

Características audiovisuales generadoras de estados de sosiego en el espectador

Angie Karina Ramirez Pérez

Departamento de Artes Visuales y Estética, Facultad de Artes Integradas, Universidad
del Valle

3556: Licenciatura En Artes Visuales

Asesor: Julio Gonzales

03 de junio de 2022

Dedicatoria

Va dedicado a todos aquellos que se cruzaron con mi sendero, que conocí en mi paciente caminar y han permanecido; su compañía ha llenado de felicidad mi vida dotándola de sentido.

En primer lugar, deseo expresar mi completa admiración a estos héroes sin traje, personas únicas merecedoras de el amor más puro, con sus poderes sanadores han renovado mis fuerzas cuando lo he necesitado: mis padres.

A Dios por ser la luz que se mantiene encendida en medio de la noche oscura y silenciosa.

A las palomas blancas que en ocasiones frecuento; conciencias limpias que me abrazan con su inocencia y la pureza de sus almas: mis hermanos.

A mi cómplice, que conoce mis lágrimas y mis más genuinas sonrisas; compañero en mi andar. Mi lugar preferido. Mi hogar: Mi amor.

Para terminar, a mis amigos, maestros, y demás familiares que han sido parte en la construcción de mi identidad.

Resumen

Este trabajo surge como respuesta al interés particular por analizar y describir escenas generadoras de sosiego, el cine y su desarrollo es un área de estudio que es tratado por las artes visuales, de modo que en la siguiente investigación se integran conceptos y procedimientos que son afines entre estas disciplinas. Las escenas generadoras de sosiego son un descanso para el espectador, un momento de tranquilidad en la trama muchas veces vertiginosa. En este trabajo se describen los elementos que las componen y sus características particulares que las diferencian de otro tipo de escenas. El análisis tiene como objetivo recopilar información teórica que se usa como fuente para el análisis y luego realizar una guía de referencia que sirva en la práctica creativa. Se concluye que el presente trabajo aporta una condensación de basta información sobre un tema en particular que servirá a quien se proponga el desarrollo creativo de un producto audiovisual con dichos fines.

Palabras clave: cine, escenas, sosiego, guía. audiovisual

Abstract

This work arises in response to the particular interest in analyzing and describing scenes that generate tranquility, cinema and its development is an area of study that is treated by the visual arts and therefore in the following research concepts and procedures that are related between these disciplines are integrated. The scenes that generate calm in the cinema are a rest for the spectator, a moment of tranquility in the often vertiginous plot. This paper describes the elements that compose them and their particular characteristics that differentiate them from other types of scenes. The analysis aims to collect theoretical information that is used as a source for analysis and then make a reference guide that serves in the creative practice. It is concluded that the present work provides a condensation of enough information on a particular topic that will be useful to those who propose the creative development of an audiovisual product for such purposes.

Key words: cinema, scenes, calm, guide.

Tabla de contenido

Resumen	3
Abstract.....	4
Tabla de contenido.....	5
Características audiovisuales generadoras de sosiego en el espectador	7
Planteamiento del problema:	9
Justificación	11
Estado del arte.....	13
Estética de cine	13
El cine de Wes Anderson: Aspectos de Composición visual y autoría	14
Texturas y secretos de la imagen en movimiento: procesos y precisiones de la dirección de arte cinematográfica como forma de producción artística.	16
De la palabra a la imagen: una reflexión sobre la unión entre poesía y artes visuales.	17
Objetivos.....	19
Objetivos Generales	19
Objetivos Específicos.....	19
Marco conceptual.....	19
Metodología.....	24
Capítulo I: Marco teórico.....	26
El Cine	26
El color.....	31
Diseño sonoro cinematográfico	35

Planos: la belleza del estilo visual cinematográfico	39
Imágenes según composición:	40
Los planos según los ángulos:.....	41
Los planos según el punto de vista:	43
Dirección de arte	45
Capítulo II: Análisis de las escenas seleccionadas: lenguaje cinematográfico, dirección artística, composición visual y diseño sonoro.	46
Toy Story 2: Secuencia de reparación de Woody para ser vendido.	46
El castillo ambulante: secuencia de caminata en el cielo.	53
Titánic: secuencia de los músicos.	58
Soul: escena de la revelación de 22.	66
Capítulo III: Resumen en cuadro	71
Conclusión	78
Referencias	80

Características audiovisuales generadoras de sosiego en el espectador

El presente trabajo de grado para la obtención del título Licenciatura en artes visuales, pretende sintetizar en una guía didáctica las conclusiones de la investigación, que busca encontrar cuales son los elementos para tener en cuenta al momento de generar imágenes que provoquen en el espectador un estado de calma y contemplación, ejercicio que permite conectar con él y transformar su propia realidad.

Hasta el momento resulta fácil encontrar posibilidades creativas muy variadas, sin embargo, se considera atractivo presentar una propuesta para esas personas que se encuentran empezando en la creación de contenido audiovisual, configurar un lenguaje que, basándose en una búsqueda exhaustiva, puede promover un momento contemplativo haciendo uso de escenarios, iluminación, encuadres, y demás elementos visuales. El lenguaje audiovisual en el cine como elemento significativo para provocar estados de sosiego. Este trabajo de grado pretende conocer a profundidad los elementos estéticos que al momento de la praxis pueden provocar en la persona que vive la experiencia, sensaciones que transporten y te ayuden a desconectar por un momento de nuestra propia realidad para sumergirse en la diegesis de la obra.

La estructura de este trabajo escrito tiene su comienzo con la presente introducción, luego el lector hallará el planteamiento del problema donde brevemente se describe la motivación de esta investigación y la justificación de la misma para la cual tiene objetivos que se encuentran enmarcados dentro de los parámetros de la recolección de datos significativos sobre las características de las películas generadoras de sosiego y cómo estas características

pueden servir de ejemplo para el desarrollo de este tipo de escenas. Seguidamente se comentan las investigaciones previas, metodología utilizada y conceptos para establecer una comunicación eficaz en cuestión de la terminología utilizada en los posteriores capítulos.

En el primer capítulo, se recopila y analiza información sobre investigaciones que aportan la base teórica para el tratamiento de los datos de interés para el análisis de las escenas generadoras de sosiego. Distintas disciplinas cinematográficas son acogidas en la investigación extrayendo sus características más relevantes en función del sosiego, el agrado, la satisfacción, contemplación y demás conceptos análogos que se relacionan para definir este tipo de escenas cinematográficas que se distinguen por su composición visual, dirección artística, planos y diseño sonoro.

En el segundo capítulo se analizan escenas live action y de animación que representan la finalidad de esta investigación en cuanto a su relación con el sosiego y demás adjetivos que se comentan a lo largo del presente trabajo. Este capítulo viene acompañado de capturas de fotogramas que sirven de referencia para su análisis desde diferentes disciplinas que conformar el arte cinematográfico. El lector podrá seguir paso a paso una revisión desde la perspectiva del método cualitativo sustentado por muchos documentos que presentan las bases teóricas de esta investigación, lo que aporta un valor educativo.

En el último capítulo se sintetizan las características ya mencionadas anteriormente y se resumen en un cuadro para facilitar su lectura de manera práctica. Este cuadro representa el resultado de dicha indagación en cuanto a su utilidad y propósito aplicado por los desarrolladores creativos y todo aquel que se sirva del recurso en cuanto a material de aprendizaje.

Planteamiento del problema:

Partiendo desde la pregunta por el objeto de estudio de la siguiente investigación se puede determinar que al pretender realizar un análisis de las escenas generadoras de estados de sosiego en el espectador es necesario entender : ¿Qué caracterizan este tipo de escenas?, para esta pregunta no se ha encontrado una respuesta cabal en libros sobre cine, sobre todo porque los lenguajes utilizados por distintas disciplinas cinematográficas que convergen en una película tiene sus propios soportes teóricos y no necesariamente se concentran en un mismo lugar. Se ha encontrado información relevante sobre el color, pero este tratado no tenía una información en cuanto al diseño sonoro, por ejemplo. Por lo que parece pertinente realizar esta investigación que será un aporte al conocimiento, específicamente a profesores y estudiantes. También se pretende apoyar a los realizadores de productos audiovisuales.

Primeramente centrándome en la acción de generar contenido cinematográfico encuentro tal vez una ausencia de información compacta que describa objetos o elementos puntuales que haciendo uso de ellos se logre una atmosfera que transmita tranquilidad, lo más probable es que cada equipo de trabajo en el cine al momento de configurar la obra se dedica a realizar investigaciones empíricas y exhaustivas de elementos visuales que se ajusten a la historia u objetivo del filme, para poder aplicarlos, de igual manera también es un proceso de experimentación y búsqueda de su propio lenguaje, más estas conclusiones en pocas ocasiones es revelada para replicarse en futuras creaciones. Por consiguiente, el propósito de este trabajo es realizar una guía práctica que pueda dar respuesta a esta necesidad en cuanto a escenas generadoras de sosiego, dicha guía estará sustentada y fundamentada con el capítulo 1 dónde se

exponen las bases teóricas y de igual forma tendrá ejemplos al remitir al lector más curioso al capítulo 2 dónde se analizarán algunos ejemplos dentro de películas famosas.

Justificación

¿Por qué un trabajo sobre este tema?, Porque este tipo de escenas en específico han sido poco tratadas por manuales de composición; porque teorías como las aportadas por el cine trascendental, épico, contemplativo y extático, solo por mencionar algunas, se centran en un tipo de cine no convencional y por lo tanto abarcan tópicos que no corresponden a la aplicación de técnicas dentro de una escena que se suscribe a categorías y géneros dentro del cine que se narra bajo el realismo psicológico. En otras palabras, la información existente se encuentra dispersa en diferentes documentos dentro de disciplinas cinematográficas que son resumidas y concentradas en este trabajo y luego de proceso de análisis de escenas de referencia, son sintetizadas en una guía práctica a manera de aporte teórico para la realización de escenas generadoras de sosiego. Se concluye que el presente trabajo aporta una condensación de basta información sobre un tema en particular que servirá de a quien lo que se proponga el desarrollo creativo de un producto audiovisual con dichos fines.

Es completamente valido pensar que toda persona en algún momento ha pasado por crisis de ansiedad y estrés, por ejemplo, En momentos críticos como el paso de la pandemia global en 2020. El cine en la mayoría de los casos le hemos dado un uso netamente de entretenimiento, sin ser conscientes de lo positiva que puede resultar la utilización de este en momentos de ansiedad y estrés elevados. Cuando se habla de cine se refiere a esa hegemonía caótica lleno de un sinfín de estilos y temáticas, situación que dificulta la escogencia de un estilo que no tuviera la necesidad de la literalidad en el guion de lo terapéutico, hay un gusto posiblemente muy particular en ciertas películas y luego de grandes análisis, se reconoce que su potencial se encuentra en el desarrollo visual, ya que la preocupación ahondaba en preguntar sobre las causas que provocaban

que ciertos elementos tuvieran una carga simbólica tan fuerte, capaz de transportar y congelar el dolor de manera momentánea, ahí nace el deseo por investigar estos elementos considerados estéticos que a la final tienen el poder de transformar una escena en una imagen realmente bella capaz de cautivar y generar en el espectador estados de calma y de desconexión total. Es como encontrar el punto exacto en donde se une lo poético de la pintura con el cine.

Resulta importante que artistas y creadores de contenido audiovisual cuenten con el conocimiento básico y la conciencia de crear todo un mundo capaz de conmover y desconectar al espectador de sus asuntos personales, logran poner su talento para beneficio de los demás. Entender que por medio de la belleza se configura un universo capaz de acoger a aquel que lo necesita.

Estado del arte

A continuación, se realiza la recopilación, clasificación y evaluación de algunos documentos académicos que tienen importante relación con el tema propuesto en la presente investigación: escenas confortables en películas. Este apartado tiene el propósito de cubrir un abanico de conocimientos previos y afines a los objetivos propuestos. Especialmente se concentrará la atención sobre los contenidos que dan tratamiento a las categorías de estética, cine, color, belleza y demás aportaciones que servirán como punto de partida para el análisis compositivo de las escenas en cuestión.

Estética de cine

En primer lugar, se encuentra la categoría estética. El siguiente documento centra sus disertaciones sobre el fundamental conocimiento que se ha de poseer sobre estética del cine. Menciona aquellos elementos técnicos y también filosóficos productos de la reflexión correspondiente al termino estética en relación con el cine y su objetivo al que reconoce como espectador. Tiene importancia estratégica tomar referencia desde esta área de estudio, puesto que las escenas examinadas dentro de este trabajo se encuentran presentes dentro de películas con diversos géneros y estilos cinematográficos que podrían confundir las intenciones de esta investigación que pretende discernir solo aquellas que demuestran la intención, algunas veces en segundo nivel narrativo, de generar sosiego en el espectador.

Zavala, Lauro. De qué hablamos al decir «estética del cine» Universidad Autónoma metropolitana. (2016)

Objetivo. Tiene la finalidad de dar forma al concepto de la estética del cine, con ayuda de conocimientos filosóficos, abordando y dando respuesta a todas las preguntas que a lo largo de la investigación se formularon alrededor de la experiencia estética.

Estética Del Cine, Filosofía: Hace constantemente uso de grandes personajes que hicieron alusión al cine en sus obras y todo lo que necesita para producirse. Presenta todos los códigos del lenguaje y la razón del porqué las obras audiovisuales provocan en muchas ocasiones sensaciones placenteras en los espectadores.

Palabras claves: Estética, cine, filosofía, espectador.

Muestra: Plantea y responde preguntas generales para entender la relación entre la naturaleza del cine y la experiencia estética.

Conclusión: La estética del cine se puede entender como un conjunto de reflexiones que se hacen entorno a la razón de ser del cine y como este es un lenguaje que se centra en la expresión. Un medio que parte de la selección detallada y el gran provecho de las nuevas tecnologías para brindar experiencias. Por otro lado, desde una mirada filosófica fundamentada en el “Pensar” se conlleva a la comprensión de las masas.

El cine de Wes Anderson: Aspectos de Composición visual y autoría

Comprender la composición visual en el cine es un elemento base para llegar a analizar a profundidad el desempeño que tiene la estructura y forma en que fue elaborada una escena cuando el director está intentando comunicar el mensaje de la película. Todas las estructuras compositivas utilizadas por un exitoso director como lo es el señor Anderson convergen de manera homogénea dentro de toda su filmografía. Es innegable que las producciones de este

prolífero autor son dignas de ser objeto de estudio, puesto que son referentes para actuales y nuevos cineastas.

Ráez Suárez, P. R. El cine de Wes Anderson: Aspectos de composición visual y autoría. Universidad de Lima. (2016)

Objetivo. Pretende establecer los patrones iconográficos en la composición visual de las películas de Wes Anderson y ligarlos al sentido general de las películas.

Metodología y composición visual. Realiza un proceso investigativo que se basa en el análisis de las obras fílmicas de Wes Anderson para poder tener una amplia comprensión del estilo que utiliza este director, y como configura sus obras que a la final terminan por ser reconocibles y acogidas por el público. Aborda los elementos que resultan recurrentes y reflexiona sobre el agrado y empatía que producen sus obras.

Palabras claves: composición, cine, dirección, Wes, Anderson.

Muestra: Selecciona 3 películas, y con base en las categorías temáticas designadas como la arquitectura, ubicación de los personajes, y el plano detalle, se realiza un análisis comparativo y se exalta las características más representativas de la composición visual.

Conclusiones: Describe y analiza la composición de Wes Anderson a través de los volúmenes trabajados, en donde la profundidad no es evidente, la paleta de colores no hace tanto uso del contraste cromático sino de las variaciones de los tonos, los encuadres de la cámara en donde son inexistentes los desenfocs, la simetría y los detalles donde se logra entender su estilo escenográfico y cómo este genera en el espectador un aura fantástica, bella, que requiere de una apreciación sensible.

Texturas y secretos de la imagen en movimiento: procesos y precisiones de la dirección de arte cinematográfica como forma de producción artística.

Siguiendo con la línea de investigación en lo que concierne al estilo visual es necesario comentar sobre la dirección de arte. Gran parte del mensaje transmitido por la escena y la película en general es responsabilidad del director artístico y su capacidad para materializar las indicaciones existentes del proyecto. Decorados, escenografía, estructuras, objetos de utilería y atrezzo, vestuario y en resumen cualquier material puesto en escena pasa por un director artístico y sus asistentes, en preproducción se toman decisiones determinantes que marcan todo el estilo de una película. Para las escenas a analizar es necesario tener presente estos elementos por cuanto aportarán atmósfera, sentido, belleza y coherencia con la intención narrativa.

Gálvez zafra, Manuela. Universidad del Valle. Texturas y secretos de la imagen en movimiento: procesos y precisiones de la dirección de arte cinematográfica como forma de producción artística. Cali (2017)

Objetivo: Pretende realizar una investigación sobre la dirección de arte cinematográfica y su necesaria aplicación para la creación de entornos fieles al guion.

Dirección de arte: Presenta los diferentes lineamientos que hacen parte del proceso creativo de una película y cómo el apartado de lo visual integra disciplinas artísticas de gran importancia capaces de comunicar, narrar y transportar al espectador a diferentes estados emocionales.

Palabras claves: Arte, cine, estética, dirección.

Muestra: Crea una bitácora donde registra como es el proceso creativo al realizar una dirección de arte, hablando desde su propia experiencia al participar como asistente en seis largometrajes.

Conclusiones: A nivel nacional resulta indispensable realizar una concientización sobre el papel tan importante que desempeña la dirección de arte, ya que en muchas películas abundan los elementos que no aportan a la historia ni cargan algún valor narrativo en sí y, por otro lado, motivar a la exploración y aprovechamiento de la estética visual, concebirla como herramienta clave para permitir el dinámico desarrollo del argumento de la película.

De la palabra a la imagen: una reflexión sobre la unión entre poesía y artes visuales.

En la literatura se usa el término poesía visual al referirse a descripciones que evocan belleza visual en sus recursos narrativos. Cuando se lleva una historia del papel a la pantalla hay que tener en cuenta que las posibilidades creativas del lenguaje son muchísimas y además refieren a la imaginación personal. Las escenas analizadas deben contener belleza y ser ejemplo de lo que el lenguaje cinematográfico es capaz de crear a partir de un texto que, como sucede con la poesía, describe maravillosamente usando el lenguaje poético, retórico, metafórico y demás recursos literarios que serán traducidos a imágenes por el cineasta.

De la cruz villafañe, g. de la palabra a la imagen: una reflexión sobre la unión entre poesía y artes visuales. Cali. (2019)

Objetivo: Realizar una reflexión creativa en torno a producción artística visual planteada por obras que parten de texto poético.

La Belleza Semiótica: La poesía entendida como la manifestación de la belleza por medio de la palabra puede ser un elemento de inspiración para obras audiovisuales tanto por el contenido temático tratado, hasta la manera en que se construye, ya que resulta conveniente resaltar el papel del lenguaje como el de la semiótica, disciplina encargada de investigar los significados de los signos y símbolos palpables en la poesía como en obras audiovisuales.

Palabras clave. Signos, símbolos, lenguaje, poesía, Audiovisuales

Muestra: Primero selecciona algunas obras que hacen uso de la relación entre poesía visual y con estas lleva a cabo un análisis comparativo entre los dos lenguajes. Por último, realiza una animación en donde convergen las conclusiones encontradas a lo largo de la investigación.

Conclusión: Primeramente, en términos como la poesía y el cine se puede encontrar que los dos se valen de un lenguaje centrado en que todos los elementos utilizados deben de comunicar cosas específicas, que da por resultado, por ejemplo, que una obra completamente inverosímil esté organizada con intencionalidad, situación que le otorga belleza. Por otro lado, es necesario resaltar la importancia de conocer que el lenguaje no tiene límites, para permitir que fluyan las posibilidades creativas.

Objetivos

Objetivos Generales

Investigar sobre aquellas características audiovisuales generadoras de estados de sosiego en el espectador

Objetivos Específicos

Investigar diferentes fuentes bibliográficas con el propósito de describir los diferentes conceptos fundamentales que servirán como base de disertación y análisis de obras audiovisuales con el fin de seleccionar aquellas escenas que cumplan con los criterios de sosiego, satisfacción, belleza y demás características generadoras de estados de sosiego

Seleccionar diversas películas Live Action y de animación dentro de diversos géneros cinematográficos con el fin de hallar ejemplos significativos de escenas sosegantes dentro de las producciones más populares, tomando como referencia investigaciones previas al respecto de las escenas seleccionadas para la comprensión más plena de su intencionalidad.

Sintetizar en una guía toda la información recopilada que pueda ser utilizada como herramienta pedagógica y como recurso práctico en la creación de productos audiovisuales.

Marco conceptual

Para este punto de la investigación se tienen diferentes conceptos terminológicos que son de utilidad para apoyar al lector del presente trabajo en la tarea de adentrarse en los diferentes capítulos presentados posteriormente. Estos conceptos se desarrollan dentro del tema de las escenas de sosiego y van a ayudar en la comprensión de los siguientes análisis realizados a las

escenas seleccionadas. Son ideas ya estructuradas de diferente índole que se han podido enlazar de alguna manera, convirtiéndose base fundamental para lo que se tratará de manera más técnica.

Sosiego

La real academia española presenta el sosiego como un estado de completa tranquilidad y paz, “1m. Quietud, tranquilidad, serenidad”, (Rae, 2021), define sosegar en su cuarta acepción como “. Intr. Descansar, reposar, aquietarse o cesar la turbación o el movimiento. U. t. c. prnl.” (Rae, 2021) por consiguiente el término sosiego es utilizado en esta investigación cuando se refiere a que una escena se utiliza para transmitir quietud y serenidad por ejemplo luego de escenas con alto contenido en movimiento, así como cuando la escena a tratados emociones intensas como ira, miedo o hilaridad. Los poetas recurren a la utilización de este término para referirse a la calma, la puede provocar un paisaje cautivador, un momento que promueve la reflexión e introspección o simplemente un descanso del caos y ritmo acelerado de la vida, una oportunidad para decidir ser felices. La idea de lo que nos brinda felicidad es una problemática que posiblemente siempre se encuentra reestructurándose, brindando nuevas conclusiones y ajustándose a la época en que se cuestiona, según Aristóteles la finalidad del ser humano es encontrar la felicidad para que la vida tenga un sentido, situación que resulta deseable para todos. Él organiza los bienes que nos brinda felicidad en 3 aspectos, bienes externos, bienes del cuerpo y la que en este caso nos interesa es en los bienes del alma que la compone la contemplación, que podría ser sinónimo del sosiego, se entiende como la reflexión alrededor de situaciones puntuales o el entendimiento, donde se realizan elecciones permanentes, una quietud que haciendo uso de la meditación se convierte en una lucidez. “El sosiego mental, emocional y espiritual es la cuna de la contemplación y la contemplación es la fuente de interrogación, lo que activa la voluntad de conocer y el anhelo de, comprensión” (Torralba, 2020, p. 130)

Belleza

Immanuel Kant, filósofo y científico prusiano cuenta en su legado con un tratado en especial que es el libro la crítica del juicio, donde desarrolla la idea de lo bello, entendiéndolo como aquella representación que está basada en el conocimiento pleno sobre el objeto y sus cualidades invitando a la reflexión sin la necesidad de limitarse a los sentidos. “La belleza es la forma de la finalidad de un objeto en cuanto ésta es percibida sin la representación de un fin” (Kant, 1977, p. 114 s). Es un interés que surge primeramente de lo colectivo, teniendo esto en cuenta podríamos definir lo bello como una verdad objetiva que pretende producir en otra persona una igualdad de placer, como una simple contemplación desinteresada de un objeto con finalidad.

Es importante conocer los límites que tienen lo bello y lo agradable entendiendo la manera en que se diferencian, como tal yo puedo llegar a hablar hasta de las sensaciones que se pueden percibir, pero nunca categorizarlas en si estas fueron placenteras o angustiosas debido a que están permeadas por la cultura, vivencias e ideología del que la observa.

Animación

El verbo “animar” proviene del latín animare y de su familia etimológica anima que significan alma. Animar significa vivificar y el sufijo are acción, (Rae, 2021). Hace referencia entonces a dotar de vida a algo inerte, en el caso de dibujos sobre papel se refiere entonces a dotarlos de movimiento. La animación tradicional, esto es desde sus inicios, radica en establecer la ilusión del movimiento partiendo de fotogramas, 24 o 30 por segundo, lo que, gracias a la persistencia retiniana, un fenómeno por el que se retiene la imagen vista previamente mientras se es expuesto rápidamente a una nueva imagen, así se genera la sensación de continuidad y no se

perciben las imágenes una por una de manera que parezcan estáticas por separado. Existen diferentes estilos al momento de animar, siendo la animación 2D y la 3D las más utilizadas por la industria del cine por razón de su rentabilidad al hacer largometrajes. También son utilizados el Motion Graphics, Scribing, Whiteboard, Stopmotion, Visualización 3D. Cada uno con una aplicación diferente según su función, pero siguiendo el principio de dotar de vida o movimiento imágenes que de otra manera son fijas. Cabe resaltar que la animación también incluye música, sonido y voz para generar obras completas. (Wells, 2007)

Contemplación estética

La Real academia de la lengua española define la contemplación como “Observación atenta y detenida de una realidad, especialmente cuando es tranquila y placentera.” (Rae,2021). En cuanto a la contemplación artística se puede entender el término como la acción de observar algo con detenida fascinación donde se relaciona un vínculo afectivo y se reflexiona profundamente sobre el objeto artístico, en palabras del filósofo alemán Arthur Schopenhauer al referirse a las escenas en pinturas:

[...] El espectador no puede contemplarlas sin conmoverse, sin representarse el estado de ánimo del artista, tranquilo, apacible, lleno de serenidad, tal como necesitaba ser para fijar su atención en objetos insignificantes, indiferentes, y reproducirlos con tanta solicitud. Y la impresión es tanto más fuerte, cuanto que, por un contraste con nosotros mismos, nos choca la oposición entre esas pinturas tan sosegadas a nuestros sentimientos, siempre tétricos, siempre agitados por inquietudes y deseo. (María C. del Rocío, 2020, p.10)

Muchas personas han encontrado en la contemplación una herramienta útil para hallar el sentido o valor de la vida, el medio para obviar el dolor y sufrimiento.

Catarsis

Palabra de origen griego que quiere decir purificación, denomina un estado de abstinencia de hábitos dañinos como la hybris (creerse superior a los dioses), producido por la contemplación de una creación por ejemplo una obra de teatro que ejemplifica en personajes todas las tragedias que deben sufrir aquellos que han de purificarse en carne propia. En el ámbito de psicología la catarsis adopta un sentido purificador también, pero con la metodología psicoanalítica que consiste en evocar situaciones pasadas que pudieran generar traumas no superados, la catarsis sería el proceso reflexivo por el cual se comprende y superan estas traumáticas experiencias que han sido bloqueadas. Por último, en un sentido contemplativo este concepto definiría una adopción de cambio favorable en el estado de ánimo producido por el llamado que genera una obra de arte con su presencia en un espectador que pasivo que termina involucrándose empáticamente con la obra y cambiando hasta durativamente sus hábitos, algo que supondrían efectos subjetivos en su persona y lo impactarían existencialmente (Benítez, 2020)

Metodología

La metodología utilizada para el presente trabajo de grado fue de tipo documental, es decir que se usaron algunos métodos de recolección de datos y ciertas técnicas de búsqueda, por ejemplo, el método cualitativo de revisión de material informativo existente en formato de documento escrito como tesis, libros, revistas y artículos que se revisan para extraer información relevante para sustentar las afirmaciones que lo requieran. A continuación, se mencionan los pasos que constituyen la metodología documental cualitativa aplicada en el presente trabajo.

En cuanto a la búsqueda la principal herramienta que se utilizó fue el buscador de Google al cual se le aplicaron filtros para encontrar información relevante, Google académico también ayudó para encontrar bibliotecas digitales como Dialnet las cuales tienen bancos de documentos de investigación. Cabe mencionar que plataformas como YouTube fueron utilizadas para extraer material audiovisual el cual se revisó y brindó información tanto para enriquecer la sustentación como para clarificar algunos conceptos dentro del análisis de las escenas de películas que se revisaron.

La información se procesó usando el análisis crítico de cada uno de los puntos de interés descritos en el primer capítulo tales como cine, composición visual, dirección artística, planos que aportan belleza y diseño sonoro. Todos los aspectos analizados se almacenaron en grabaciones que fueron la primera etapa de lo que pasó luego a una redacción sustentada y contrastada con investigaciones que aportaban bases para determinar si los elementos de la escena revisada correspondían a la construcción de sensaciones satisfactorias, confortables y agradables, ya fuese por el contexto en que se presentaban dentro de la narración o si por sí mismas, aisladas del contexto de la historia narrada, eran provocadoras de sensaciones de

relajación. Muchos de los elementos eran cautivadores aún fuera del contexto en que estaban ubicados.

Posteriormente esta información recopilada se presentó de forma sistemática de manera que constituyese una guía práctica para su aplicación en el desarrollo de escenas que pretendieran emular los efectos que se describen en las escenas que fueron revisadas y analizadas en el presente trabajo, escenas que por consiguiente tienen el propósito de ser un ejemplo o modelo a considerar como referente al momento de tomar las decisiones creativas con el fin de provocar sensaciones de satisfacción, ser un descanso dentro de una trama abrumadora y vertiginosa, estimular la relajación y cautivar al espectador.

Cabe aclarar que esta metodología de carácter cualitativo no pretende ser un tratado científico, es decir que no está pensada para argumentar una correlación rigurosamente científica puesto que no se realizaron pruebas de control de variables que pudieran ser replicadas a manera de experimentación. No obstante, se considera que la documentación referida es de suficiente importancia y mérito para considerar la utilización de la guía propuesta como recurso de apoyo en el desarrollo creativo y en segunda instancia como material pedagógico.

Capítulo I: Marco teórico

Las películas forman parte de la vida cotidiana de gran parte de la población mundial, pertenecen al público y están presentes en sus diálogos, motivaciones, reflexiones y muchos otros aspectos del desarrollo de las personas que encuentran vínculos emocionales en las historias y personajes con quienes se identifican. Para la creación de las películas se han unido diferentes áreas creativas ya técnicas que las hacen posibles. La presente investigación resulta pertinente pues con el objetivo de realizar un pequeño manual Instructivo que pretende ejemplificar el uso de recursos cinematográficos a la hora de crear escenas satisfactorias y confortables es menester hacer un repaso por las disciplinas que conviven en el 7mo arte y que hacen posible su ejecución. Se indagará sobre el cine, su evolución y tratamiento. El color y su importancia narrativa, el sonido, la música y todos los aspectos audibles a disposición de la película, los planos y movimientos de cámara.

El Cine

Se considera conveniente comenzar esta investigación realizando un recorrido histórico que toma como referencia diferentes campos de estudio que evidencian cómo el arte ha sido capaz de adaptarse al tiempo, presentando un sinfín de posibilidades creativas. La tarea de realizar cuestionamientos para comprender lo intrínseco del ser humano por medio del estudio del séptimo arte, el cine, término acuñado por Ricciotto Canudo en el Manifiesto de las siete artes, escrito en el que explica con claridad por qué el cine resulta ser la más completa de todas las artes capaz de sintetizar diversos elementos. “Necesitamos al Cine para crear el arte total al que, desde siempre, han tendido todas las artes.” (1911, párrafo 3)

Desde los orígenes del ser humano se encuentra en él innata la cavilación acerca de la razón de la existencia y la circunstancia que motiva a pensar en nuestra propia realidad. Presente se encuentra la idea de que dentro de cada uno de nosotros está escondido un ser excepcional que tiene el don de aportar o crear algo completamente nuevo, utilizándolo como medio para su permanencia e inmortalidad.

Para ser evidente el paso por la tierra es necesario dejar una huella, como ejemplo se pueden ver las primeras pinturas rupestres cargadas de expresiones simbólicas, las prácticas que llevan a cabo algunas sociedades de momificarse, esto puede ser impulsado por la negación a morir o deseo de perpetuar su cuerpo para la otra vida. Similar a estos casos se encuentra la construcción de centros rituales que resultan ostentosos o fabricados con materiales de larga durabilidad, capaces de soportar la mayoría de los contratiempos ambientales; las artesanías que proclamaban la soberanía de sus dioses o la identidad cultural de su comunidad y un sinnúmero de ejemplos más en los que todos son promovidos por el gusto de la representación, sentimiento característico del arte que ha sido fiel compañero a lo largo del tiempo.

Con relación a los progresos históricos se fueron gestando nuevos medios expresivos. En las artes plásticas, los pintores consiguen integrar distintos materiales que tenían a su alcance para tratar de configurar un lenguaje, encontrar dentro de su bagaje elementos comunicativos apropiados para sintetizar sentimientos o contextos complejos dentro un solo momento u obra, y que estos reciban la estima esperada de un público que se conecta con lo que puede decir, y que más valor que esta admiración logre sostenerse durante varias generaciones. Un rasgo que tienen en común es que gran parte de las obras se rigen por un carácter mimético, motivados se encontraban por ser un reflejo del exterior, aunque un poco modificado, como espejo de la propia

realidad. Esa era la aspiración de los artistas y lo que los catapultaba a concebirse como un ser especial merecedor de reconocimiento, con el talento inigualable de congelar el tiempo.

Cambia un poco el rumbo de los intereses cuando empieza a darse un lugar la fotografía, poniendo en tela de juicio la funcionalidad de la pintura, esto provoca que se encuentre en una crisis, dado que ya podía obtenerse una imagen realmente fiel al mundo exterior y no era necesario que el artista estuviera como intermediario. La fotografía muestra un instante que sugiere que hay una historia detrás aconteciendo, momento fielmente capturado, esto lo sostiene el libro Sobre la fotografía “Todas las fotografías atestiguan la despiadada disolución del tiempo.” (Susan Sontag, 1977). Con ella se lograba una representación veraz o bueno, eso era lo que todos creían ya que una foto tiene mucha más credibilidad que una pintura, independientemente de la calidad que esta tenga. Maneja unos elementos en algunos casos universales que facilitan la comprensión de las personas, una misma interpretación o realidad objetiva.

La fotografía tiene un beneficio importante y es que puede transportar a diferentes lugares, épocas, espacios, contextos etc. pero se queda corto hablando de la experiencia completa, en este punto se puede prever que existiera una preocupación por aspectos que hacen parte de la construcción narrativa como lo es el color y el sonido, al implementarse esto elementos, gracias a los avances tecnológicos ya se puede hablar de que se empieza a configurar la expresión máxima de formar un ambiente realista con el cine, quitando la preocupación que tenía la pintura por alcanzar esto y por otra parte, marcando un antes y después del arte, tomando el cine como aquello que afectado por la productividad, pierde su aspecto de originalidad y autenticidad del arte como lo afirma Walter benjamín en su texto la obra de arte en la época de la reproductividad técnica (1936):

...Aquello que se atrofia en la era de la reproductibilidad técnica es el aura de la obra de arte. Se trata de un proceso sintomático cuya importancia trasciende a la obra misma. Podríamos generalizar y decir: la técnica de la reproducción quita al objeto reproducido del dominio de la tradición. Reproduciéndolo infinitas veces reemplaza una existencia única por una pluralidad de copias; y al permitir que la reproducción alcance al observador o al oyente en su situación particular, reactiva al objeto reproducido.

El público no haciendo parte vital en la participación de la obra para su comprensión y desarrollo, provoca que desaparezca esa aura que se comenta y se encuentre permeada por una preocupación reproducible en masas. Con el cine estamos frente a una nueva manera de presentarse las ideas. Al ser consciente de todos los cambios y la manera en que trabajan los elementos narrativos, ya el cine busca el modo de crear nuevos métodos, en que sea más empático y envuelva a más personas, está presente la reflexión filosófica alrededor de la estética del cine, que se puede entender como el estudio del cine y como esta influye en el modo en que lo vive el espectador.

El cine se encarga de ser esa técnica que cuenta diferentes historias haciendo uso de variados estímulos sensoriales capaces de llevar al espectador a sumergirse en reflexiones profundas, navegar en distintos pensamientos, sensaciones físicas, y diferentes modos de comportamiento, despertando cuestionamientos que nos permiten encontrarnos a nosotros mismos, hallar en nuestra naturaleza respuestas a nuestro modo de actuar frente a situaciones que nos suceden a diario, esto conlleva a experimentar ciertas emociones. Todo esto se ha podido explorar gracias a las técnicas dadas por la neurociencia que se centra en investigar el modo en que el sistema nervioso actúa y determina el comportamiento como también la manera de pensar del ser, "La neurociencia es una poderosa herramienta para estudiar fenómenos que pueden

influir en nuestra mente y el cine es uno de ellos" (Naser Moghadasi, 2015, párrafo 18) ligada con el cine da una explicación mucho más amplia del Genesis de la creatividad humana y a que se debe las reacciones frente a la experiencia, nos brinda la posibilidad de comprender e indagar el porqué de nuestro tipo de respuesta, sea esta negativa o positiva, de esto han tomado provecho varios directores de cine ya que al aplicar las técnicas del neuro cinema es posible que tengan una visión más precisa sobre el agrado del espectador frente a la cinta, permitiendo potencializar ciertas escenas o elementos significativos para poder tener una mejor acogida.

Por otra parte, las emociones estéticas definidas por Rafael Bisquerra (2015) que son aquellas reacciones provocadas por las obras de arte, en otras palabras, las sensaciones que se producen al estar frente a algo que se cataloga como bello y toca las fibras más profundas de tu ser, luego desencadenan sentimientos, que se podrían entender como aquello que suele permanecer al contrario de las emociones que resultan espontaneas y posiblemente momentáneas.

Las emociones que el espectador atraviesa están marcadas por el nivel de identificación que este experimente, esto quiere decir que entre más la persona logre reconocerse en una obra audiovisual, más empática y agradable va a resultar la cinta, va muy relacionado con lo que se mencionaba sobre el realismo. Por otro lado, los elementos tales como los colores, la música, la poesía, escenarios y planos tienen una incidencia en nuestro modo de percibir las cosas, esto lo saben muy bien los directores, es por ello por lo que se hace una detenida elección dentro de cada uno de los aspectos mencionados para generar sensaciones que eleven a la persona a un estado de placer u comprensión.

El color

En lo que se considera normal, la especie humana vive sujeta a una verdad objetiva desde el origen del universo, el color ha estado presente en toda nuestra realidad visible, sin embargo, ha resultado complicada de explicar u comprender dado que es un atributo que puede ser investigado desde distintas disciplinas como la química, las artes, diseño, física y demás por lo tanto es definido de diferentes maneras. Para lograr abordar adecuadamente este término resulta necesario realizar la distinción entre lo que es el pigmento (Color tangible) y luz (Color intangible). El pigmento fue evidenciado por primera vez en grabados en cueva, o sobre el cuerpo humano como ornamentos realizados por artistas en el paleolítico, debido al deseo de replicar de algún modo los colores presentes de nuestro alrededor, buscándolo en diferentes materiales de la naturaleza como minerales provenientes de la arena y rocas. Consiguiente se presentan los colorantes que son plantas que al disolverse en agua pintan diferentes textiles , se van modernizando las técnicas y sus usos, puede resaltar en el Egipto antiguo (2.181 a.c) donde realizan representaciones religiosas por sus dioses y funerarias por la decoración de sus tumbas con el fin de consolidar creencias tales como la resurrección, la variedad de colores son emblemáticas, cada uno de ellos expresa convicciones, con la búsqueda de establecer un patrón se utilizan en los dibujos los mismos 6 colores.

Las distintas creencias religiosas eran quienes respondían a las problemáticas, pero según el avance que las civilizaciones fueron experimentando surgieron dudas que fueron necesarias responder de un modo racional, Son un grupo de filósofos denominados los presocráticos aquellos que se cuestionan sobre el inicio de todo lo existente, y uno de los primeros en cuestionarse sobre el proceso de la percepción visual fue Empédocles con “La teoría de

extramision” que sostenía que la luz surgían partículas de los ojos de quien observaba e iluminaba todo que luego por años se vería reemplazada por La teoría de la intromisión de Demócrito en donde se comprende que la luz emerge del objeto y es perceptible por el ojo. En “Coloribus” texto atribuido al filósofo Aristóteles (No hay manera de comprobar su autoría) explica en primer lugar la manera en que se relacionó el color con los elementos que son el fuego, aire, tierra y agua, de igual modo el concepto de oscuridad, sombras y en especial la luz, como la incidencia de este sobre los objetos permite evidenciar los colores. Isaac newton gracias a sus descubrimientos es quien marca el punto de diferencia en las antiguas creencias, lo que hizo fue descomponer la luz, entender con base en experimentos el espectro que colores la componen, y porque razón la luz permite que sean perceptibles los colores. Así que los colores luz son aquellos que interpreta el cerebro al momento en que nuestros ojos reciben la luz. ¿Y porque la luz es importante para el cine? Sin luz es casi imposible realizar una película, gracias a la luz podemos concebir las imágenes que en el cine son puestas en movimiento, esto resulta fácil ejemplificar con este escrito de leonardo da vinci “Mira la luz y admira su belleza. Cierra los ojos y vuelve a mirar: lo que viste ya no está ahí; y lo que verás después aún no está”

En la década de los 30 se comenzó a normalizar la realización de películas a color dados a los avances tecnológicos de la época, terminaban por tener gran éxito gracias a su innovación.

El color ha tomado una relevancia digna de estudiar , su utilización en el cine fue en primer lugar con pretensión de asemejar la realidad, como por ejemplo en la película El mago de Oz (1939) musical estadounidense, catalogada de las más legendarias del cine dado a la exploración que realizaron del color como mecanismo descriptivo, ilustrando en la emblemática escena en la que Dorothy (el personaje principal) evidencia la transformación de un plano realista

en sepia, a una nueva dimensión de Oz cargada de colores realmente llamativos, esto podría interpretarse como una metáfora de la bienvenida al Technicolor. (La cámara que hizo posible en un inicio las películas a color)

Figura 1

Escena de Dorothy en la película El mago de Oz, sepia y color.



Nota: imagen sepia y a color individuales han sido modificadas en cuanto a su disposición, se juntaron paralelamente para facilitar la comparación. Tomada de (Fleming, 1993)

Al explotarse varios recursos se ha encontrado en el color un mecanismo capaz de aportar expresiones creativas, que complementan y cargan historias que visionan reacciones y sentimientos. Además de intensificar por parte del equipo la calidad de las producciones por razón de que era mayor la dedicación de la parte visual técnicamente hablando de la dirección de arte que es la escenografía, utilería, vestuarios, maquillajes y ciertos detalles, que empezarían a adquirir más protagonismo.

En el momento en que el cine a color logra posicionarse convirtiéndose en estándar, utilizado en su mayoría con un fin formal, pierde esa singularidad, sin embargo, se resalta la sensibilidad de muchos de los directores al entender que el color tiene muchas maneras de

aprovecharse y utilizarse con diferentes objetivos, en especial con un sentido expresivo, que tiene como finalidad realizar una conexión entre el color y las emociones, dado que las longitudes de onda que permiten se pueda interpretar el color llegan y se convierten en impulsos eléctricos que llegan al hipotálamo que es una parte cerebro que asociado al sistema límbico regula las emociones, llevando a que el cuerpo reaccione a esos estímulos (Phillip Bard, 1928) , permitiendo que alguien experimente el miedo, enojo, alegría y demás, es por esto que cada uno de los colores provocan sentimientos diferentes.

Johann Wolfgang von Goethe fue la primera persona en crear las bases de lo que luego conoceríamos como la psicología del color que es el encargado de investigar la relevancia que tiene el color en el comportamiento y las emociones de las personas. En su escrito teoría del color de 1810, recopilación de una indagación de aproximadamente 30 años, basadas en la observación u experiencia, como fenómeno físico y psicológico, contrarrestando un poco las investigaciones de newton y aportando una visión sensible, expresiva y simbólica del color, es decir subjetiva. Demostrando la influencia que el color puede tener en nuestro estado de ánimo y como estos evocan sentimientos universales, por esta razón para Goethe resulta improcedente hablar de ello solamente desde una perspectiva matemática debido a que presenta funciones relevantes en nuestro ser que no pueden explicarse con este método

La teoría de los colores, en particular, ha sufrido mucho, y su desarrollo se ha retardado incalculablemente al haber sido con frecuencia relacionada con la óptica, una ciencia que no puede prescindir de las matemáticas; a pesar de que la teoría del color, en estricto rigor, puede ser abordada absolutamente independiente de la óptica (Goethe, 1992, pág. 195).

Diseño sonoro cinematográfico

“La música es para el alma lo que la gimnasia para el cuerpo” Platón.

El diseño sonoro se fundamenta en componer todo un ambiente que permita al espectador crear la ilusión de genuina verosimilitud de una obra, con el fin de facilitar su comprensión y brindar una experiencia inmersiva. Podemos inferir que gracias al cine y el sonido tenemos a nuestro alcance el sentir placer que brinda concebir una realidad simulada. Algunos elementos vitales en la creación de un entorno sonoro son la música, voces, efectos de sala o Foley, y el silencio.

Podemos entender que los inicios de la importancia por lo sonoro empiezan en los programas radiofónicos que tenían el interés de transmitir toda una historia solo por el medio auditivo, provocando que fuera el motivo de reunión para disfrute de familias enteras, para posterior experimentación en diferentes trabajos audiovisuales y otorgándole un lugar al nicho del cine.

En el cine mudo se da por hecho que es un terreno baldío para el sonido, por el contrario, muchos de los largometrajes “mudos” en su presentación eran acompañados por música en vivo o efectos de sonido que denotaban acciones, trayendo dinamismo a la escena. De igual modo, los actores ejercían un sobre esfuerzo al actuar por la expresividad de los gestos y escenas que interpretaban que necesitaban representar el sonido.

El cantor del jazz (1927) viene siendo la primera película con sonido sincronizado de toda la historia y la leyenda de la que emerge un cine nuevo y todo lo que conlleva, ya las salas se condicionan según lo requerido, educando al espectador a guardar silencio y disponer toda su

atención en lo que sucede, formando inconscientemente un público que evalúa y se cuestiona lo que consume.

De igual modo el sonido ha sido útil herramienta que articulando diferentes escenas estructura una historia con una línea narrativa creíble, gracias a la posproducción se realizan ediciones de volumen, ruido, promueven la universalidad del cine con doblajes. Se puede entender que la realidad sonora ha tenido un papel importante en diferentes prácticas y expresiones artísticas. Este recurso no ha sido ignorado por el mundo del cine y es por ello por lo que la música como los sonidos han evolucionado para ser un significativo elemento para la cohesión y disfrute de las cintas en general, como también del sentir de los personajes envueltos generadores de emociones específicas. Para hacer el diseño sonoro se requiere de gran habilidad, toma trabajo la selección de los sonidos presentes en la cinta a causa de que es necesario tener un conocimiento previo de su utilización a lo largo de la historia, es decir las personas encargadas comprenden los códigos culturales y sus significados, componen nuevas relaciones y en muchos casos reinterpretan estos sonidos que pretenden subordinarse a los valores de la película.

Podríamos preguntar en ese caso, ¿a qué se debe ese particular gusto del espectador en presenciar la vinculación del cine con el sonido en general?, los sonidos hacen parte de nuestro diario vivir, desde que nacemos nuestro sentido auditivo es sensible para identificarlos y sus características como el tono (notas) y ritmo, desarrollándose con los años para percibir que tipo de reacción se tiene sobre una canción o sonido en específico gracias a las armonías, volumen, intervalos y demás cualidades para tener en cuenta. En repetidas ocasiones se ha tomado la música o algunos sonidos ambientales para disfrute personal, acompañándonos en las diferentes situaciones que un ser humano puede atravesar.

La música puede influir en gran manera en nuestro estado anímico, provocando reacciones de diferente índole como lo son las emociones positivas o negativas, crear relaciones de espacio o recuerdos. Del mismo modo en que el color produce un efecto en quien lo observa dado al sistema límbico, para la música funciona de la misma manera, dado a la relación que tiene con las emociones “De esta manera, la música.... activa sistemas de recompensa similares a las producidas con la comida, con drogas adictivas o con el sexo; y es el sistema dopaminérgico el que se ha propuesto, como implicado en el placer de escuchar música, ya que existe un incremento del flujo sanguíneo cerebral (FSC) en regiones del estriado ventral, en especial en el núcleo accumbens, sitio relacionado con el placer” (Oscar Lozano *et al* 2013, como se citó en Anne J. Blood *et al*, 2001) Por otro lado, la música se ha utilizado también para curar, la musicoterapia una herramienta que estudia como la aplicación de la música tiene un efecto capaz de provocar conmoción tanto para el que la crea como el que la escucha, siendo un método preventivo como también tratamiento de distintos trastornos. Roland Benenzon comenta que la música y los sonidos son un lenguaje que ayudan a comunicar y expresar todo lo que guarda el ser y de igual modo sirven como técnica para producir fenómenos regresivos, importante aspecto para iniciar el proceso de recuperación y rehabilitación del paciente (1981, p. 38)

Los sonidos pueden categorizarse como placenteros según los gustos personales, el individuo es capaz de denominar un sonido agradable según las percepciones y experiencias que tenga de la vida, esto es condicionado en muchas ocasiones por su contexto. Aun así, se ha creado un tipo de música que se hace llamar “brillante” que es la que escuchamos habitualmente en un ascensor o ambientando un espacio para provocar un aura confortable y relajado. Ese tipo de música por lo general resultan agradables para la mayoría del público, esto se debe a que se realiza una selección de las canciones en muchos casos más escuchadas o sonidos del ambiente y a estas se les hacen algunos arreglos musicales con el objetivo de que se oigan más naturales,

suaves, con un ritmo más lento y fieles al sonido de los instrumentos originales siendo capaz de adaptarse a cualquier actividad o lugar. Tomando esta información como base resulta preciso establecer las características apropiadas para tener en cuenta al momento de identificar sonidos cautivadores y reflexivos, con el fin de complementar la investigación presente.

- El modo en que se utilice el silencio puede incrementar la ansiedad.
- Una de las condiciones normalizadas para que la música despierte sentires agradables y placenteros es que estas sean tonales “De manera sintética, la música es tonal cuando el oyente percibe que unas alturas son más estables que otras y es atonal cuando ello no sucede” (Juan Fernando Anta, Claves perceptuales de la tonalidad y la atonalidad, 2012)
- Gracias a la ciencia sabemos que el sonido se provoca gracias al movimiento ya que las moléculas se alteran y producen las ondas sonoras, el medio que transporta el sonido. Las frecuencias sonoras son las vibraciones de estas ondas y su unidad de medida es el hercio (Hz). 440 hz es la frecuencia estándar con la que hoy en día se afinan los instrumentos musicales, se transmite la televisión y el cine, sin embargo, la armonía absoluta que proviene de la naturaleza es de 432 hz que era utilizada anteriormente para despertar la conciencia y para sanar. Por otro lado, el Dr. Joseph Puleo en 1974 redescubrió lo que serían las frecuencias de solfeggio que son 6 tonos musicales que fueron aprovechadas por los monjes gregorianos para meditar. A continuación, se describen tomando como referencia la investigación de Aida Cortes (2015) sobre los tonos y sus efectos:

396 Hz: Se utiliza para liberar el miedo y la culpabilidad

417 Hz: deshacer las situaciones y facilitar el cambio

528 Hz: transformación y milagros, repara el ADN

639 Hz: se logra la conexión y relaciones interpersonales

741 Hz: se utiliza para despertar la intuición

852 Hz: se utiliza para volver al orden espiritual

Es posible que al escuchar estas frecuencias se logre entrar en un estado de relajación.

(p.3)

Las tonalidades musicales mayores se utilizan para demostrar alegría y euforia mientras que las tonalidades menores son para evocar momentos profundos. (Isabel González, 2015 cita a Alexander Scriabine)

La velocidad del ritmo determina en muchos casos si la canción o el sonido es relajante o no, para tranquilizarnos es necesario que la música logre un tempo igual que el de nuestro ritmo cardiaco. (60 a 80 golpes por minuto) estos se encuentran escuchando el sonido de la naturaleza, la música clásica, en algunas ocasiones el trip hope (60 a 120 bpm) depende del estilo de la canción que se escuche.

La búsqueda de lo placentero en el ámbito sonoro también se puede comprobar con el auge que tienen los videos de 'Respuesta Sensorial Meridiana Autónoma' o ASMR por sus siglas en inglés, estos llevan a un estado de tranquilidad a través de sonidos que encontramos en nuestra cotidianidad como son los sonidos crujientes, los susurros y diferentes texturas. La cercanía que simulan los sonidos incrementa la sensación de realismo, de igual modo se ha utilizado este recurso en el cine. (20 minutos, 2021)

Planos: la belleza del estilo visual cinematográfico

“Las imágenes son el lenguaje más importante del cine” Ed. Lachman

La configuración de un mundo visual se logra por la unión de ciertos elementos y la manera como se desarrollan para la construcción de una narrativa coherente. Resulta imprescindible para la investigación conocer los procesos expresivos utilizados en el estilo visual cinematográfico como base para el posterior análisis, estos son:

Imágenes según composición:

Encuadre: Es la porción delimitada que la cámara “captura”, define lo que estará dentro de la imagen.

Planos: Se podría entender como la dimensión del objeto o persona seleccionada dentro del encuadre.

Según el tamaño del encuadre:

Plano gran general: Se enfoca en indicar el ambiente o lugar en el que está sucediendo todo, el sujeto en este caso resulta pequeño en comparación a su espacio.

Plano general: Se define al sujeto y su entorno, se identifican con más facilidad por su detalle.

Plano entero: Se retrata a la persona cuerpo completo abarcando en su mayoría según los límites de la imagen.

Plano Americano: Permite se defina el entorno, pero teniendo una cercanía con el personaje, se puede ver desde la cabeza corta el plano en las rodillas.

Plano medio: Es uno de los más utilizados en el cine, la atención está centrada en el personaje y su relación con otros sujetos. Va desde la cabeza hasta la cintura.

Primer plano: Se puede ver desde la cabeza hasta los hombros. Hace énfasis en la conexión con el personaje, la intimidad, ya el fondo no resulta importante en este punto.

Primerísimo primer plano: Se muestra desde la parte superior de la cabeza hasta el mentón. Prioriza la expresión del personaje frente a una situación.

Plano detalle: se centra en mostrar una parte del cuerpo del personaje, no hay ningún contexto presente. Los detalles se maximizan para tener una carga emocional.

Los planos según los ángulos:

Plano cenital: Se realiza la toma desde arriba, completamente perpendicular al suelo.

Plano picado: Tiene un Angulo de 45° , es cuando la cámara se encuentra a una altura mayor de la visión del personaje. Reflejo de la subordinación, un sujeto inferior – pequeño o que transmite ternura.

Plano neutro: Es el más utilizado, se sitúa a la altura de los ojos o aproximadamente 15 cm debajo de ellos. (Historiadelcine.es, 2022)

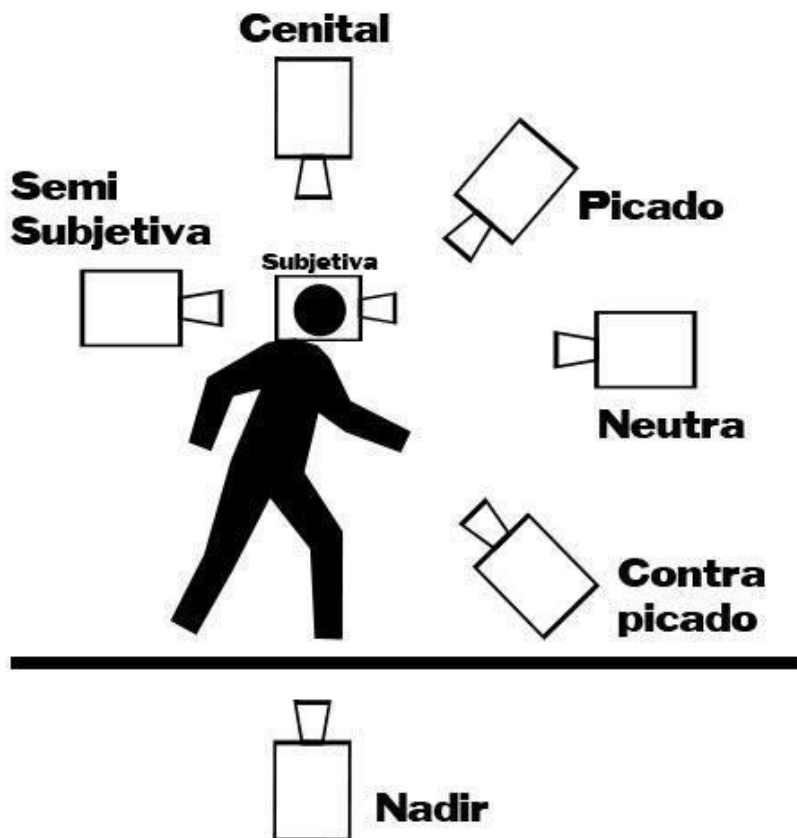


Figura 2

Planos básicos

Nota: ilustración de diferentes planos cinematográficos con relación al personaje en cámara. (Historiadelcine.es, 2022)

Plano contrapicado: La cámara se encuentra debajo de la línea de visión, muestra la magnificencia de lo retratado o imponencia del personaje. (Historiadelcine.es, 2022)

Plano Nadir: Contrario al cenital, la toma se realiza desde abajo del sujeto, perpendicular al suelo. Resulta útil para indicar la belleza arquitectónica y mostrar un poco el ambiente en el que está situado el sujeto. (Historiadelcine.es, 2022)

Los planos según el punto de vista:

Estos planos presentan una manera de observar lo que está sucediendo, puede ser de uno de los personajes que conforman la historia, o como entidades omniscientes que tienen la posibilidad de conocer lo que va aconteciendo sin necesidad de personificar a alguien de la película.

Objetivo: La cámara se mueve alrededor de los planos, se encuentra atenta, no obstante, ajena a la historia, esta no es detectada dentro de la diegesis.

Subjetivo: La cámara toma el lugar del personaje, es decir que vemos a través de los ojos de él, recurso que facilita el sentir en carne propia lo que el actor se encuentra viviendo. (Canal Aprendercine.com, 2021)

Movimientos de la cámara físicos: Algunos de estos movimientos son cuando están sujetas la cámara a su soporte, y otras cuando se desplazan con la cámara. (Canal Aprendercine.com, 2021)

Estático: En este caso la cámara no se mueve en ningún sentido, es estable y se encuentra en quietud permanente. (Canal Aprendercine.com, 2021)

Panorámico: La cámara realiza el movimiento sujeto a su soporte de manera horizontal. Esto puede ser útil para conocer el ambiente donde transcurre la escena o también para hacer seguimiento a un personaje u objeto que se mueve, es contextual y genera sorpresa. (Canal Aprendercine.com, 2021)

Tilt (Panorámica vertical) : Se captura la imagen moviendo la cámara de abajo hacia arriba y viceversa, en sentido vertical. Es perfecto para dotar de dramatismo, dar entrada a un

personaje, enfocar reacciones, indicar la supremacía o subordinación de un sujeto, detallar un objeto o la vestimenta de una persona. (Historiadelcine.es, 2022)

Barrido: Es muy movimiento rápido de la cámara para centrar la atención en lo que mostrara posteriormente, puede utilizarse para comparar algún elemento significativo de la primera con la segunda escena, mostrar situaciones que suceden paralelamente, generar dinamismo, simular rapidez y presentar discusiones. (Historiadelcine.es, 2022)

Estos ya requieren desplazamiento

Travelling in: Se realiza un acercamiento o movimiento hacia adelante. Esto funciona para el descubrimiento de una noticia relevante para la historia, al momento de entrar a una locación, revelar que el personaje está teniendo una epifanía y acompañar al personaje en su proceso de dirigirse a un lugar en específico.

Travelling out: igual que travelling in pero el movimiento se realiza hacia atrás. Se puede utilizar para dar cierre a una secuencia o a la película, intensificar emociones fuertes sean estas melancólicas o de alegría, insistir en la soledad del personaje y su relación con el medio, también se representan revelaciones,

Travelling de seguimiento: De los más utilizados, se encarga de seguir a un personaje u objeto en movimiento con el fin de conocer su paradero, intensifica la tensión de lo que viene y es útil para mostrar secuencias en las que ocurren reiteradas acciones.

Travelling lateral: El movimiento se realiza en sentido horizontal, utilizado para revelar personajes o espacios nuevos y reforzar la idea de que dos situaciones ajenas están sucediendo al mismo momento (Canal Aprendercine.com, 2021)

Dirección de arte

Es el área encargada de la estética visual de una película, comprende distintos campos que se preocupan por sostener que la imagen sea coherente y emule la realidad que cuenta la historia, dando respuesta a los aspectos narrativos, psicológicos, de espacios, y época. Su propósito es brindar credibilidad en todo momento. Este campo requiere de rigor investigativo a nivel histórico para conocer los códigos que mejor representen la idea y por encima de ello creen a la vez una imagen reconocible, admirable y que transmita esa esencia esperada para poder ser recordada con agrado. La dirección de arte en su mayoría encierra la escenografía, el vestuario, maquillaje y utilería.

Escenografía: Se supervisan los espacios donde se desarrolla la película, estos pueden ser locaciones que necesiten ambientarse o, por otro lado, están las que requieren que se diseñe desde cero.

Vestuario: En este departamento se crean los trajes o diferentes prendas encargadas de definir la identidad y adaptarse al rol del personaje representado.

Maquillaje: Disminuye visualmente las imperfecciones del personaje, resalta detalles que resultan importantes para la trama, le apuesta a la naturalidad y en otros casos crean personajes fantásticos, esto suele ser llamado como “maquillaje de caracterización”

Utilería: Son los objetos que se hallan en la escenografía o que se utilizan para que el personaje interactúe con ellos, desea dar una imagen fidedigna a la idea moldeada con piezas frecuentemente encontradas en la cotidianidad o que son fabricadas.

Capítulo II: Análisis de las escenas seleccionadas: lenguaje cinematográfico, dirección artística, composición visual y diseño sonoro.

Un comienzo coherente para iniciar un criterio de selección de escenas de películas capaces de cautivar o presentar un estado de calma es entender genuinamente con referencia en nuestra propia vida, que momentos de la realidad cotidiana han sido de tal valía que tienen el poder de interrumpir el ritmo normalizado del tiempo sumergiéndote en la interiorización y comprensión de la realidad, experiencias universales que estimulen emociones de sosiego, y tranquilidad ¿Cuáles han sido esos momentos que consideramos placeres de la vida sin la necesidad de que involucren tu ámbitos personales? Tal vez diríamos que observar un atardecer, o una noche calmada y lluviosa, tomar una taza de chocolate caliente, tocar el pasto con la palma de tus pies y muchos momentos que pueden provocar una sonrisa, podemos ver muchos de estos representados en la obra de Evan Lorenzen llamado Life's Lil Pleasures un libro en miniatura que materializa en ilustraciones las situaciones placenteras, motivadoras e introspectivas de nuestra vida que en muchos casos pasan inadvertidas.

Toy Story 2: Secuencia de reparación de Woody para ser vendido.

Se analiza una escena llena de detalles, es una secuencia corta, el personaje principal tiene un defecto y necesita ser restaurado, llaman a un experto reparador y se muestra una escena donde se ve un anciano talentoso y minucioso efectuar diferentes acciones con gran cuidado, meticulosidad y experticia. Se describe los elementos necesarios para componer esta escena que sirve como ejemplo del sosiego que genera por su atención al detalle, movimientos suaves, planos cerrados, acompañada de una bella música.

Tabla 1*Ficha técnica de la película Toy story 2*

Título original	Toy story 2
Año	1999
Duración	93 minutos
País	Estados Unidos
Dirección	John Lasseter
Productora	Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios
Género	Animación, Comedia, Aventura, Infantil
Duración de la escena seleccionada	37:15 - 37:57 39:07 - 40:23

Nota: ficha técnica tomada de (Lasseter, 1999)

En primer lugar, se analiza la escena en que el personaje de Woody es reparado.

Figura 3

Llegada del restaurador



Nota: tomado de (Lasseter, 1999)

Se presencia la llegada del restaurador, esto lo entendemos dado a la caja que lleva consigo. La coloca sobre la mesa y despliega sus compartimientos que permiten entrever la gran cantidad de diversos utensilios como artilugios que él considera necesarios para llevar a cabo su labor, entre estas pinturas, partes de muñecos, hasta un botón sorpresivo y moderno capaz de desplegar un mini perchero para atender como se debe a su cliente. Esta caja resulta singular dado a su gran tamaño como a su diseño de madera duradera, fabricada con elementos dorados y vestigios de golpes que permiten que uno infiera su antigüedad fiel reflejo de su propietario, pero no como algo anticuado, sino al contrario un valor mágico que resulta encantador.

Figura 4

Caja de herramientas del restaurador



Nota: Tomado de (Lasseter, 1999)

Su paciencia, edad y cada una de las herramientas seleccionadas con sumo cuidado dan prueba de su experticia y profesionalidad. El ritmo en que pasa cada acción es ligero sin hacer uso de la ralentización, muestran consecutivamente el proceso de reparación del juguete con minucioso detalle que a pesar de ser continuos no resultan agobiantes, cada uno de ellos toman su tiempo y son importantes para lograr el cometido, situación que el restaurador complementa con una frase cuando le preguntan cuanto tiempo tardaría “...You can’t rush art.” O en versión castellana: “No hay que correr con el arte”.

Figura 5

El restaurador se prepara para comenzar su labor

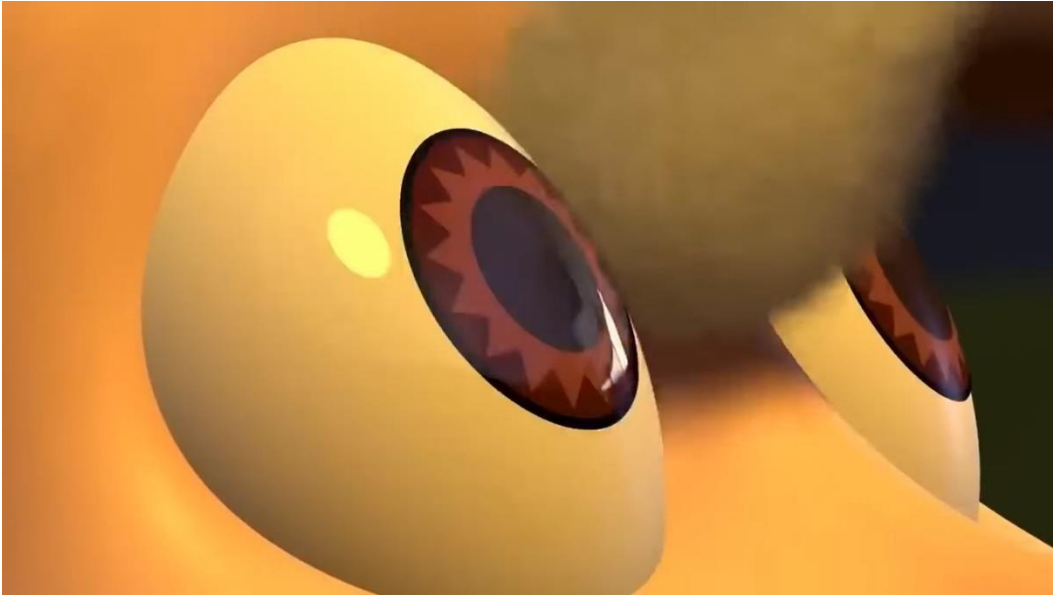


Nota: Tomado de (Lasseter, 1999)

La música está en función de lo que sucede, esta se torna dramática al momento de acercar cualquier elemento al cuerpo de Woody, sea este una aguja que une su brazo con el hombro o algodón que limpia sus ojos, es un sonido completamente dinámico que hace juego con lo que sucede y el carácter juguetón de la película. De igual manera los efectos de sonido como lo es el movimiento de la silla adaptada para Woody, cuando limpia sus ojos, lustra sus botas, o pinta su cabellera, resultan tan satisfactorios por cuanto dan cuenta de los materiales, encapsulan un aura de realismo y complicidad de nuestra participación en este evento por la cercanía en que nos encontramos.

Figura 6

Plano a detalle del ojo de Woody siendo limpiado

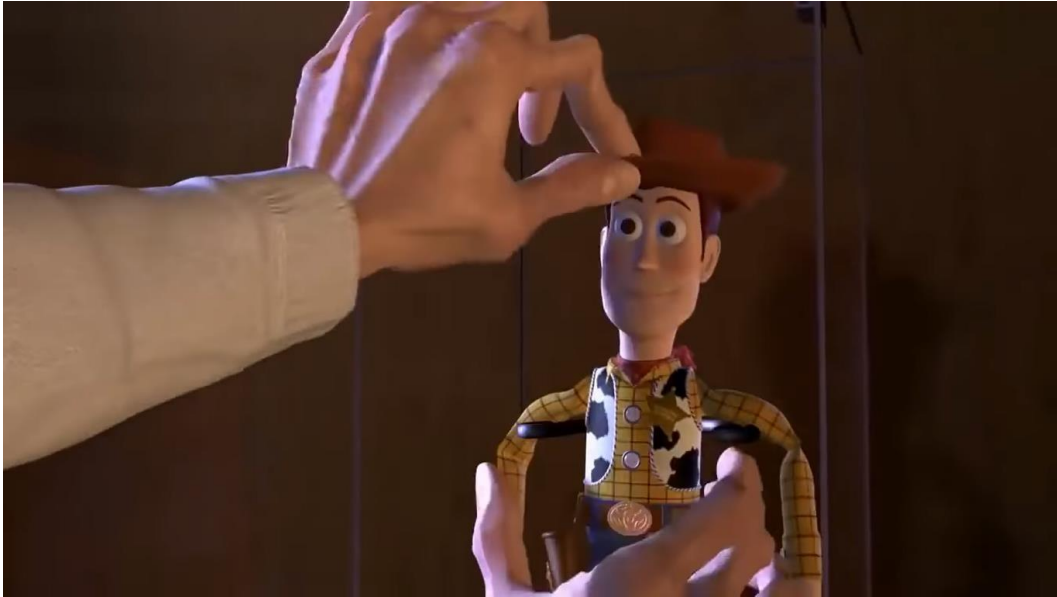


Nota: Tomado de (Lasseter, 1999)

Por último, un elemento realmente importante y esencial para ahondar en el método en que se cuenta esta historia son los planos, tenemos en función del tamaño primeros planos, primerísimo primer plano, plano medio, y plano a detalle, estando la cámara en un constante y lento movimiento de travelling vertical y luego horizontal, siendo una escena a la final activa que indica el transcurrir del tiempo. Utiliza transiciones de salto simple, y una que otra disolución cruzada, que es cuando la escena utilizada se funde con la que sigue.

Figura 7

La restauración acaba y Woody es guardado



Nota: Tomado de (Lasseter, 1999)

Se resalta en este caso el valor especial otorgado a un juguete inactivo y sin vida, en la secuencia este es merecedor de ser admirado, valorado, tratado con tal cuidado y delicadeza. A la final la belleza y satisfacción de la escena es la magia con la que se centra en el detalle.

El castillo ambulante: secuencia de caminata en el cielo.

Una de las joyas de los genios de Studios Ghibli, esta película es un deleite visual. Abundante en detalles, colores y movimiento. A continuación, se analiza una secuencia fantástica donde los protagonistas se relacionan por primera vez y vemos en los asombrados ojos de la chica lo cautivadora que es la magia extraordinaria.

Tabla 2

Ficha técnica de la película El castillo ambulante

Título original	Hauru no Ugoku Shiro (El castillo ambulante)
Año	2004
Duración	119 min.
País	Japón
Dirección	Hayao Miyazaki
Productora	Studio Ghibli
Género	Animación. Fantástico. Aventuras. Romance
Duración de la escena selecci	6:10- 6:53

Figura 8

Sophie y Howl escapando de los secuaces de la bruja calamidad



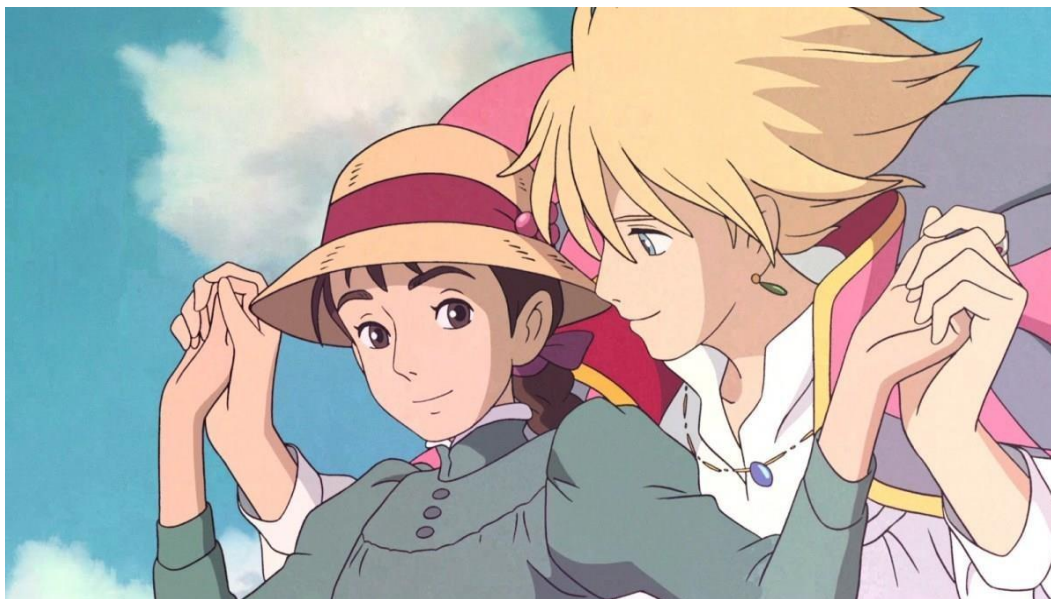
Nota: Tomado de (Miyazaki, 2004)

Esta es una secuencia emblemática, se observa como un hombre sujetando de sus manos a una mujer, la orienta explicándole como caminar por los aires.

Una escena tan corta pero realmente mágica, se diferencia el fondo de lo que le ocurre a la pareja, indicando primeramente un cielo azul ligero que según Goethe “... Como tono es poderoso, pero está en el lado negativo, y en su máxima pureza es algo así como una negación estimulante. Su apariencia, entonces, es una especie de contradicción entre la excitación y el reposo...”

Figura 9

Howl guiando a Sophie

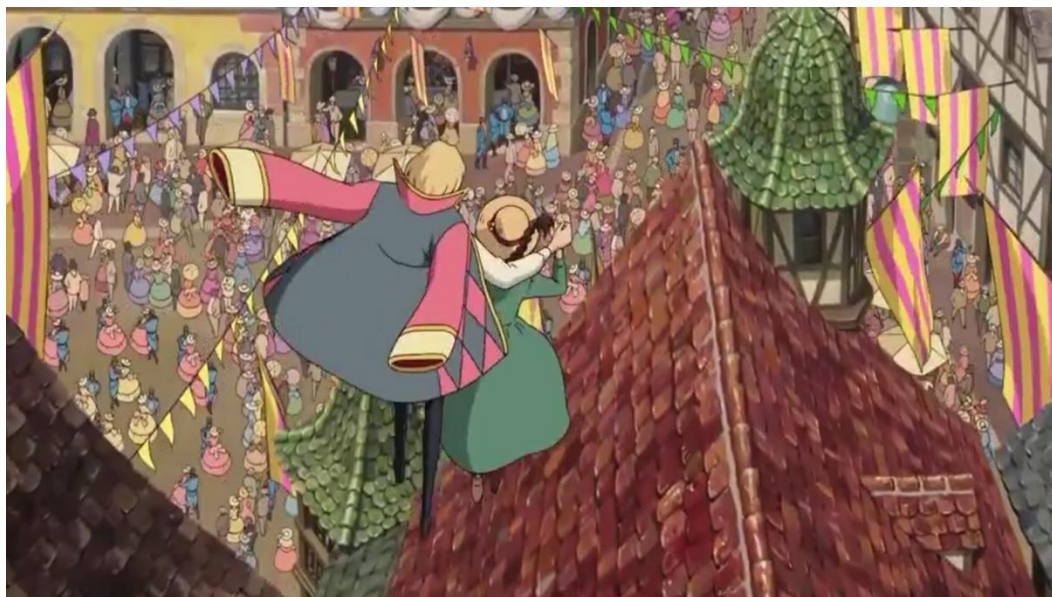


Nota : Tomado de (Miyazaki, 2004)

Un color que por sí solo ya resulta vibrante, y de un aura pacífica, esto luego se contrapone cuando en el plano se muestra a la población en movimiento que se encuentra debajo de ellos, danzante y energética, es decir que posiblemente el hecho de que se interprete la situación como algo sorprendente se debe a que por una parte , es algo completamente inusual y fantástico, y por el otro lado el hecho de mostrar una acción sobre un escenario contrario a lo que sucede permite que este se intensifique, es decir que resalta la acción de los protagonistas mucho más por la manera en que contrasta con sus fondos.

Figura 10

Plano semi subjetivo con vista a la ciudad



Nota: Tomado de (Miyazaki, 2004)

El director encontró un modo particularmente absorbente de contar un hecho que posiblemente podría ser de poco peso en la narrativa de la historia, antes bien la convierte en una escena admirable, un lenguaje visual pulcro que es por sí mismo bello. Howl toma de las dos manos a Sophie, simulando una posición de protección y seguridad, situación de aprendizaje para Sophie, se niega a llevarla sobre sus brazos, por el contrario, la alienta a que camine confiadamente, ocasiona que ella se encomiende, creyendo que no existe motivo para temer si el la acompaña, contagiándose de la seguridad de un hombre que hace pocos segundos conoció. Momentos de descanso de la trama de la película tales como estos pueden ser una gran herramienta para otorgar al espectador un indicio que de pie a conocer en profundidad la personalidad y motivación de los personajes, Howl un hombre misterioso, mágico, caritativo y con un gran carisma y sophie callada, dulce y temerosa, fuera el caso que la escena se cortara y

se sacara de su diegesis y contexto solo bastaría con verla y se puede intuir un poco sobre la identidad de los personajes y también la manera en que estos influyen, el encuentro con howle cambia la vida rutinaria de Sophie, siendo howl el causante de sus penas como también de su salvación.

El recurso del ritmo de la escena realiza un giro evidente entre el momento en que son perseguidos, envueltos en una persecución al otro en que se ven en el aire y se desconectan de su realidad para disfrutar del andar, de la livianes de su cuerpo y como fluye sus ropajes con el aire, una experiencia quimérica para Sophie en su momento. La melodía que se utiliza para la escena se emplea recurrentemente en varias partes de la película, pero con un ritmo diferente según lo que esté sucediendo puede ser rápido o lento, lo impresionante es que es tocada con un compás de $\frac{3}{4}$, es decir, referenciada en el ritmo del vals, análisis que realiza Jaime Altozano en su video “Studio Ghibli: La verdadera magia está en su música” (Altozano, 2018) elección perfecta para presentar un concepto de ensueño y romanticismo que caracterizaba a los bailes de las princesas y se trasladó al campo realista de las bodas en la actualidad, metafóricamente es tal cual danzaran en el aire, basta con ver la complicidad, coordinación y delicadeza con la que se desenvuelven. Los planos son imágenes con diferentes perspectivas, como la de Sophie que observa desde arriba en un ángulo picado en plano subjetivo que justifica el movimiento de la cámara, con esto es posible ver parte de la ciudad, su estética arquitectónica, decoración y elementos a recordar, como también se ve desde la calle en ángulo contrapicado entendiendo el tamaño de los personajes en relación con su ambiente.

Figura 11

Howl y Sophie caminando por encima de la ciudad



Nota: Tomado de (Miyazaki, 2004)

A la final es la minuciosa y cuidada ejecución artística de su primer encuentro, que permite que su interacción sea especial, y entrañable.

Titánic: secuencia de los músicos.

Se revisará la conmovedora secuencia de aquellos valientes músicos que por hermandad a los suyos se quedan juntos tocando sus instrumentos en medio de la crisis y la gran urgencia, una muestra de honor y fidelidad acompañada por hermosa música. Una muestra de que en los peores momentos se pueden incluir escenas que transmiten calma y serenidad en medio de la tormenta.

Tabla 3

Ficha técnica de la película Titánic

Titulo original	Titánic
Año	1997
Duración	195 min.
País	Estados Unidos
Dirección	James Cameron
Productora	Paramount Pictures, 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment.
Género	Romance. Drama. Aventuras. Cine Épico.
Duración de la escena seleccionada	2:30:05 – 2:31:40

(Cameron, 1997)

Figura 12

Plano medio de los músicos del titánic tocando hasta el final



Nota: Tomado de (Cameron, 1997)

La escena dura 1:49 segundos en la que transcurren 5 historias conmovedoras que desde diferentes perspectivas nos representan el sentimiento de la resignación colectiva.

La escena inicia en un plano medio, la orquesta decide separarse al terminar de tocar dado al hundimiento del barco. Uno de ellos, quien se podría interpretar como el director de la orquesta, se despide de todos dando paso a que se retiren sin ningún peso de compromiso o responsabilidad con su labor, sin embargo, este hombre absorto en sus pensamientos en una posición centrada a la cámara empieza a tocar su violín consagrándose a su instrumento

Figura 13

El director con la regla de tercios

Nota: Tomado de (Cameron, 1997)



La melodía es suficiente para provocar que los tres integrantes vuelvan sus ojos a él y sin dudarlo se ubican en sus puestos, uno de ellos con un violonchelo y el otro con un contrabajo sumándose para continuar la denominada *Nearer, my God, to Thee* al unísono, canción que será el hilo conductor con las demás historias, es una composición cristiana, es decir que tiene una carga espiritual capaz de conmover y adentrar al que la escuche en un ambiente de paz, fé y concentración alta. Esta acción se contrapone sobre el fondo representativo de la desesperación, decenas de personas corriendo en diferentes direcciones con exagerado agobio, buscando una pronta solución para salvar su vida. Esa imagen dota de fuerza la interpretación de la orquesta

por la serenidad y concentración con la que tocan en un momento tan desalentador para todos, Seguidamente se muestra al capitán dentro de su cabina con su elegante uniforme, dirigiéndose a sostenerse con su mano izquierda del timón del barco del que era encargado de dirigir mientras observa con impresión como el agua ingresa con gran rapidez.

Figura 14

Capitán mirando como se hunde el barco



Nota: Tomado de (Cameron, 1997)

Se inicia con un plano entero, con un lento y leve acercamiento de la cámara (Travelling horizontal) terminando con plano medio para guiar a las ventanas que dejan entrever el agua causante de su asombro. Es un hombre firme que cumple a su código de capitán de hundirse con su nave, su cortés sacrificio ayuda en parte a priorizar la vida de sus pasajeros.

Sigue el hombre que diseño el titánic, él observa la hora en su reloj de bolsillo para acomodar suavemente las manecillas del reloj de la sala en la que se ubica, toda la escena se encuentra inclinada para enfatizar en la posición del barco en ese momento, imagen de ello son

los dos vasos de cristal ubicados sobre la base de la chimenea que no pueden resistirse al descenso. Utilizan un plano medio, con cámara en movimiento horizontal leve.

Figura 15

El diseñador del titánic organizando el reloj



Nota: Tomado de (Cameron, 1997)

Se encuentra una pareja de ancianos acostados en la cama, el hombre entrelaza sus dedos con los de la mujer, para culminar en un triste beso de despedida en su mejilla, a la espera del final. Está en un ángulo picado, que permite ver el agua en movimiento debajo de la cama.

Figura 16

Pareja en cama abrazados



Nota: Tomado de (Cameron, 1997)

Se observa una madre con sus dos hijos dentro de la cama, terminando de relatar el cuento que los haría dormir plácidamente, en ángulo picado, de igual modo con un movimiento horizontal de la cámara muy tenue.

Figura 17

Madre narrando un cuento para sus hijos

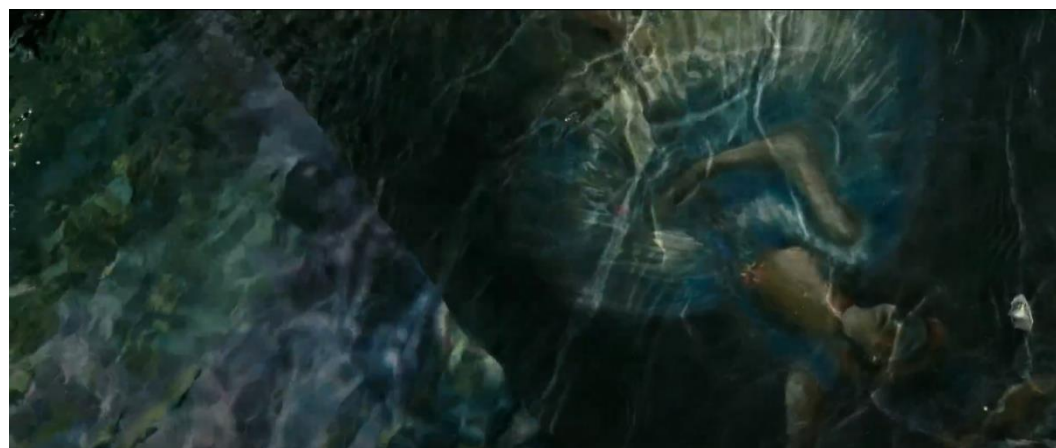


Nota: Tomado de (Cameron, 1997)

Por último, en ángulo cenital con la cámara estática, ya es en este caso una pintura que se mueve con lentitud, cerrando la escena con una analogía del barco, algo que pretendía ser perdurable, elogiado y majestuoso se encuentra consumido por la inclemencia de las aguas. De igual modo los tonos utilizados en esta secuencia

Figura 18

Pintura debajo del agua



Nota: Tomado de (Cameron, 1997)

En cuestiones reales se pensaría que la naturaleza del hombre tiene como prioridad la lucha por sobrevivir, pero esta escena trasciende es por la importancia que se le da al honor, y amor. El deber compartido a lo que amaban o eran fieles, la causa que une a todos los personajes que se muestra en esa escena es que perseveran hasta el final, ninguna circunstancia será suficiente como para no comportarse leales a sus ideales, ni siquiera la muerte.

Cabe resaltar la excelente labor de la dirección de arte en esta película para recrear todo con tal precisión, digerir esta película es realmente un deleite a nivel estético. Centrándome en la escena es increíble la fidelidad con la época en que transcurre todo (1912) esto se evidencia en la vestimenta de todos los participantes con la multiplicidad de texturas y tejidos, en la utilería con el mobiliario y todos los objetos que demuestran la ostentosis y elegancia que le caracteriza, y en especial el espacio, dando una imagen de credibilidad con los decorados de un barco de tal envergadura, la sublimidad del océano y el inevitable descenso. Es un fiel reflejo de lo que realmente fue, tan detallado que resulta ser un placer visual.

El decorado y la escenografía dentro de la puesta en escena permiten definir ciertas conductas y psicología de los personajes. Al relacionarlos con sus propios espacios ficticios, los gestos y discursos de éstos alcanzarán un significado más preciso. De esta manera, la representación y la escenografía terminan de moldear la identidad de cada personaje. Un actor completará su trabajo de identificación con el personaje que interpreta cuando esté maquillado, vestido y dentro del mundo al cual lo transporta el decorado (...) (DÍAZ. Rogelio, GENTILE. Mónica y FERRARI. Pablo. Escenografía Cinematográfica. Cap. V. Espacio Fílmico. 2008. p. 285)

Soul: escena de la revelación de 22.

La película tiene una carga narrativa atravesada por una preocupación existencial, dio muestra de las variadas experiencias que el personaje principal Joe y 22 han vivido en función de llegar a este momento de revelación de una verdad que anhelaba con ansias conseguir, una epifanía.

Tabla 4

Ficha técnica de la película Soul

Título original	Soul
Año	2020
Duración	100 min
País	Estados unidos
Dirección	Pete Docter, Kemp Powers
Productora	Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
Género	Animación
Duración de la escena seleccionada	1:05:35 – 1:06:06

(Docker, 2020)

La escena a analizar muestra como el personaje 22 apático por el propósito de la vida se da cuenta de que es realmente vivir, con una actitud expectante frente al mundo descubre lo que tanto estuvo buscando, aquella chispa que le daría motivos para aferrarse a la vida, los

momentos, esto se logró en el film sin la necesidad de recurrir a la utilización de imágenes majestuosas o escenas con extravagancias que es un recurso normalmente utilizado, por el contrario, enfatiza en la cotidianidad que para el personaje se muestra como algo nuevo, realmente bello y ajeno a su realidad.

Se pretende enviar un mensaje de cómo el mundo con sus pequeños detalles tiene ese carácter especial capaz de sorprenderte en los momentos menos esperados, dado que es recurrente que por las preocupaciones personales se llegue a un estado de ensimismamiento que impide tener conciencia de nuestra realidad

Al momento de entrar 22 en un estado sensible, absorto en sus cavilaciones, se enfoca en observar objetos o situaciones que vinculen interacciones humanas capaces de ser disfrutadas tanto por su aspecto estético como por las reflexiones que estas pueden provocar.

Figura 19

22 en el cuerpo de Joe queda cautivada por la belleza del mundo, con regla de tercios.



Nota: Tomado de (Docter, 2020)

Se inicia con un plano medio en donde según la regla de los tercios el personaje se encuentra situado en dos de los cuatro llamados “puntos fuertes” de la imagen, estos se

encuentran en color rojo. Estas áreas normalmente son las que despiertan el interés en la mirada de quien observa, resultando una imagen que invita a explorar no solo el centro sino al contrario, toda la imagen y sus elementos. Es una regla de composición de la imagen que ha sido muy útil para el campo del arte y la fotografía. No es una ley que no pueda romperse, es más como una guía que a muchos les ha funcionado, así lo argumenta Shawn Ingersoll (como se citó en Adobe, La regla de los tercios: qué es y cómo aplicarla. 2022)

El uso del plano medio en esta escena pretende que se identifique con claridad las expresiones que denotan asombro del personaje al observar lo que se presume es un padre y su hija caminando en el lado opuesto de la calle en el que él se encuentra sentado Joe, riendo y jugando un poco. Luego se cambia la perspectiva para mirar al lado izquierdo, en donde se enfoca primeramente en dos chicas conversando en una mesa para así esto desenfocarse y centrarse en unas hojas que son movidas por el viento. Se observan a varias personas en la escena, con esto indica la satisfacción de las relaciones humanas.

Figura 20

Las relaciones humanas y naturaleza



Nota: Tomado de (Docter, 2020)

Se enfoca la imagen en él, para mostrarlo respirando, es la manera de sentir que se está presente, siendo vital poner en disposición los sentidos para que sea posible percibir todas las experiencias magníficas que con el paso del tiempo son normalizadas, posiciona su mirada en la copa de un árbol y se centra en mirar una semilla que cae lentamente para terminar descansando en su mano, dando por finalizada la escena. La iluminación elegida para esta escena es preciosa.

Figura 21

Plano medio de 22 teniendo una epifanía



Nota: Tomado de (Docter, 2020)

Muestra la transición de una luz natural de las 5 a las 6 de la tarde, un color ambiental amarillo, cálido y acogedor, estos tienden a realzar el color de la piel, dar destellos en algunos lugares y saltan a la vista los objetos con más detalle que hablan de sus materiales como las telas, el cabello o madera, de igual modo es bello el juego de las luces y la sombras que forman siluetas bien marcadas, ejemplo de ello es cuando se reflejan las hojas sobre el rostro de Joe.

Figura 22

Padre e hija caminando



Nota: Tomado de (Docter, 2020)

También se utiliza la simulación de una iluminación artificial en el lado contrario del que se encuentra el personaje, permitiendo que se infiera la hora por la posición en la que se encuentra el sol en ese momento.

Al entrar 22 en el estado reflexivo se omite tenuemente la música y la contaminación auditiva, para solo estar presente los sonidos que emiten los objetos u personas en quienes se concentran independientemente de que estas no se encuentren cerca, su oído se agudiza para centrar su atención en lo que para el personaje en su momento resulta relevante.

Capítulo III: Resumen en cuadro

A continuación, se realiza un cuadro en donde se concentra la información recolectada en la presente investigación. Dicho cuadro se realiza para que la información se ordene de manera que se encuentre el dato de interés que va acompañado de una breve descripción. En las primeras columnas se muestra el concepto a tratar en esa fila, precisando los recursos descritos en capítulos anteriores y que aquí se sintetizan para dar respuesta a una utilización práctica.

Tabla 5

Guía de referencia para la creación de escenas generadoras de sosiego.

Color (Psicológico)	Los colores que construyen un ambiente relajante son los tonos neutros, es decir que tienen baja saturación, dan un aspecto de cercanía.	Naranja	Amistad, Calidez
		Amarillo	Alegría, idilio, inspiración
		Azul	Calma, reflexión, melancolía
		Verde	Naturaleza, purificación, tranquilidad
		Blanco	Puro, espiritualidad

		Rosado	Delicadeza, inocencia, simpatía
--	--	---------------	---------------------------------

		Al momento de realizar una imagen armoniosa, se toma de igual manera como base la teoría del color para aplicar variedad de combinaciones posibles, logrando una estética placentera y bella.	
Iluminación		Natural	Es la luz difusa, que no produzca sombras muy marcadas. La mejor iluminación es conocida como “La hora dorada” una luz cálida que es previa o posterior al amanecer y antes del atardecer. Es una iluminación genuina, pero de la que no se tiene control alguno.

	Artificial	Se puede iluminar completamente con luz artificial o acentuar la natural donde requiera con algunas artificiales. Requiere del uso de difusores para que la luz sea suave, esta herramienta dota de intimidad a la imagen. Debe de venir la iluminación de varias fuentes, de relleno para que no genere muchas sombras y se resalten los detalles, brillos lo cual es bello. Luz reflejada La temperatura que se utiliza regularmente es cálida- neutra Si se pretende retratar el día. (3200k- 5600k) se asocia con la felicidad, proximidad, y con la calma de un espacio abierto.
		Presenta espacios con más detalle y al sujeto provocando una relación entre estos dos, si se refiere a espacios abiertos

Planos	Plano General	muestra lo sublime de lo desconocido, la inmersión de la contemplación.
	Plano medio	Interactúa el personaje con su alrededor.

	Primer Plano	Muestra las emociones y personalidad del personaje.
	Plano Detalle	Se sumerge en pensamientos, señales cuando es un personaje. Si es un objeto en que se enfocan ofrece información contextual o resalta su belleza y detalles.
Ángulos de la cámara	Picado	Se puede utilizar para enfatizar en un objeto u elemento que resulte atractivo, especial y frágil.
	Neutro	Se comprende mejor al personaje a tratar, se interioriza.
	Escorzo	Se conecta con las interacciones humanas, la empatía.
	Cenital	Perspectiva inusual pero creativa, si muestra un ambiente natural o geométrico, y son visibles los sujetos dispuestos verticalmente.
	Panorámico	Funciona para que el espectador pueda comprender los detalles

Movimientos de la cámara		significativos del espacio, o acompañar al espectador en su movimiento.
	Travelling in	Refleja epifanías, para inmersiones en el mundo del personaje.
	Travelling out	Para presentar cierres de películas conmovedoras, lugares de paz, finales felices.
	Panorámico vertical	Revelación de personaje o situaciones, acentuar en detalles.
Música	El ritmo	Es fundamental a la hora de crear una melódica relajante, esta debe de ser lenta, es decir tener entre 60 a 80 golpes por minuto, depende de igual modo de su estructura, que ésta se mantenga durante toda la canción.
	Instrumentos	<i>Cuerdas:</i> piano, violín, y arpa <i>Viento:</i> Son flauta, órgano, saxofón los más comunes.

		Géneros musicales	Música clásica, Chill out, jazz, tango, lounge.
Sonido	Todo lo que se relacione con la naturaleza y los animales		<i>Ejemplos:</i> Lluvia Olas del mar Cantos de las aves
	La interacción de las personas con los objetos (Movimiento), permite que la escena sea verosímil e intensifica en algunas ocasiones las sensaciones.		<i>Ejemplos:</i> Crujidos Pasos Golpes
Dirección de arte	Escenografía – Utilería – Vestuario - Maquillaje		La creación de un espacio convincente, en donde un todo sea reconocible y destaque por encima de otras obras. La belleza de los objetos radica en los detalles, la identificación, o el poder que tiene para transportar a otra época.

Esta guía de referencia es una herramienta útil para los creadores de contenido audiovisual que tengan como propósito crear material que genere sosiego en el espectador ya que enfatiza los recursos a tener en cuenta en las principales áreas de desarrollo cinematográfico.

Cabe resaltar que no se promueve como una norma única o infalible, es solo una información que sirve de guía por el creativo camino del cineasta.

Conclusión

Para finalizar y luego de reflexionar sobre todo lo transcurrido en la elaboración de este trabajo de investigación se puede llegar a la conclusión de que los propósitos de esta investigación se cumplen en tanto la información aportada es de relevancia para su utilización en términos pedagógicos y como herramienta de referencia para el desarrollo creativo en la ejecución de escenas generadoras de sosiego. A continuación, se comentarán algunas reflexiones a las que se pudo llegar gracias al estudio realizado.

Gracias a todo lo anterior podemos entender la importancia y poder del lenguaje cinematográfico capaz de contener y expresar conocimiento o información al momento de realizar una obra audiovisual, no se limita a comunicar, sino que se conecta con los sentidos estableciendo un vínculo íntimo que provoca la experimentación y reconocimiento de ciertas emociones en el espectador. Esto despierta una empatía más personal con el espectador por el efecto fisiológico y psicológico que tienen, que a través de la indagación se pretende entender la razón científica de estos fenómenos.

De igual modo conocemos cómo se estructura y lo necesario para la interpretación como la creación de una obra audiovisual, los elementos que hacen parte y la incidencia de cada uno al momento de construir una diegesis verosímil como también trascendental con los fines sosegantes planteados. Las posibilidades creativas con el arte son infinitas, y eso permite que las obras sean creaciones más íntimas, personales y logre tener características que le diferencien de otras, es por esto que el tener a la mano una guía de referencia no resulta limitante ni tampoco una verdad absoluta, por el contrario permite sintetizar los análisis realizados, referencias de películas exitosas a nivel taquillero como apreciadas por la crítica, no solo la película en general sino las escenas que se descontextualizaron para su posterior análisis tienen una acogida grande

por muchas personas, son fácilmente recordadas y elevadas, consideradas como un disfrute colectivo.

Estos elementos del lenguaje que estimulan la contemplación, serenidad y sosiego pueden generar emociones tranquilas que invitan al espectador a relajarse y provocan una disminución de los niveles de la ansiedad o estrés, niveles que tanto aquejan a las personas hoy en día. Promover la creación y consumo de contenido que satisfaga el alma y genere tranquilidad, es un ejercicio que trae grandes beneficios a la vida en un mundo donde se ha normalizado la representación de la decadencia y la acumulación de momentos negativos. Por ende, el presente trabajo aporta una ventana de oportunidad para volver la vista a aquellos detalles del cine donde se aprecian pequeños momentos contemplativos de cautivadora belleza con los que el espectador puede experimentar, por breves instantes, un estado de sosiego y satisfacción.

Referencias

- ¿Qué es el diseño sonoro cinematográfico? (7 de Agosto de 2019). Recuperado el 02 de 05 de 2022, de Sala de audio: <https://www.saladeaudio.com/post/2019/08/07/-qu%C3%A9-es-el-dise%C3%B1o-sonoro-cinematogr%C3%A1fico>
- Alberquilla, S. (1 de Diciembre de 2012). *El cantor de Jazz*. Recuperado el 20 de Octubre de 2021, de Moon Magazine: <https://www.moonmagazine.info/el-cantor-de-jazz/>
- Altozano, J. [Jaime Altozano]. (3 de mayo de 2018). *Studio Ghibli: La verdadera magia está en su música [Archivo de vídeo]*. Obtenido de Youtube: <https://youtu.be/meoich6jaz4>
- Aristóteles. (1936). *De Coloribus*. Recuperado el 15 de 3 de 2022, de penelope.uchicago.edu: https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Aristotle/de_Coloribus*.html
- Calvo, I. (s.f.). *Cuatro aproximaciones a la teoria de los colores de Goethe*. Chile.
- Cameron, J. (Dirección). (1997). *Titanic* [Película]. Paramount Pictures, 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment.
- Canal Aprendercine.com. (5 de abril de 2021). *15 Movimientos de cámara cinematográficos [Archivo de vídeo]*. Obtenido de Youtube: <https://youtu.be/iN0rf5vUfxc>
- Coronado. G, P. E. (2019). Sentidos y Emociones con historia. *Pasado Abierto*, 2-13.
- Docter, P. y. (Dirección). (2020). *Soul* [Película]. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Echeverri, A. (2011). Cine y color. Mas allá de la realidad. *La tadeo*, 9-28.
- Fernández M. y Lopez, E. (s.f.). *La estética cinematografica: Luz y color*. Recuperado el 12 de Abril de 2022, de Centro de comunicación y pedagogía: <http://www.centrocp.com/laestetica-cinematografica-luz-color/>
- Fleming, V. (Dirección). (1993). *The Wizard of Oz* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- González, I. (2015). *¿Cómo influye la música en los estados de ánimo?* Medellín, Colombia.

- Historiadelcine.es. (28 de enero de 2022). *Historiadelcine.es*. Obtenido de <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/tipos-planos-en-cine/>
- Izuel, J. (2017). *La función estética del color en el cine: una*. Villanueva de Gállego.
- Khamlichi, M. (s.f.). *Cientifiko*. Obtenido de <https://www.cientifiko.com/musicaambiental/#:~:text=La%20m%C3%BAsica%20ambiental%20se%20caracteriza,se%20adapta%20y%20se%20versiona.>
- Lasseter, J. B. (Dirección). (1999). *Toy story 2* [Película]. Walt Disney Pictures y Pixar Animation studios.
- Llano, A. B. C. (2010). *DE LA CRÓNICA AL GUIÓN CINEMATográfico*. Bogota.
- Lorenzen, E. (s.f.). *Life's Lil Pleasures*. *Life's Lil Pleasures*. Colorado.
- Miyazaki, H. (Dirección). (2004). *El castillo ambulante* [Película]. Studio Ghibli.
- Moghadasi, N. (2015). Neurocinema: A brief overview. *Iranian journal of neurology*, 14(3), 180–184.
- Morales, A. (4 de julio de 2015). *Medium*. Recuperado el 3 de 02 de 2022, de <https://medium.com/@Limaleja/el-cine-como-lenguaje-est%C3%A9tico-b19e0737bf32>
- Palacios Sanz, J. (2001). EL CONCEPTO DE MUSICOTERAPIA. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19-31.
- Palomino, A. (16 de enero de 2020). *Cultura colectiva*. Obtenido de <https://culturacolectiva.com/arte/por-que-el-arte-produce-placer/>
- Peru 21. (6 de marzo de 2015). *Artículo: Pequeños placeres de la vida*. Recuperado el 8 de 04 de 2022, de <https://peru21.pe/vida/pequenos-placeres-vida-adorable-minilibro-contienefotos-171833-noticia/>
- Pulecio Mariño, E. (2008). *El Cine: Análisis y Estética*. Bogota.

R, S. (19 de octubre de 2021). *My modern met*. Recuperado el 10 de 04 de 2022, de

[https://mymodernmet.com/es/historia-de-](https://mymodernmet.com/es/historia-de-lapintura/#:~:text=Hace%2040%2C000%20a%C3%B1os%2C%20los%20artistas,%2C%20marr%C3%B3n%2C%20negro%20y%20blanco.)

[lapintura/#:~:text=Hace%2040%2C000%20a%C3%B1os%2C%20los%20artistas,%2C%](https://mymodernmet.com/es/historia-de-lapintura/#:~:text=Hace%2040%2C000%20a%C3%B1os%2C%20los%20artistas,%2C%20marr%C3%B3n%2C%20negro%20y%20blanco.)

[2](https://mymodernmet.com/es/historia-de-lapintura/#:~:text=Hace%2040%2C000%20a%C3%B1os%2C%20los%20artistas,%2C%20marr%C3%B3n%2C%20negro%20y%20blanco.)

[0marr%C3%B3n%2C%20negro%20y%20blanco.](https://mymodernmet.com/es/historia-de-lapintura/#:~:text=Hace%2040%2C000%20a%C3%B1os%2C%20los%20artistas,%2C%20marr%C3%B3n%2C%20negro%20y%20blanco.)

San Andrés.M, S. ., (2010). Alquimia: Pigmentos y colorantes históricos. *Real sociedad española de química* , 58-65.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona, España: Parragón Ediciones S.A.

Lista de enlaces disponibles para disfrutar de las películas analizadas.

Toy store 2

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/toy-story-2/6eunXQzaXkGr>

El castillo ambulante

<https://www.netflix.com/co/title/70028883>

Titánic

https://www.starplus.com/es-co?cid=DSS-Search-Google-71700000086505444-&s_kwcid=AL!8468!3!541987550632!b!!g!!starplus&gclid=Cj0KCQjwlemWBhDUARIsAFp1rLVC2pOQah_eqyScqfB33QjJqP6qOaCPLzC-_CeFfNPxvCGqOqcnKN8aAhLuEALw_wcB&gclsrc=aw.ds

Soul

<https://www.disneyplus.com/es-419/movies/soul/77zlWrb9vRYp>