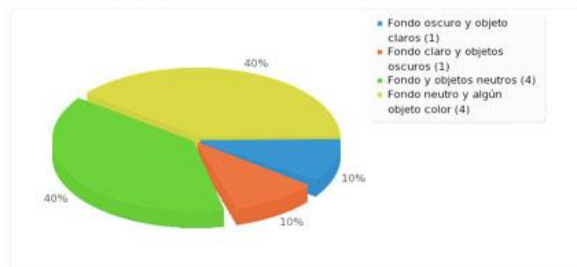
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Simplemente destacar a los personajes o a los objetos, meramente visual (A1)	6	60.00%
Refuerzan la acción, potencian lo que se está viendo (A2)	4	40.00%
Producen determinadas emociones en el espectador (A3)	0	0.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a13

El color depende de su entorno, o sea de los colores que lo rodean. Si hay colores más oscuros, alrededor este aparecerá más claro y viceversa (por este motivo un objeto sobre un fondo negro, tendrá un color más intenso). ¿En este frame como es el fondo con relación a los objetos?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Fondo oscuro y objeto claros (A1)	1	10.00%
Fondo claro y objetos oscuros (A2)	1	10.00%
Fondo y objetos neutros (A3)	4	40.00%
Fondo neutro y algún objeto color (A4)	4	40.00%
Elige una respuesta	0	0.00%

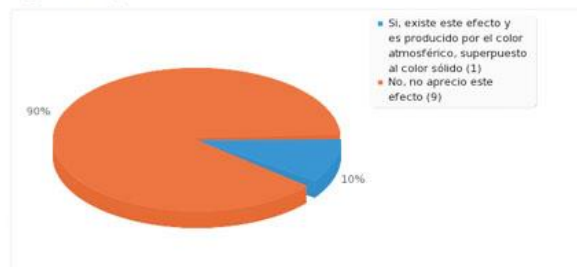


Resumen del campo a14

Existen colores que tintan las superficies cercanas. Esto se debe a que según la percepción el color sale de su zona real para influir en la zona contigua.

¿Podemos encontrar este efecto en este frame?

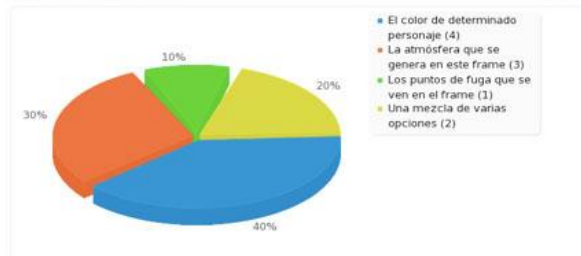
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Si, existe este efecto y es producido por0 un color sólido (A1)	0	0.00%
Si, existe este efecto y es producido por1 el color atmosférico, superpuesto al color sólido (A2)	1	10.00%
No, no aprecio este efecto (A3)	9	90.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a15

El centro de atención visual es aquello sobre lo que se nos dirige la mirada, lo más relevante frente al resto de la información visual del encuadre. ¿En este frame qué nos atrae primero, por qué?

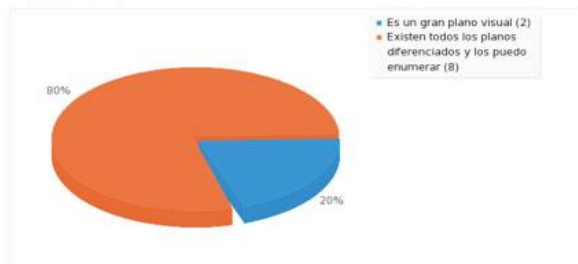
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
El color de determinado objeto (A1)	0	0.00%
El color de determinado personaje (A2)	4	40.00%
La atmósfera que se genera en este3 frame (A3)	3	30.00%
Los puntos de fuga que se ven en el1 frame (A4)	1	10.00%
Una mezcla de varias opciones (A5)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a16

La profundidad de campo es el espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre. ¿Cuántos planos visuales componen este frame?

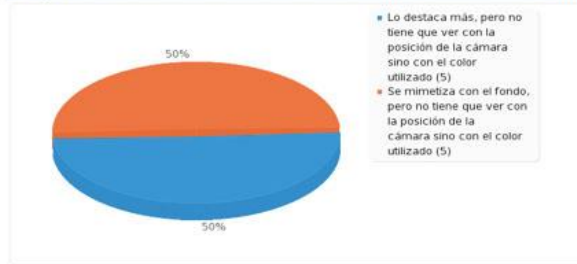
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Es un gran plano visual (A1)	2	20.00%
Soy capaz de diferenciar los primeros0 planos, pero no los del fondo (A2)	0	0.00%
Existen todos los planos diferenciados y8 los puedo enumerar (A3)	8	80.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a17

El ángulo de cámara responde a la altura a la que se sitúa la cámara con respecto al personaje, ¿Qué efecto consigue la posición de la cámara con respecto a la gama cromática que lleva el personaje?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
-----------	--------	------------

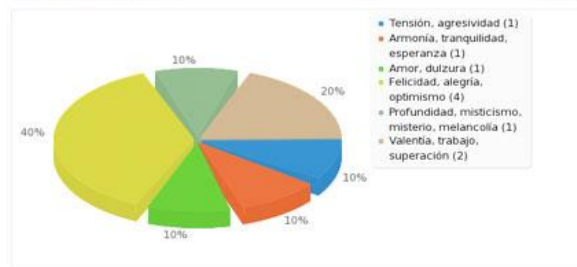


Resumen del campo a18

La cantidad de información visual de un plano se llama densidad de información ¿Según las gamas cromáticas, ya sean de los colores sólidos y los colores atmosféricos utilizadas que sugiere el espacio escénico?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
-----------	--------	------------

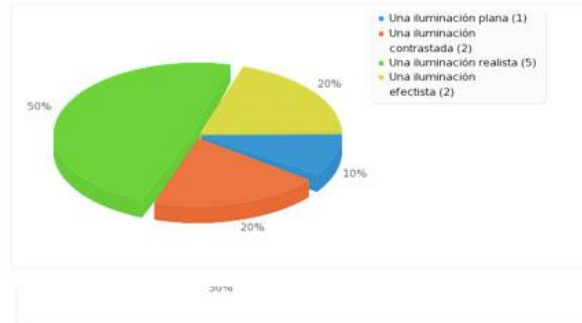
Profundidad, misticismo, misterio, melancolía (A9)	1	10.00%
Valentía, trabajo, superación (A10)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a19

La iluminación principal en el frame ¿cuál es?

Respuesta Cuenta Porcentaje

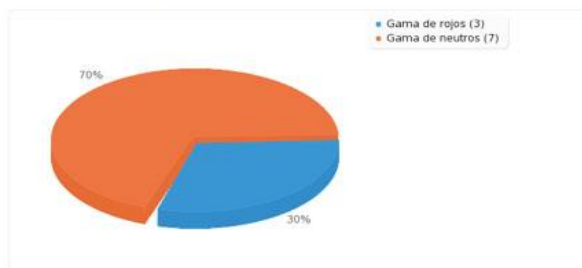


Resumen del campo a20

Respecto al color de las imágenes: ¿Qué color predomina de los primarios y secundarios?

Respuesta Cuenta Porcentaje

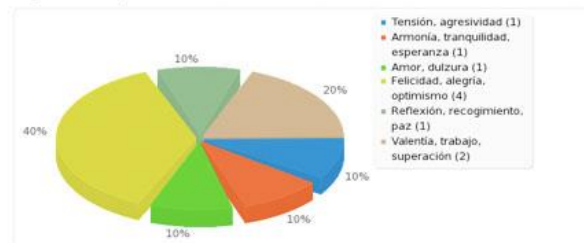
Gama de azules (A1)	0	0.00%
Gama de rojos (A2)	3	30.00%
Gama de amarillos (A3)	0	0.00%
Gama de verdes (A4)	0	0.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	0	0.00%
Gama de neutros (A7)	7	70.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a21

El color principal del frame (el de mayor peso) ¿qué evoca?

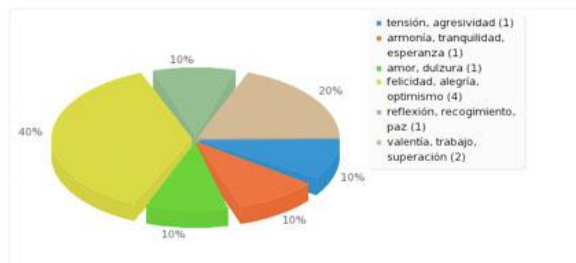
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Inestabilidad, caos (A1)	0	0.00%
Tensión, agresividad (A2)	1	10.00%
Armonía, tranquilidad, esperanza (A3)	1	10.00%
Amor, dulzura (A4)	1	10.00%
Pasión, placeres, lujo, violencia (A5)	0	0.00%
Felicidad, alegría, optimismo (A6)	4	40.00%
Miedo, temor (A7)	0	0.00%
Reflexión, recogimiento, paz (A8)	1	10.00%
Profundidad, misticismo, misterio, melancolía (A9)	0	0.00%
Valentía, trabajo, superación (A10)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a22

De acuerdo con la teoría de Goethe, lo que vemos de un objeto no depende solamente de la materia; tampoco de la luz sino que involucra también a una tercera condición que es nuestra percepción del objeto. ¿Qué percibes en este frame?

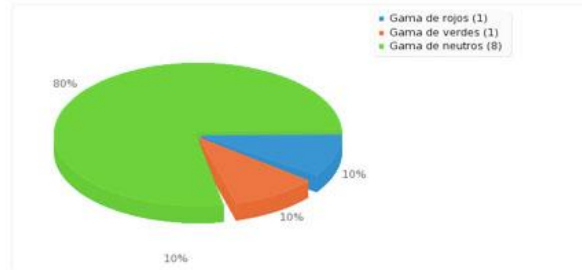
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
inestabilidad, caos (A1)	0	0.00%
tensión, agresividad (A2)	1	10.00%
armonía, tranquilidad, esperanza (A3)	1	10.00%
amor, dulzura (A4)	1	10.00%
pasión, placeres, lujo, violencia (A5)	0	0.00%
felicidad, alegría, optimismo (A6)	4	40.00%
miedo, temor (A7)	0	0.00%
reflexión, recogimiento, paz (A8)	1	10.00%
profundidad, misticismo, misterio, melancolía (A9)	0	0.00%
valentía, trabajo, superación (A10)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a23

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores Color dominante, por ejemplo es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica. En este frame ¿cuál sería el color dominante?

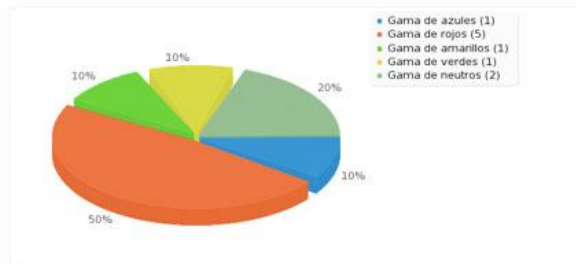
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Gama de azules (A1)	0	0.00%
Gama de rojos (A2)	1	10.00%
Gama de amarillos (A3)	0	0.00%
Gama de verdes (A4)	1	10.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	0	0.00%
Gama de neutros (A7)	8	80.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a24

En cambio el color tónico, es el complementario del color de dominante, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota en cualquier elemento (alfombra, cortina, etc.) En este frame ¿Cuál sería el color tónico?

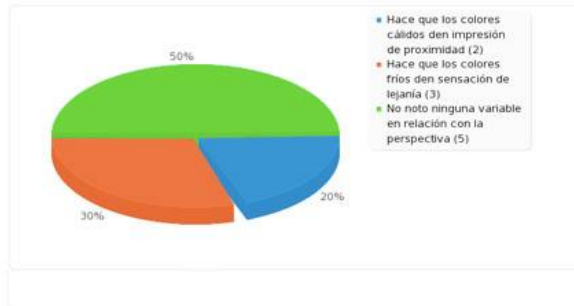
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Gama de azules (A1)	1	10.00%
Gama de rojos (A2)	5	50.00%
Gama de amarillos (A3)	1	10.00%
Gama de verdes (A4)	1	10.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	0	0.00%
Gama de neutros (A7)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a25

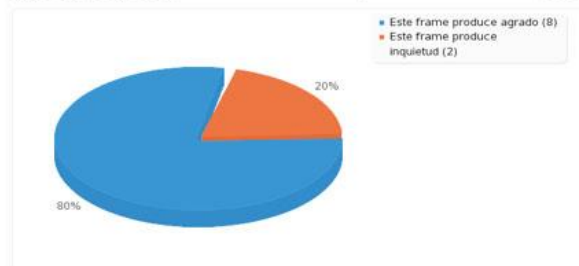
La perspectiva, es otra variable que incide en su relación con el color. ¿Cómo está utilizada la perspectiva en este frame?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Hace que los colores cálidos den impresión de proximidad (A1)	2	20.00%
Hace que los colores fríos den sensación de lejanía (A2)	3	30.00%
No noto ninguna variable en relación con la perspectiva (A3)	5	50.00%
Elige una respuesta	0	0.00%

**Resumen del campo a26**

La atención aumenta ante estímulos agradables. La atención disminuye ante estímulos desagradables o inquietantes

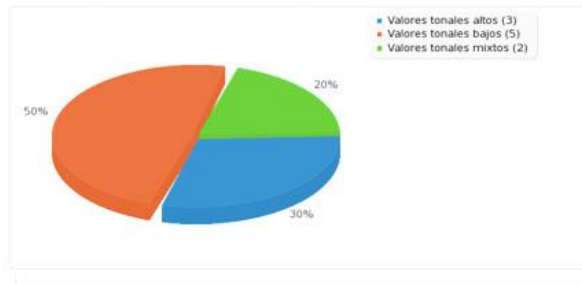
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Este frame produce agrado (A1)	8	80.00%
Este frame produce desagrado (A2)	0	0.00%
Este frame es indiferente (A3)	0	0.00%
Este frame produce inquietud (A4)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a27

Los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío y los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación. ¿En este frame, que tipos de valores se encuentran?

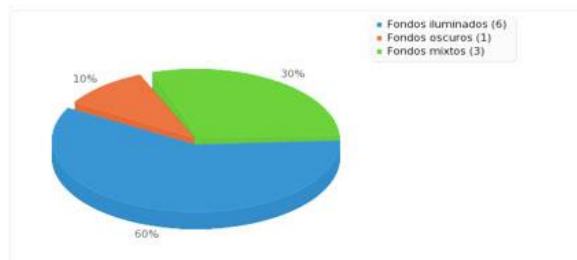
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Valores tonales altos (A1)	3	30.00%
Valores tonales bajos (A2)	5	50.00%
Valores tonales mixtos (A3)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a28

Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto. ¿En este frame como son los fondos?

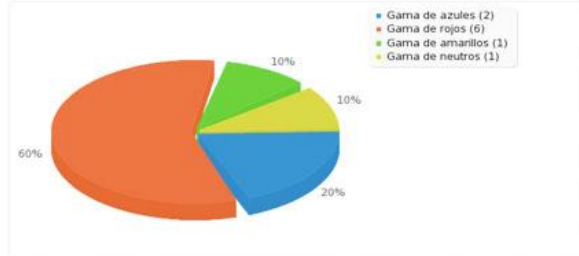
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Fondos iluminados (A1)	6	60.00%
Fondos oscuros (A2)	1	10.00%
Fondos mixtos (A3)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a29

El color sirve para centrar la atención. ¿En este frame qué color es el que centro la atención?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Gama de azules (A1)	2	20.00%
Gama de rojos (A2)	6	60.00%
Gama de amarillos (A3)	1	10.00%
Gama de verdes (A4)	0	0.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	0	0.00%
Gama de neutros (A7)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%

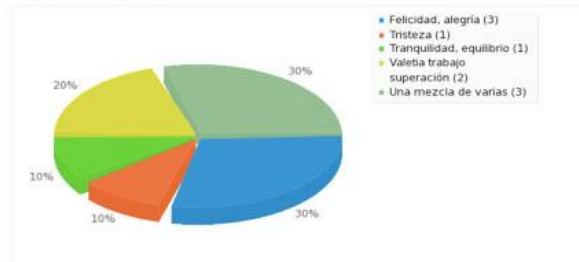


Resumen del campo a30

Vittorio Storaro trata sobre la "emoción cromática" tratando los colores y su relación entre ellos. Este ilumina la escena con uno o con otro tono cromático dependiendo de qué emoción se quiera transmitir a través de las imágenes.

¿En este frame qué se quiere transmitir con la iluminación?

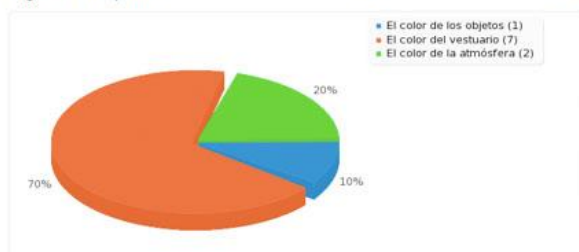
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Felicidad, alegría (A1)	3	30.00%
Tristeza (A2)	1	10.00%
Miedo, temor (A3)	0	0.00%
Energía, esperanza (A4)	0	0.00%
Tranquilidad, equilibrio (A5)	1	10.00%
Inestabilidad, caos (A6)	0	0.00%
Valentía trabajo superación (A7)	2	20.00%
Una mezcla de varias (A8)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a31

La percepción es un proceso de selección. Seleccionamos los estímulos, a esta selección se le llama atención. ¿En este fo que es el color que más nos llama la atención?

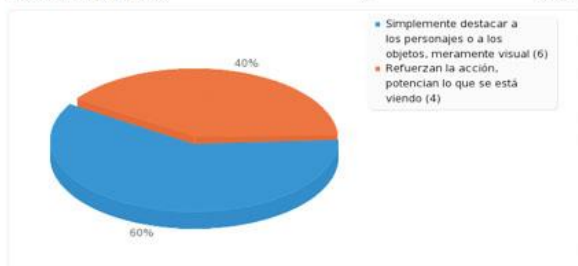
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
El color de los objetos (A1)	1	10.00%
El color de los fondos (A2)	0	0.00%
El color del vestuario (A3)	7	70.00%
El color de la atmósfera (A4)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a32

Con sólo mirar el frame que se está analizando el espectador tiene claro lo que acontece en la historia. ¿En este frame esto sucede?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Si (A1)	2	20.00%
No (A2)	0	0.00%
Necesitaría ver la escena completa (A3)	8	80.00%
Elige una respuesta	0	0.00%

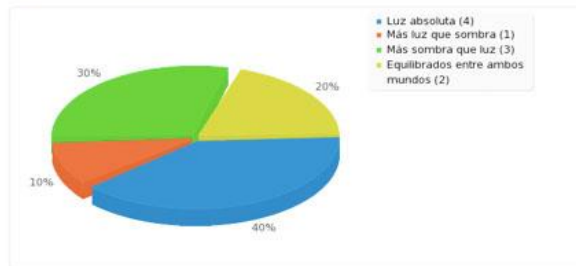


Resumen del campo a35

Según el porcentaje de luz y sombra en el frame para poder analizar el color.

¿Cuál es la relación entre estos dos mundos?

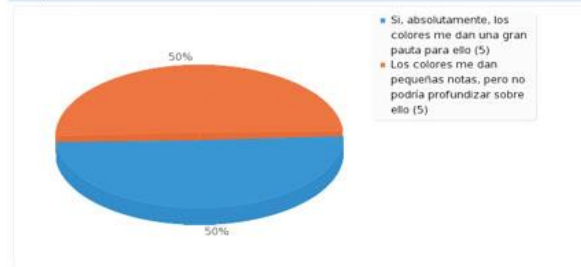
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Más sombra que luz (A4)	3	30.00%
Equilibrados entre ambos mundos (A5)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a34

El vestuario de los personajes tiene una gama cromática que tiene relación con su personalidad y situación. ¿Podrías sólo con mirar el frame analizar a los personajes?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
-----------	--------	------------

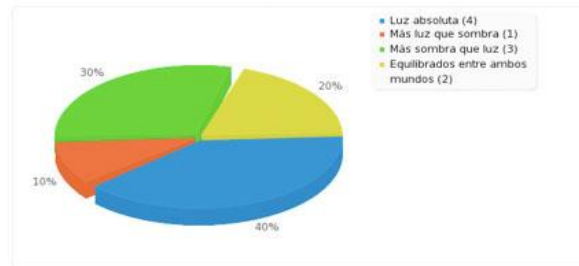


Resumen del campo a35

Según el porcentaje de luz y sombra en el frame para poder analizar el color.

¿Cuál es la relación entre estos dos mundos?

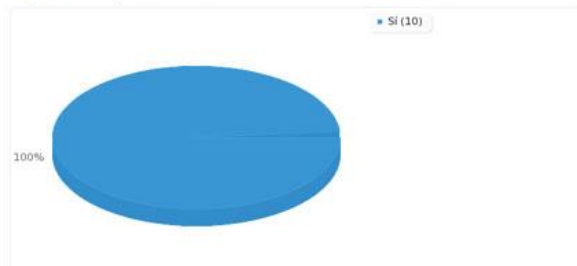
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Más sombra que luz (A4)	3	30.00%
Equilibrados entre ambos mundos (A5)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%



Resumen del campo a36

Crees que después de este análisis tienes mayor información sobre el frame analizado

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Sí (Y)	10	100.00%
No (N)	0	0.00%
Elige una respuesta	0	0.00%

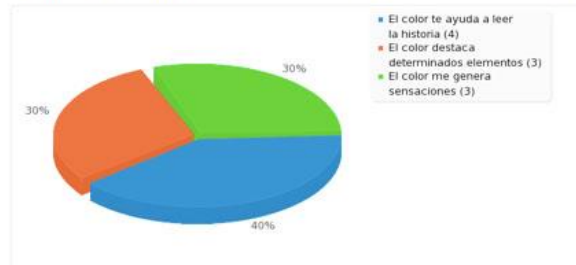


RESULTADOS BREAKING BAD

Resumen del campo a1

El color es de gran importancia en la puesta en escena y permite ahondar en determinados aspectos. ¿Cómo ves el color en el frame?

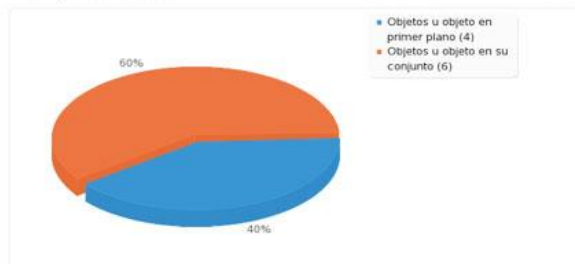
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
El color te ayuda a leer la historia (A1)	4	40.00%
El color destaca determinados elementos (A2)	3	30.00%
El color me genera sensaciones (A3)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a2

La temperatura del color en determinado objeto colocado en la escena, así como su tamaño visual, su profundidad, y su peso se puede utilizar deliberadamente, para dar información. ¿Qué objeto en este frame es que crees te otorga mayor información?

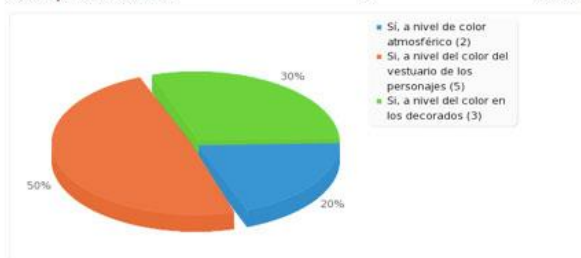
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Objetos u objeto en primer plano (A1)	4	40.00%
Objetos u objeto en segundo plano (A2)	0	0.00%
Objetos u objeto en su conjunto (A3)	6	60.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a3

El color por sí solo no cuenta una historia, pero al usarlo conscientemente por parte del director, el color atmosférico o el objeto con determinado color adquiere una determinada connotación y se convierte en un elemento de información ¿existe algún color que con sólo mirar el frame puedas decir que da información?

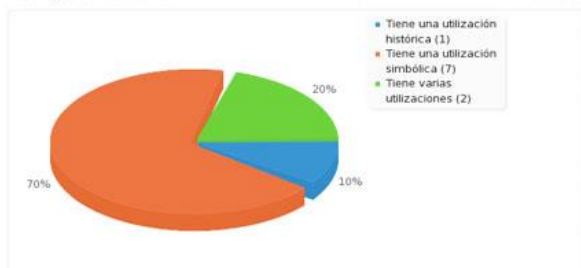
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Si, a nivel de color atmosférico (A1)	2	20.00%
Si, a nivel del color del vestuario de los personajes (A2)	5	50.00%
Si, a nivel del color en los decorados (A3)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a4

El uso del color en el audiovisual se puede utilizar de una forma histórica, pictórica, psicológica y simbólica. ¿En este frame como ves la utilización del color?

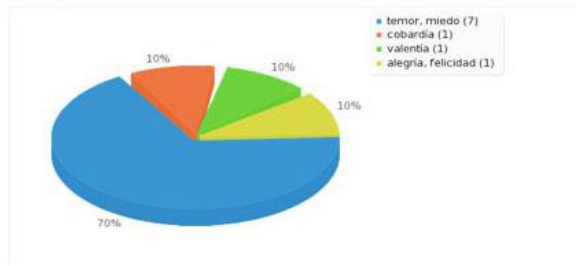
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Tiene una utilización histórica (A1)	1	10.00%
Tiene una utilización psicológica (A2)	0	0.00%
Tiene una utilización simbólica (A3)	7	70.00%
Tiene una utilización pictórica (A4)	0	0.00%
Tiene varias utilizaciones (A5)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a5

Con el uso del color se pueden transmitir sensaciones y emociones, otorgándonos una mayor información sobre lo que estamos viendo. ¿Qué sensación y/o emoción te entrega esta frame?

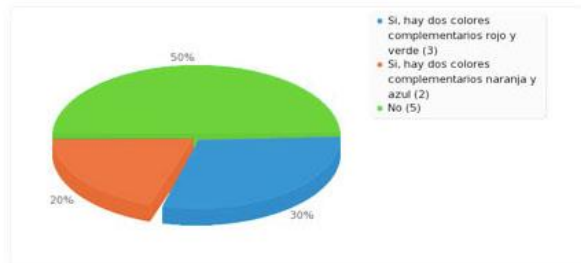
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
pasión (A1)	0	0.00%
amor (A2)	0	0.00%
temor, miedo (A3)	7	70.00%
Agresividad, prepotencia (A8)	0	0.00%
cobardía (A4)	1	10.00%
valentía (A5)	1	10.00%
alegría, felicidad (A6)	1	10.00%
tristeza (A7)	0	0.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a6

Chavraul, quien fue quien inventó la Rueda del Color, llegó a la conclusión que los colores complementarios se intensifican mutuamente. Por ejemplo, si colocas el rojo cerca de un verde los dos colores potencian dando la sensación visual de ser ambos colores más ricos e intensos. ¿Ves dos colores potenciándose en este frame?

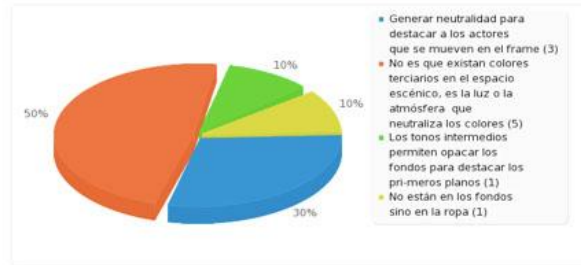
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Sí, hay dos colores complementarios rojo y verde (A1)	3	30.00%
Sí, hay dos colores complementarios amarillo y morado (A2)	0	0.00%
Sí, hay dos colores complementarios naranja y azul (A3)	2	20.00%
No (A4)	5	50.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a7

Los colores terciarios dan los tonos intermedios. Si los encuentras en este frame ¿qué función crees que cumplen?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Destacar los colores primarios y secundarios de los objetos (A1)	0	0.00%
Generar neutralidad para destacar a los actores que se mueven en el frame (A2)	3	30.00%
No es que existan colores terciarios en el espacio escénico, es la luz o la atmósfera que neutraliza los colores (A3)	5	50.00%
Los tonos intermedios permiten opacar los fondos para destacar los primeros planos (A4)	1	10.00%
No están en los fondos sino en la ropa (A5)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

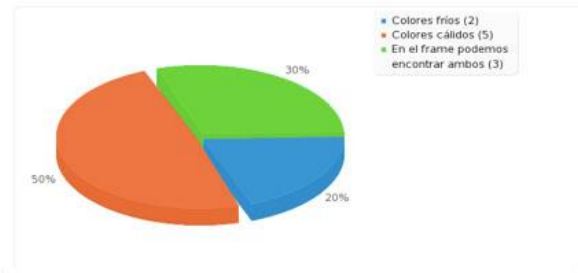


I

Resumen del campo a8

Los colores se dividen en fríos y cálidos. Dando los primeros la sensación de frialdad y frescos; los segundos calor y ahogo. ¿En este frame que tipo de colores ves?

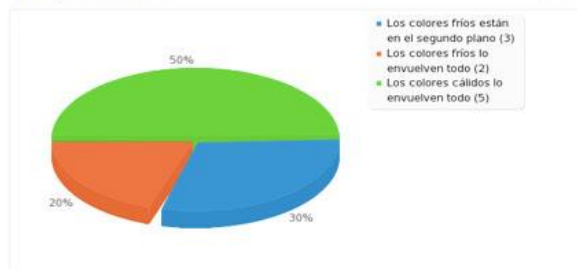
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Colores fríos (A1)	2	20.00%
Colores cálidos (A2)	5	50.00%
En el frame podemos encontrar ambos (A3)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a9

Los colores cálidos dan la sensación visual de achicar y estrechar el espacio, y los fríos, al absorber la luz y se alejan de nosotros hacia un segundo plano, lo que permite conseguir mayor profundidad espacial. ¿En este frame como ves la distribución de los colores?

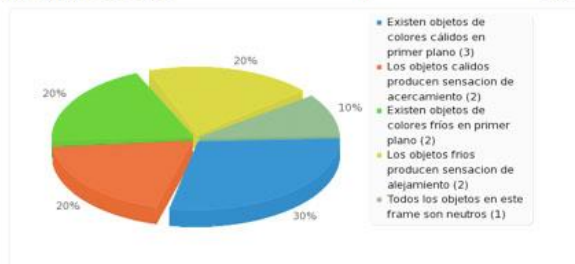
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Los colores fríos están en el segundo plano (A1)	3	30.00%
Los colores fríos lo envuelven todo (A2)	2	20.00%
Los colores cálidos están en primer plano (A3)	0	0.00%
Los colores cálidos lo envuelven todo (A4)	5	50.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a10

Se usan, a veces, toques de colores cálidos en un primer plano para conseguir la sensación de acercamiento de las figuras, así como toques de frío para producir sensación de alejamiento

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Existen objetos de colores cálidos en primer plano (A1)	3	30.00%
Los objetos cálidos producen sensación de acercamiento (A2)	2	20.00%
Existen objetos de colores fríos en primer plano (A3)	2	20.00%
Los objetos fríos producen sensación de alejamiento (A4)	2	20.00%
Todos los objetos en este frame son neutros (A5)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

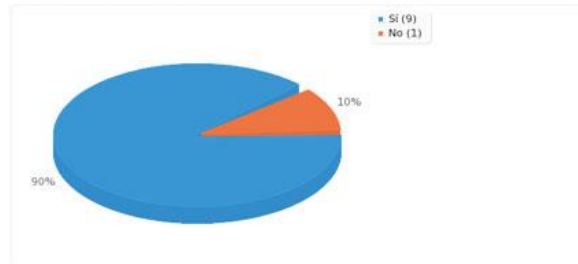


Resumen del campo a11

El tamaño de la superficie coloreada es una variable que influye en el color. Y un color se percibe más brillante en una superficie amplia a diferencia de superficies pequeñas donde se pierde brillantez y sus contornos se difuminan.

¿Existen grandes masas de color en el frame?

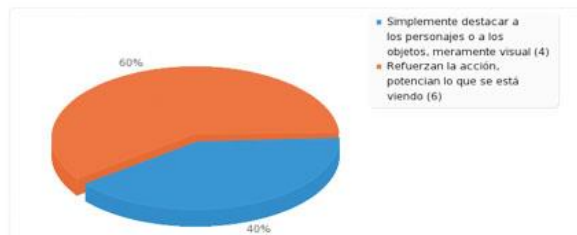
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Sí (Y)	9	90.00%
No (N)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a12

Estas grandes masas de color enmarcan a los personajes/objetos y otorgan una emoción, significado, y dando mayor información. ¿Qué produce estas grandes masas de color en el frame?

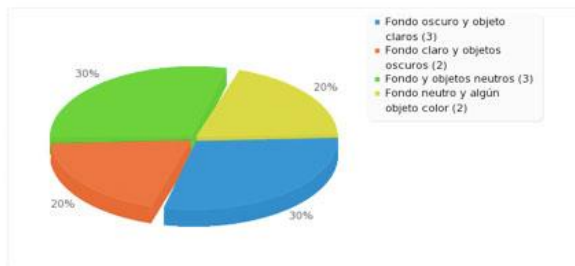
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Simplymente destacar a los personajes o a los objetos, meramente visual (A1)	4	40.00%
Refuerzan la acción, potencian lo que se está viendo (A2)	6	60.00%
Producen determinadas emociones en el espectador (A3)	0	0.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a13

El color depende de su entorno, o sea de los colores que lo rodean. Si hay colores más oscuros, alrededor este aparecerá más claro y viceversa (por este motivo un objeto sobre un fondo negro, tendrá un color más intenso). ¿En este frame como es el fondo con relación a los objetos?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Fondo oscuro y objeto claros (A1)	3	30.00%
Fondo claro y objetos oscuros (A2)	2	20.00%
Fondo y objetos neutros (A3)	3	30.00%
Fondo neutro y algún objeto color (A4)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

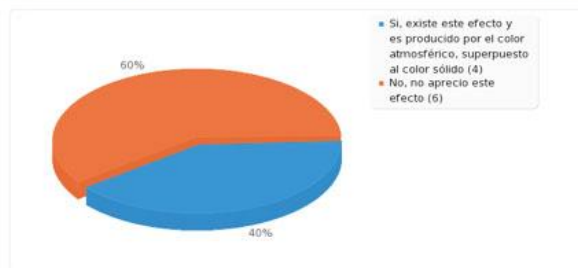


Resumen del campo a14

Existen colores que tintan las superficies cercanas. Esto se debe a que según la percepción el color sale de su zona real para influir en la zona contigua.

¿Podemos encontrar este efecto en este frame?

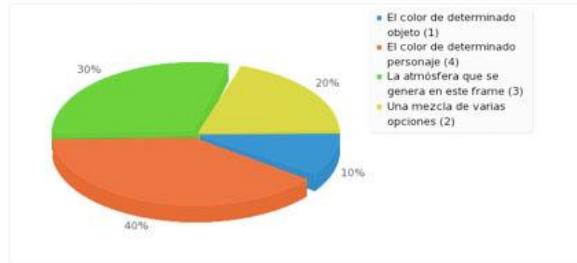
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Si, existe este efecto y es producido por un color sólido (A1)	0	0.00%
Si, existe este efecto y es producido por color atmosférico, superpuesto al color sólido (A2)	4	40.00%
No, no aprecio este efecto (A3)	6	60.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a15

El centro de atención visual es aquello sobre lo que se nos dirige la mirada, lo más relevante frente al resto de la información visual del encuadre. ¿En este frame qué nos atrae primero, por qué?

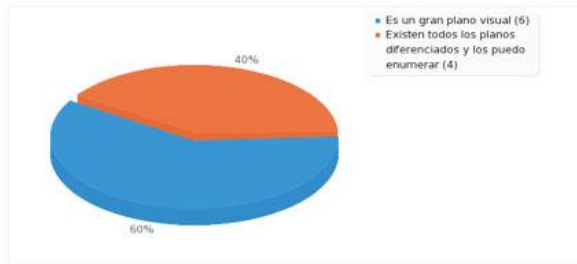
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
El color de determinado objeto (A1)	1	10.00%
El color de determinado personaje (A2)	4	40.00%
La atmósfera que se genera en este frame (A3)	3	30.00%
Los puntos de fuga que se ven en el frame (A4)	0	0.00%
Una mezcla de varias opciones (A5)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a16

La profundidad de campo es el espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre. ¿Cuántos planos visuales componen este frame?

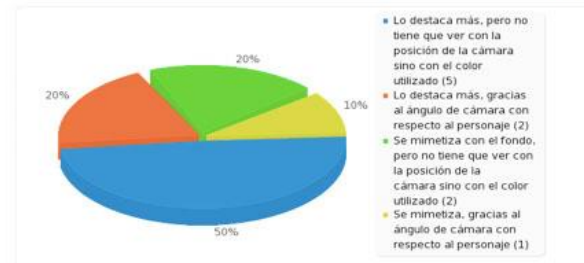
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Es un gran plano visual (A1)	6	60.00%
Soy capaz de diferenciar los primeros planos, pero no los del fondo (A2)	0	0.00%
Existen todos los planos diferenciados y los puedo enumerar (A3)	4	40.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a17

El ángulo de cámara responde a la altura a la que se sitúa la cámara con respecto al personaje, ¿Qué efecto consigue la posición de la cámara con respecto a la gama cromática que lleva el personaje?

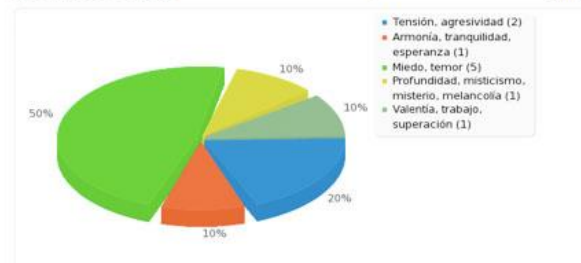
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Lo destaca más, pero no tiene que ver con la posición de la cámara sino con el color utilizado (A1)	5	50.00%
Lo destaca más, gracias al ángulo de cámara con respecto al personaje (A2)	2	20.00%
Se mimetiza con el fondo, pero no tiene que ver con la posición de la cámara sino con el color utilizado (A3)	2	20.00%
Se mimetiza, gracias al ángulo de cámara con respecto al personaje (A4)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a18

La cantidad de información visual de un plano se llama densidad de información ¿Según las gamas cromáticas, ya sean de los colores sólidos y los colores atmosféricos utilizadas que sugiere el espacio escénico?

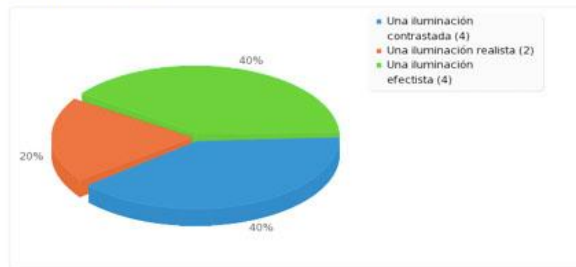
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Inestabilidad, caos (A1)	0	0.00%
Tensión, agresividad (A2)	2	20.00%
Armonía, tranquilidad, esperanza (A3)	1	10.00%
Amor, dulzura (A4)	0	0.00%
Pasión, placeres, lujo, violencia (A5)	0	0.00%
Felicidad, alegría, optimismo (A6)	0	0.00%
Miedo, temor (A7)	5	50.00%
Reflexión, recogimiento, paz (A8)	0	0.00%
Profundidad, misticismo, misterio, melancolía (A9)	1	10.00%
Valentía, trabajo, superación (A10)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a19

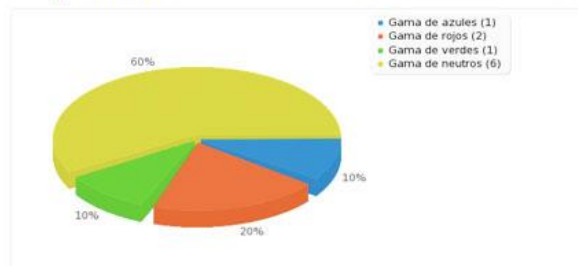
La iluminación principal en el frame ¿cuál es?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Una iluminación plana (A1)	0	0.00%
Una iluminación contrastada (A2)	4	40.00%
Una iluminación realista (A3)	2	20.00%
Una iluminación efectista (A4)	4	40.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

**Resumen del campo a20**

Respecto al color de las imágenes: ¿Qué color predomina de los primarios y secundarios?

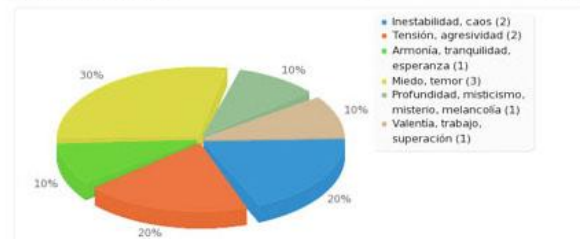
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Gama de azules (A1)	1	10.00%
Gama de rojos (A2)	2	20.00%
Gama de amarillos (A3)	0	0.00%
Gama de verdes (A4)	1	10.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	0	0.00%
Gama de neutros (A7)	6	60.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a21

El color principal del frame (el de mayor peso) ¿qué evoca?

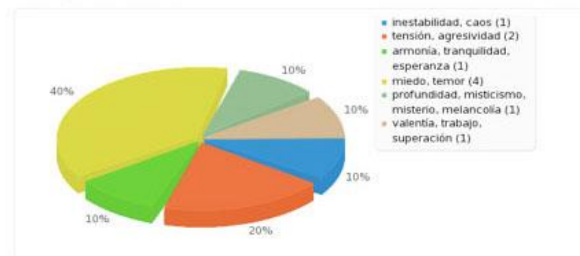
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Inestabilidad, caos (A1)	2	20.00%
Tensión, agresividad (A2)	2	20.00%
Armonía, tranquilidad, esperanza (A3)	1	10.00%
Amor, dulzura (A4)	0	0.00%
Pasión, placeres, lujo, violencia (A5)	0	0.00%
Felicidad, alegría, optimismo (A6)	0	0.00%
Miedo, temor (A7)	3	30.00%
Reflexión, recogimiento, paz (A8)	0	0.00%
Profundidad, misticismo, misterio, melancolía (A9)	1	10.00%
Valentía, trabajo, superación (A10)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a22

De acuerdo con la teoría de Goethe, lo que vemos de un objeto no depende solamente de la materia; tampoco de la luz sino que involucra también a una tercera condición que es nuestra percepción del objeto. ¿Qué percibes en este frame?

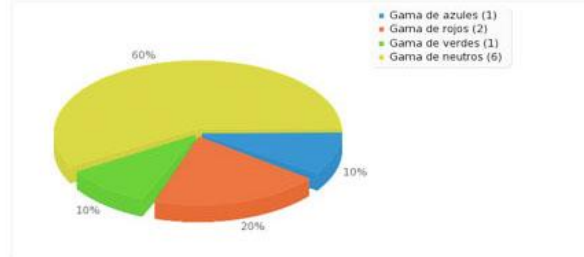
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
inestabilidad, caos (A1)	1	10.00%
tensión, agresividad (A2)	2	20.00%
armonía, tranquilidad, esperanza (A3)	1	10.00%
amor, dulzura (A4)	0	0.00%
pasión, placeres, lujo, violencia (A5)	0	0.00%
felicidad, alegría, optimismo (A6)	0	0.00%
miedo, temor (A7)	4	40.00%
reflexión, recogimiento, paz (A8)	0	0.00%
profundidad, misticismo, misterio, melancolía (A9)	1	10.00%
valentía, trabajo, superación (A10)	1	10.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a23

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores Color dominante, por ejemplo es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica. En este frame ¿cuál sería el color dominante?

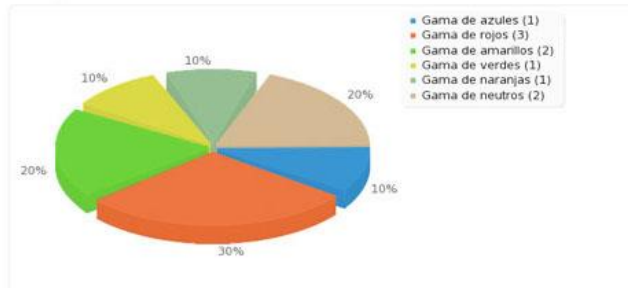
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Gama de azules (A1)	1	10.00%
Gama de rojos (A2)	2	20.00%
Gama de amarillos (A3)	0	0.00%
Gama de verdes (A4)	1	10.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	0	0.00%
Gama de neutros (A7)	6	60.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a24

En cambio el color tónico, es el complementario del color de dominante, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota en cualquier elemento (alfombra, cortina, etc.) En este frame ¿Cuál sería el color tónico?

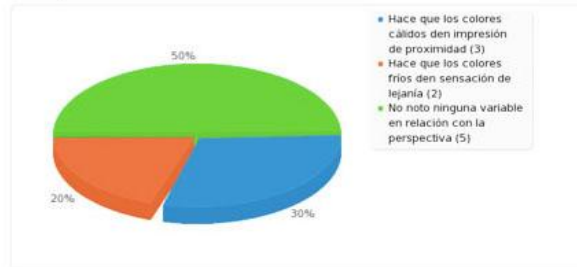
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Gama de azules (A1)	1	10.00%
Gama de rojos (A2)	3	30.00%
Gama de amarillos (A3)	2	20.00%
Gama de verdes (A4)	1	10.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	1	10.00%
Gama de neutros (A7)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a25

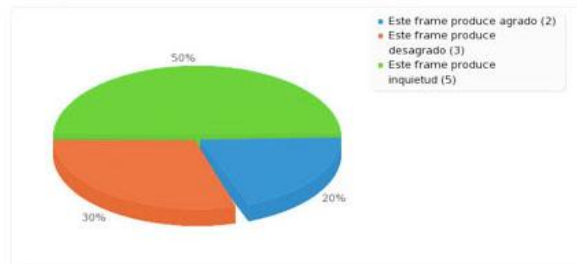
La perspectiva, es otra variable que incide en su relación con el color. ¿Cómo está utilizada la perspectiva en este frame?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Hace que los colores cálidos den impresión de proximidad (A1)	3	30.00%
Hace que los colores fríos den sensación de lejanía (A2)	2	20.00%
No noto ninguna variable en relación con la perspectiva (A3)	5	50.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

**Resumen del campo a26**

La atención aumenta ante estímulos agradables. La atención disminuye ante estímulos desagradables o inquietantes

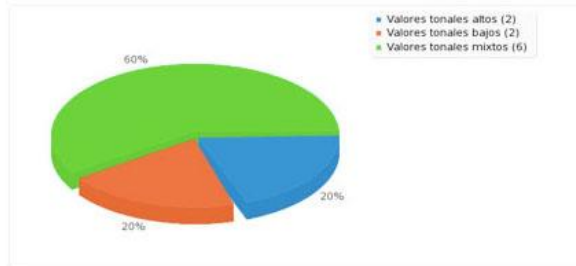
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Este frame produce agrado (A1)	2	20.00%
Este frame produce desagrado (A2)	3	30.00%
Este frame es indiferente (A3)	0	0.00%
Este frame produce inquietud (A4)	5	50.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a27

Los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío y los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación. ¿En este frame, que tipos de valores se encuentran?

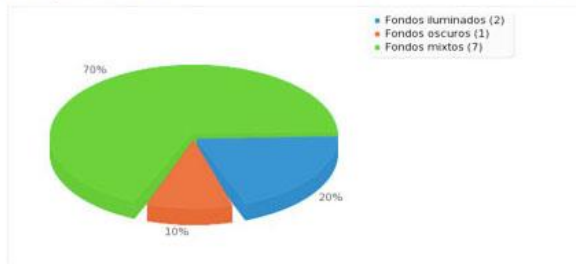
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Valores tonales altos (A1)	2	20.00%
Valores tonales bajos (A2)	2	20.00%
Valores tonales mixtos (A3)	6	60.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a28

Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto. ¿En este frame como son los fondos?

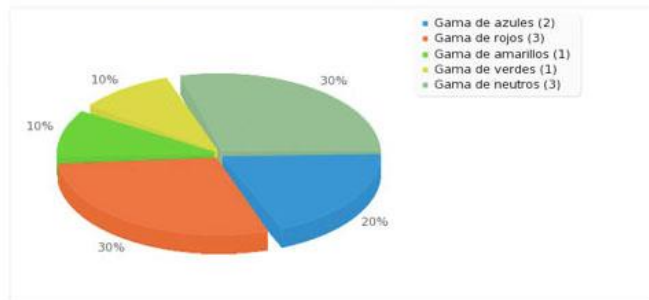
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Fondos iluminados (A1)	2	20.00%
Fondos oscuros (A2)	1	10.00%
Fondos mixtos (A3)	7	70.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a29

El color sirve para centrar la atención. ¿En este frame qué color es el que centro la atención?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Gama de azules (A1)	2	20.00%
Gama de rojos (A2)	3	30.00%
Gama de amarillos (A3)	1	10.00%
Gama de verdes (A4)	1	10.00%
Gama de morados (A5)	0	0.00%
Gama de naranjas (A6)	0	0.00%
Gama de neutros (A7)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

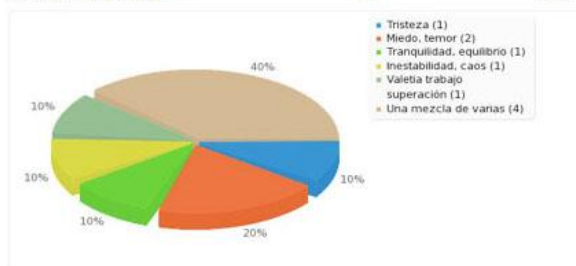


Resumen del campo a30

Vittorio Storaro trata sobre la "emoción cromática" tratando los colores y su relación entre ellos. Este ilumina la escena con uno o con otro tono cromático dependiendo de qué emoción se quiera transmitir a través de las imágenes.

¿En este frame qué se quiere transmitir con la iluminación?

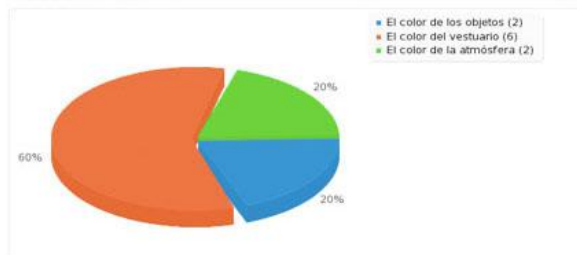
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Felicidad, alegría (A1)	0	0.00%
Tristeza (A2)	1	10.00%
Miedo, temor (A3)	2	20.00%
Energía, esperanza (A4)	0	0.00%
Tranquilidad, equilibrio (A5)	1	10.00%
Inestabilidad, caos (A6)	1	10.00%
Valentía trabajo superación (A7)	1	10.00%
Una mezcla de varias (A8)	4	40.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a31

La percepción es un proceso de selección. Seleccionamos los estímulos, a esta selección se le llama atención. ¿En este frame que es el color que más nos llama la atención?

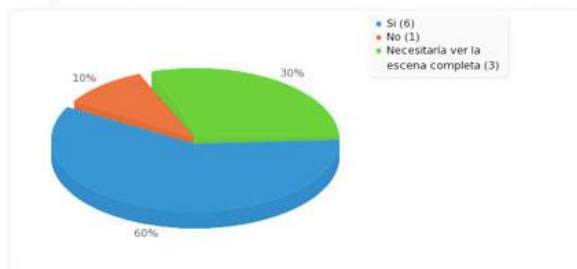
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
El color de los objetos (A1)	2	20.00%
El color de los fondos (A2)	0	0.00%
El color del vestuario (A3)	6	60.00%
El color de la atmósfera (A4)	2	20.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a32

Con sólo mirar el frame que se está analizando el espectador tiene claro lo que acontece en la historia. ¿En este frame esto sucede?

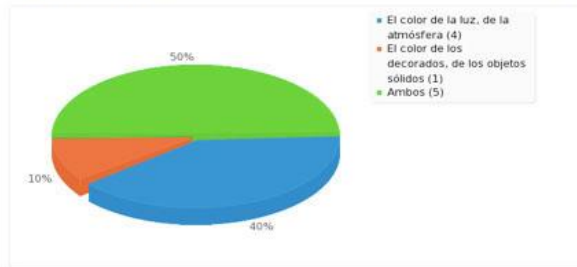
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Si (A1)	6	60.00%
No (A2)	1	10.00%
Necesitaría ver la escena completa (A3)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a33

El director de fotografía pinta con la luz y el director de arte pinta con pigmentos. ¿En este frame que tipo de "pintura" destaca?

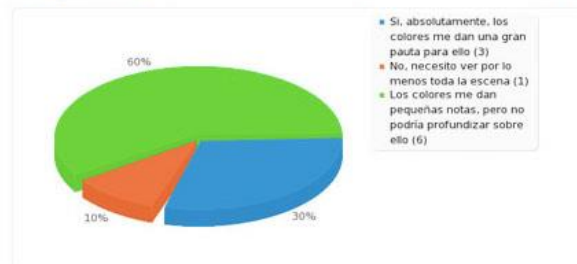
Respuesta	Cuenta	Porcentaje
El color de la luz, de la atmósfera (A1)	4	40.00%
El color de los decorados, de los objetos sólidos (A2)	1	10.00%
Ambos (A3)	5	50.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a34

El vestuario de los personajes tiene una gama cromática que tiene relación con su personalidad y situación. ¿Podrías sólo con mirar el frame analizar a los personajes?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Si, absolutamente, los colores me dan una gran pauta para ello (A1)	3	30.00%
No, necesito ver por lo menos toda la escena (A2)	1	10.00%
Los colores me dan pequeñas notas, pero no podría profundizar sobre ello (A3)	6	60.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

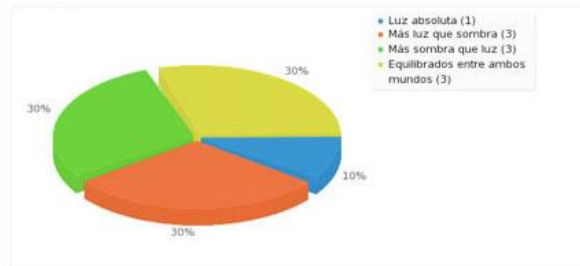


Resumen del campo a35

Según el porcentaje de luz y sombra en el frame para poder analizar el color.

¿Cuál es la relación entre estos dos mundos?

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Luz absoluta (A1)	1	10.00%
Espacio de penumbra (A2)	0	0.00%
Más luz que sombra (A3)	3	30.00%
Más sombra que luz (A4)	3	30.00%
Equilibrados entre ambos mundos (A5)	3	30.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%



Resumen del campo a36

Crees que después de este análisis tienes mayor información sobre el frame analizado

Respuesta	Cuenta	Porcentaje
Sí (Y)	10	100.00%
No (N)	0	0.00%
Elige una respuesta	0	0.00%
Incompleto u Oculto	0	0.00%

