



**Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Artes y Diseño**

**Producción stop motion “*Canto delirio*”. Desarrollo de los personajes  
y del género mediante el color y la iluminación en la fotografía.**

**Tesina**

**Que para obtener el Título de: Licenciada en Diseño y  
Comunicación Visual**

**Presenta: Ana Karen Aguilera Ramírez**

**Director de tesina: Licenciado Jorge Álvarez Hernández**

**México. D.F., 2014**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice

## Introducción

### -Capítulo I. Bases teórico-gráficas.

La comunicación en el diseño audiovisual.

Animación 3D stop motion.

Fotografía para la animación.

Géneros cinematográficos.

Horror.

Comedia.

### -Capítulo II. Desarrollo conceptual de la animación “Canto delirio”.

Contexto literario.

Breve historia de “La commedia dell’arte”.

Sinopsis de la ópera “Pagliacci”.

La relación “La commedia dell’arte-Pagliacci” en la animación “Canto delirio”.

El color

Psicología de los colores rojo, blanco y negro en el horror occidental.

El color en los personajes.

Pedrolino.

Columba.

Colombina.

La iluminación.

Estilos de iluminación recurrentes en el cine de horror.

Nadir.

Lateral

Cenital.

Alto contraste.

Color.

### -Capítulo III. Producción y postproducción.

Guión literario

Guión técnico

Diseño de personajes

Story board

Acabado de personajes

Producción finalizada

-Conclusiones.

-Bibliografía.

## Introducción

En ésta tesina expongo una propuesta de diseño de personajes para una animación en stop motion creada con *puppets*. Ésta propuesta se fundamenta con la psicología del color para el desarrollo de la personalidad de cada individuo y que con el apoyo de la iluminación, dota de realidad o fantasía, temporalidad y dramatismo a la narración visual mediante las posibilidades de intensidad, tonalidad y dirección. Logrando de ésta forma guiar al espectador durante la narración visual mediante los tonos de color y los momentos de luz y oscuridad, hacia el interior del personaje, es decir, mostrándole sus emociones y sensaciones en el transcurso de la animación.

Por lo tanto, a partir de ésta descripción y del estudio de conceptos tanto psicológicos como gráficos y a la vez retomando la narrativa de obras de la literatura y teatro italianos en conjunto con elementos visuales del cine de horror y el expresionismo alemán, creo ésta propuesta visual para la producción original de la animación *Canto delirio*.

“La verdadera magia del horror está en dejarse llevar...para disfrutarlo debes ser un poco niño...”  
Norma Lazo.

### La comunicación en el diseño audiovisual.

Con base en el estudio de la imagen realizado por Rafael Gómez, el diseño audiovisual es un sistema de comunicación multisensorial ya que está regido por la doble articulación de los signos, monemas (unidad mínima dotada de significado) y por los fonemas (unidad mínima equivalente a sonidos). Esto indica que la información que proporciona al receptor es una experiencia unificada, es decir, sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto.

La comunicación es la transmisión de información entre dos o más seres en donde intervienen factores sociales, culturales y temporales en contextos diversos que pueden dar lugar a un sin fin interpretaciones. Existen distintas propuestas sobre el modelo de comunicación, como la que enuncia Prieto (1994) la cual hace énfasis en la relación que existe entre diseño y comunicación, proponiendo ocho elementos clave en el proceso:

1. Diseñador: es quien elabora el mensaje adoptando determinados signos que combina basado en el conocimiento previo de su público.
2. Códigos: son el conjunto de signos que deben ser conocidos por el emisor y el receptor de un mensaje para que éste sea comprendido.
3. Lo diseñado: se refiere a los signos que a partir del código llevan al perceptor una determinada información.
4. Medios y recursos: tratan sobre la distribución del mensaje.

5. Perceptor: es a quien está dirigido lo diseñado.

6. Referente: es todo dato recibido por el perceptor.

7. Marco de referencia: es el contexto en donde se crea y es recibido el mensaje.

8. Formación social: abarca las modas, las tendencias, entre otras que aparentan unificar a los grupos sociales.

Estos signos que menciona Prieto en su modelo de comunicación, son estudiados por la semiótica y la semiología y expuestos por reconocidos autores como Saussure o Pierce respectivamente. Sin embargo yo he retomado las ideas de Klinkenberg, quien expone argumentos sobre la semiótica visual, ya que ésta se ha ocupado sobre todo del análisis de objetos artísticos, como la pintura o el cine.

En los mensajes visuales que la semiótica visual ha intentado explicar, se diferencian dos elementos: el signo icónico y el signo plástico. El signo icónico remite a un objeto de la realidad. El signo plástico, moviliza códigos basados en las líneas, los colores y las texturas. La conjunción entre signo plástico y signo icónico constituye el signo visual que es, atinadamente, del cual hace uso el diseñador en el modelo de comunicación de Prieto.

De ésta manera Klinkenberg expone que los signos plásticos son descriptibles según tres parámetros:

- La textura (texturemas): dependen de la naturaleza de los elementos y las leyes de repetición.

- La forma plástica (formemas): es una forma espacial resultado de la suma de los componentes posición, dimensión y orientación.
- El color (cromemas): son la dominante cromática, la luminosidad y la saturación.

Los signos icónicos pueden describirse a través de la relación de cuatro elementos:

- El tipo: es una representación mental conceptual construida por experiencias y su función es garantizar la equivalencia entre el estímulo y el referente.
- El *stimulus*: es el soporte material del signo.
- El significante icónico: es el conjunto de *stimuli* visuales correspondientes a un tipo determinado.
- El referente: es el objeto singular percibido, con características espaciales, que proviene de un *stimulus* visual o un *stimulus* no visual, es decir, ya semiotizado.

Esto quiere decir que la sensación visual es un estímulo producido por los objetos y percibido sensorialmente por la visión, lo que provoca una conexión de ideas.

En cuanto a los códigos, se puede establecer una bifurcación entre códigos duros y códigos blandos. Los códigos duros (*ratio facilis*) son objetivos y claros en su comunicación, al contrario que los códigos blandos (*ratio difficilis*) que son subjetivos para su interpretación. Así mismo estos códigos pueden subdividirse en perceptivos y gráficos. Los

códigos perceptivos interactúan con el receptor mediante condicionamientos socio-culturales; los códigos gráficos pretenden traducir imágenes mentales en imágenes materiales.

Así esclarecemos que a través de un estudio iconográfico se pueden establecer criterios para la creación de una imagen audiovisual en un determinado estilo personal, en una escuela, o en un movimiento, ya que todo mensaje pone en evidencia la condición de su emisor.

### **Animación 3D stop motion**

Es común encontrar definiciones sobre la percepción del movimiento en la animación fundamentadas en el concepto de persistencia retiniana que expone la percepción de movimiento en la sucesión de imágenes como ilusoria debido a que se induce al movimiento mediante la retención de imágenes en la retina pero, partiendo del estudio de los hermanos Anderson que desmitifica éste concepto, si fuera real esa retención de imágenes por lapsos de tiempo nuestra visión resultaría en un emplastamiento de formas intraducibles.

Visualmente la animación es producir movimiento mediante la captura de imágenes sucesivas llamadas cuadros, fotogramas o frames, que al proyectarse con cierta velocidad, generalmente 30 fps (fotogramas o *frames* por segundo) provocan que el ojo perciba el movimiento aunque éste no exista mecánicamente.

Joseph y Barbara Anderson. (1993) *“There is, after all, no motion on the screen. There is only a succession of still images. The motion in motion pictures is the result of a transformation made by our visual system. An understanding of this transformation would be a first step in gaining an understanding of the complex set of transformation performed by the perceptual system when confronted with the cinematic images.”* (p. 8)<sup>1</sup>

La forma en la que percibimos es un proceso más complejo en donde el principal factor es el funcionamiento cerebral que inicia con el estímulo visual y que independientemente de la mecánica con la que se capturan y reproducen las imágenes, en su sucesión interrumpida, nuestro cerebro capta un movimiento real.

Joseph y Barbara Anderson. (1993)“... *motion in the motion picture is, as we have*

*said, an illusion, but since it falls within the short-range or “fine grain” category it is transformed by the rules of that system, that is, the rules for transforming real the continuous movement. The visual system can (and does) distinguish between long-range and short-range apparent motion and real motion. To the visual system of motion in a motion picture is real motion.”* (p. 13)<sup>2</sup>

Edgar Meritano (2012)

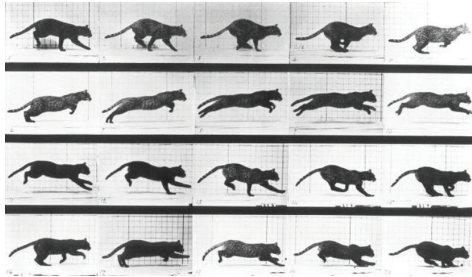
El cine es, literalmente, dado a luz gracias a los mismos principios que dieron a luz a la animación. El cine no incorpora técnicas de animación a su lógica, el cine es animación. ... El desarrollo del cinematógrafo por parte de los hermanos Lumiere, permitió la toma automática de fotografías para después ser proyectadas en la misma secuencia. Así nació el cine. Se puede aventurar y

---

1. Esto es, después de todo, ningún movimiento en la pantalla. Sólo hay una sucesión de imágenes fijas. El movimiento en el cine es el resultado de una transformación hecha por nuestro sistema visual. La comprensión de esta transformación sería un primer paso para profundizar en el conocimiento del complejo conjunto de transformación realizada por el sistema de percepción cuando se enfrentan con las imágenes cinematográficas. Anderson, J. Anderson, B. (1993). The myth of persistence of vision revisited. Journal of film and video, vol. 45, n° 1: 12.

2. Movimiento en una imagen en movimiento, como hemos dicho, una ilusión, pero ya que se inscribe en la categoría de corto alcance o “grano fino” se transforma por las normas del mismo sistema, es decir, las reglas para la transformación real del movimiento continuo. El sistema visual puede (y hace) distinguir entre largo y corto alcance aparente de movimiento y el movimiento real. Para el sistema visual de movimiento en una imagen en movimiento es movimiento real. Anderson, J. Anderson, B. (1993). The myth of persistence of vision revisited. Journal of film and video, vol. 45, n° 1: 12.

sostener que el cine es parte de la técnica de animación stop motion, una suerte de stop motion fluido.<sup>3</sup>



Secuencia fotográfica de diferentes posiciones de un gato. Basada en El caballo en movimiento de Stanford. Patricia Bernardino 2013

Dentro de la técnica stop motion existen variantes:

- Animación con *puppets*: figuras a escala elaboradas con diversos materiales y generalmente articuladas.
- Pixilación: en donde los objetos son cosas comunes o personas.
- *Claymation*: en el cual los modelos son construidos con materiales maleables como arcilla o plastilina.
- Replacement animation, las figurillas no poseen partes móviles, sino tantas piezas intercambiables como se necesite.
- Recortes: piezas individuales generalmente planas.

Lord, Peter; Sibley, Brian (1998)  
*Most forms of animated film-making achieve their effect through essentially flat images either draw on cels (transparent*

*sheets which can be overlaid on background painting and then photographed), or possibly painted on glass or directly on to the film. A thredimensional animator, however, works with articulated puppets or with models built around a metal, moveable “skeleton” called an armature, and made of plasticine (modeling-clay), fabric or latex. Occasionally, the 3D animator will work with cut-outs, and he often uses his skills to give animated life to a bizarre range of inanimate objects from a bra to a burger. (p. 15)<sup>4</sup>*



Ana Aguilera. Marionetas de la animación *Canto delirio*. (2014) Fotografía.

La idea base en éstas variantes es el ligero desplazamiento de figuras realizadas en diversos materiales entre cada fotograma, sobre maquetas o modelos escenográficos.

3. Meritano, E. (2012, marzo) Muerte al cine como fotografía: todo cine es animación-Apuntes para una nueva teoría cinematográfica. Revista mexicana de comunicación. Recuperado de <http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2012/03/21/muerte-al-cine-como-fotografia-todo-cine-es-animacion-apuntes-para-una-nueva-teoria-cinematografica/>

4. Sibley. B. & Lord. B. (1988). Creating 3-D animation. The aardman book of filmmaking. EUA: ABRAMS



En esta animación se trabaja con *puppets* de aproximadamente 25 cm de altura, están articulados con una estructura de madera cubierta de plastilina de escultor. La escenografía es un teatro considerando tanto el escenario como tras bambalinas; construido a escala, con madera y tela. Los accesorios de los personajes y todos los objetos a los que recurren los personajes en la historia están contruidos por distintos materiales como madera, tela, yeso y plastilina epóxica, entre otros.

### **Fotografía para la animación.**

La fotografía tanto análoga como digital entendida desde su funcionamiento mecánico es un proceso en donde un medio óptico captura imágenes sobre un soporte sensible a la luz. Mediante este proceso se fija una imagen única con la cual la fotografía admite en su definición a la negación del movimiento producido mecánicamente, no al sugerido en una composición particular.

Este enunciado remonta a las actuales investigaciones sobre la fotografía en el cine, las que abordan el avance tecnológico cinematográfico para enunciar que el cine está compuesto por la consecución de imágenes y por lo tanto es animación. Enunciado que Edgar Meritano justifica mediante los siguientes postulados:

- La cinematografía es generada por el movimiento.
- Es posible obtener la idea de movimiento sin la fotografía.
- Es posible crear la idea de espacio cinematográfico sin la fotografía.
- Es posible crear imágenes con calidad fotográfica sin la fotografía.

Si bien el punto cuatro me ocasiona cierta antipatía ya que considero que una imagen que no ha sido producida mediante un proceso fotográfico no es fotografía independientemente de que la técnica con la que se haya realizado la asemeje; aunque claro, hace referencia a la calidad y con ésta aclaración podría aceptar que esa imagen no es una fotografía pero sí alcanza una gran similitud visual con una. Haciendo ésta aclaración, procedo para considerar válidos los enunciados pues corroboran que la fotografía en sí misma no describe la idea de cinematografía, sino que lo hace la secuencialidad de las imágenes afirmando que el principio técnico entre animación y la cinematografía es el mismo. Sin embargo Meritano considera que ésta primicia no recae necesariamente en el recurso fotográfico, observación válida para ciertas técnicas digitales, pero para muchas otras como el stop motion, la utilización de la fotografía es innegable pues es la base visual para lograr la secuencialidad mencionada, de otra forma pasaría a ser una técnica de animación diversa.

### **Géneros cinematográficos.**

#### **Horror**

El horror es un género bastante demandado tanto en la literatura como en la cinematografía de ficción, en ésta última las diferencias que guarda con los géneros fantástico y ciencia ficción son imprecisas (Memba, 2004), de la misma manera, en muchas ocasiones se produce una confusión entre el género de horror y el género de terror, ya que comúnmente se les atribuyen características de uno

al otro dejando de lado que existe una ligera diferencia: ambos producen miedo pero el terror lo provoca de manera más elemental a través de un sobresalto por un hecho específico; en cambio, el horror es un proceso mental ligado al suspenso producto de nuestra propia imaginación (Lazo 2004). Para una mejor comprensión de ésta diferencia, cito:

Arturo Leyte (2006)

“Si alguien puede señalar que siempre ha existido el terror, habría que matizar que lo que ha existido siempre es violencia, dolor, destrucción, horror, pero no articulados como terror... Así, una diferenciación primera entre horror y terror no deja de coincidir con la propia visión del desastre que, de todos modos, se encuentra fuera, el terror integra esa propia visión en el desastre interior que a partir de un momento dado de la historia de la conciencia, quiéralo o no, se vuelve cómplice, es decir, resulta activo en la propia visión del exterior...” (p. 19)<sup>5</sup>

Sin embargo hablar de géneros es un asunto complicado, ya que al encasillar la narración en aspectos específicos, limita demasiado a su creador provocando que la mayoría de los géneros atribuidos a las producciones cinematográficas sean híbridos; pero para ser más precisa en lo que a este escrito concierne, menciono algunos de los principales subgéneros del horror, de los cuales destaca



Imagen de: El gabinete del doctor Caligari. 1919, director Robert Wiene.



Käthe Kollwitz, El pueblo, séptima hoja del ciclo de Guerra, otoño 1922, xilografía, 360x300 mm.

el horror gótico, el suspenso y el horror psicológico. Esta última variante es la que más nos interesa ya que se basa en temores ocultos en el inconsciente y hace, del ya mencionado suspenso, su principal apoyo, aunque no tiene necesariamente elementos fantásticos.

Por otra parte, es conveniente mencionar algunos aspectos de la literatura ya que ésta guarda una íntima relación con las producciones cinematográficas pues “la novela gótica es casi siempre simbólica. Hurga en lo más profundo de las mentes y traduce a formas sobre naturales las preocupaciones inherentes al ser humano: la soledad, nuestra propia oscuridad, el miedo, la incertidumbre del futuro, la muerte y, por supuesto, la indagación sobre la naturaleza humana”, (Lazo, 2004 p. 55)<sup>6</sup> sensaciones que igualmente y con frecuencia se aluden en el cine. Un claro ejemplo es el expresionismo alemán que ha sido una de las corrientes más emblemáticas del género, al punto de que hoy en día aún se recurre a ciertos elementos gráficos utilizados en aquella época.

El expresionismo alemán se constituía por dos variantes, una convencional que correspondía a los cánones conservadores y otra fantástica donde dominaba el pesimismo proveniente del drama psico-social. De los elementos gráficos más sobresalientes del expresionismo alemán se encuentran las sombras duras y la iluminación contrastante que enfatiza el claroscuro con origen en las puestas teatrales de Mac Reinhardt, para quien la iluminación formaba parte activa de la historia (Lazo, 2004). Se evidencia un antinaturalismo con influencia

mística y simbolista, espacios cerrados que evocan inquietud, angulaciones y predominio de la diagonalidad que denotan violencia narrativa.

Posteriormente en la Italia del siglo XIX, surgieron las mujeres monstruo exponiendo la figura femenina como análoga a la crueldad y sugiriendo características de frivolidad y sexualidad corruptiva para los hombres, que como se sabe, estaban inmersos en el machismo, suceso que impulsó este tratamiento ideológico del horror.

No hondaré en propuestas de otros países, ni el boom de los años setentas y ochentas del horror en Estados Unidos ya que no son relevantes para este escrito.



Frente del póster e imagen de la película: La máscara del demonio. 1961, Italia, director Mario Bava.

6. Lazo, N. (2004) El horror en el cine y en la literatura acompañado de una crónica sobre un monstruo en el armario. México:Paidós

En general el cine de horror recurre a la utilización de elementos clave para la descripción del género como la sugerencia de hechos sin que sean totalmente visibles mediante maniobras en el encuadre o en el movimiento de cámara; la técnica del fuera de campo al situar la escena fuera del objetivo de la cámara, provocando que el espectador solamente escuche o imagine el evento; la interposición del personaje entre la cámara y el elemento terrorífico. Estos recursos trastocan la imaginación del espectador provocando horror con base en la incertidumbre.

### Comedia

Cuando inició el cine en el siglo XIX su primera intención fue sorprender al público, así surgieron el género de comedia y el documental, considerados los más antiguos ya que eran recursos utilizados en las proyecciones de los hermanos Lumière, por lo que muchos académicos del cine consideran la película “El regador regado” como la primera comedia cinematográfica.

El cine cómico continuó con las mismas características de su modelo más cercano, el teatro, incluso conservó algunas características visuales de la opereta, además de que en principio el cine mudo explotó el movimiento corporal para narrar y enfatizar la trama. De ésta forma el género tuvo gran aceptación y desde entonces comenzaron a producirse numerosas obras cómicas y es a partir de estas producciones cuando comienza a crearse una sutil diferencia entre el cine cómico y la comedia.

Si bien la risa es provocada debido a la espera de una acción determinada pero que justo entes de su ejecución,

cambia por otra radicalmente (inclusive es un proceso similar al que sigue la mente en el horror, sin embargo la estimulación es otra), en el caso del cine cómico, el efecto se provoca mediante un recurso visual con una línea dinámica en movimiento, es decir, más histriónico. En cambio, la comedia apela al juego de palabras, las réplicas y las contrarréplicas, en pocas palabras, al ingenio de los diálogos y las situaciones. (Caíno, 2012)



Imagen de la película: Number, please.1920. EEUU, director Hal Roach.

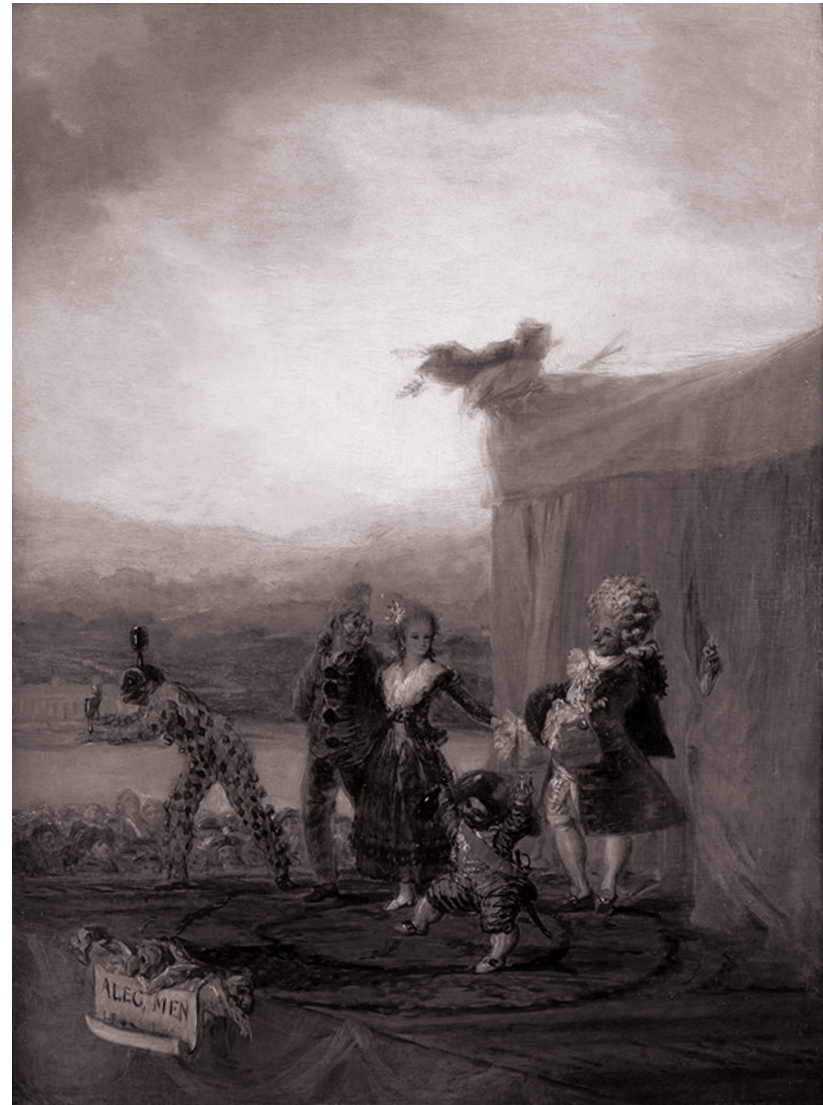
A pesar de que en las producciones cinematográficas actuales los géneros son híbridos, en mi propuesta de animación continúo con ésta diferencia ya que va de la mano con las obras de literatura y ópera que retomo.

### Contexto literario

#### Breve historia de “*La commedia dell’arte*”.

La comedia del arte tiene orígenes en las expresiones populares europeas, pero sus fundamentos más fuertes provienen de la época medieval en Italia con la aparición de los *ciarlatani*, que fueron vendedores ambulantes que montaban un pequeño y modesto espectáculo para ofrecer sus productos. Estos personajes formaron agrupaciones a las que se les llamó *saltibanchi*, que tenían características nómadas y se presentaban montando espectáculos en tarimas desmontables. Muchas de sus características fueron adquiridas por la influencia de los trovadores, mimos, pero en especial de los juglares, pues su principal particularidad era la improvisación, la cual se basaba en un argumento esbozado como los llamados *canovacci*. Además de los diálogos, el movimiento corporal fue muy importante, igualmente la música pues algunos personajes se identifican por su instrumento, la acrobacia, la sincronización entre personajes y la danza; que fueron significativos para la comedia ya que la improvisación y las diferencias entre los dialectos de cada región italiana favorecieron el uso de la comunicación corporal. (Lambranzi, 2002).

Estas presentaciones tomaron fuerza debido al carnaval, principalmente aquellas comedias que trataban temas de la vida cotidiana como pleitos conyugales, entre comerciante y vendedor, o patrón y sirviente. Este tratamiento le concedió una gran aceptación debido al transcurso divertido y de lenguaje popular que se manejaba, logrando la fama con la cual comenzó a presentarse al público



Francisco de Goya. Los cómicos ambulantes (1793-1794) Óleo sobre hojalata. 42,5 cm; 31,7 cm. Museo del Prado, Madrid.

cortesano, el cual le proporcionó subsidios económicos que llevaron al espectáculo a una larga vida entre los siglos XVI y el XVIII.

Durante este proceso recibió muchos nombres pero fue conocida como *Commedia dell'arte* hasta 1750, nombre que le otorgó Carlo Goldoni y que define muy bien a este espectáculo ya que en el italiano antiguo, arte significa profesión, por lo tanto, su significado sería: la comedia de la profesión.

Los personajes han sido categorizados de la siguiente manera: *i magnifici* (los magníficos), *gli zanni* (los criados), *le zagnie* (las criadas) y *gl'inamorati* (los enamorados). Pero para esta animación y en relación con la ópera *Pagliacci* retomaré a dos personajes de los grupos de las y los criados, quienes cuyas características principales son la pobreza, la ambición, la astucia y el ingenio. De hecho, son ellos los causantes de las intrigas en las tramas, pues éstas se desprenden de la apuesta de su poca suerte a cambio de todo.

Otra de las características sobresalientes en la *commedia dell'arte*, fue el empleo de máscaras que ocultaban solamente media cara, lo que les permitía a los actores gesticular y al mismo tiempo caracterizar al personaje para ridiculizarlos con facciones grotescas y exageradas. Cabe aclarar que sólo *i magnifici* y *gli zanni* las usaban, de igual manera eran los únicos con vestuario fijo.

Al llegar las representaciones a Francia, la dificultad del lenguaje hace que los actores recurran aún más a los gestos. Según Matilde Pérez, profesora del conservatorio



Karel Du Jardin.  
Commedia dell'arte  
(1657). Óleo. 50cm,  
90cm. Musée du Louvre.  
Paris.

superior de danza de Málaga; llegan a introducir cantantes, bailarines y mezclan su trabajo con pantomima, elementos con los que nace la ópera cómica y se presenta una adaptación cultural de los personajes.

La decadencia de la *Commedia dell'arte* tuvo lugar a finales del XVII y principios del XVIII, desapareciendo definitivamente a finales del XVIII.

### **Sinopsis de la ópera “Pagliacci”.**

Representada por primera vez en 1892, la ópera *Pagliacci* es una historia de traición amorosa que culmina en tragedia. Comienza cuando la compañía de payasos dirigida por Canio, y en donde también participa su esposa Nedda, Tonio, y Beppe; llega a un pueblo para representar una obra.

Canio anuncia el espectáculo a las 23 hrs, es una invitación a una comedia sobre adulterio a la que la gente desea impacientemente asistir aunque previamente acudirán al

llamado de la misa por la festividad del pueblo. Mientras sucede todo el movimiento, Tonio sugiere una verdadera traición por parte de Nedda, con lo cual Canio reacciona diciendo que fuera del espectáculo, él no sería tolerante frente a aquella situación, sin embargo, de inmediato se advierte la coincidencia con que Nedda está enamorada secretamente de Silvio.

Cuando la gente se retira a la iglesia, Canio y Beppe deciden beber algo en la cantina dejando a Nedda en la plaza. Ella comienza a pensar en lo ocurrido y en la amarga posibilidad de que Canio descubriera su amor por Silvio. Así pensando en su amante, cambia su discurso y se transforma en alegría sin percatarse de que Tonio no se ha marchado y esta observándola. Cuando ella lo descubre, Tonio le declara su aparente amor que en realidad se muestra como deseo impasible. Ella lo desprecia y lo humilla llevándolo a la desesperación y hasta el punto de querer ultrajarla, con lo cual ella responde violentamente, provocando que Tonio la amenace y se retire del lugar.

Nedda permanece en la plaza y de improviso aparece Silvio. Ella le cuenta lo sucedido y en su impotencia él le implora escaparse juntos; Nedda, convencida responde positivamente con palabras de entrega confirmando la huida a la medianoche... palabras que han sido escuchadas por Canio quien, advertido por Tonio, ha llegado en busca de su esposa y, en su reacción colérica, previene involuntariamente con un grito a Silvio dándole la oportunidad de huir antes de que pueda verlo, lo cual le provoca demasiada ansiedad impulsándolo a exigir violentamente a Nedda el nombre de su amante aunque sin obtener respuesta, pues ella calla acrecentando la



Escena de la ópera *Pagliacci* de Ruggero Leoncavallo. Óleo sobre tela. Escuela francesa S.XV. Biblioteca de la Ópera Garnier, Paris.

furia de Canio que ansía matarla, pero su intento se ve frustrado por sus compañeros que tratan de apaciguarlo ya que la gente está a punto de salir de la iglesia y asistir a la plaza para el espectáculo; Canio se resiste pero Tonio lo convence de fingir serenidad y actuar en la obra asegurándole que el amante estará esa noche observando y entonces podrá confrontarlo.

Los payasos comienzan a prepararse para el espectáculo pero Canio, bajo un estado de delirio, sufre la irónica similitud de su personaje con la realidad. Es en este momento cuando interpreta el aria "*Vesti la giubba*" que ha popularizado esta ópera

La obra que interpretarán los payasos es “*La Commedia dell’Arte*” en donde Canio es Pagliaccio (una versión posterior de Pedrolino), Nedda es Colombina, Tonio es Tadeo y Beppe es Arlecchino.

La interpretación comienza en un comedor donde Colombina prepara la mesa y Tadeo le hace compañía hasta que se escucha la voz de Arlecchino entonando una serenata de amor para ella, quien abre la ventana para que su amante suba y al entrar eche fuera a Tadeo para quedarse a solas. En su convivencia recitan las mismas palabras que Nedda y Silvio se dijeron momentos antes, lo que revive la furia de Canio que espera su entrada a escena siendo ésta el fin de la ópera pues, la realidad del suceso comienza a sobrepasar a la ficción. Ante el público, Pagliaccio desaparece cuando Canio se muestra con una actitud despiadada ante Nedda y se olvida de la actuación exigiéndole nuevamente que revele el nombre de su amante. Ella trata de seguir con su papel de Colombina y con la comedia pero el intento es inútil ya que Canio está convencido de matarla y sin titubeos lo hace a pesar de que Silvio (que al encontrarse entre el público se percata de la realidad) intenta detenerlo aunque para su desventura, logra únicamente ponerse a tiro de Canio, quien de la misma forma lo mata.



Escena final de la ópera Pagliacci. Tenor Antonello Palombi. Ópera de Seattle, 2004.



Portada de la primera edición de Pagliacci publicado por E. Sonzogno, Milán, 1892.



Así entre los gritos estrepitosos del público, el rostro anonadado de Beppe y con la voz de Tonio pronunciando un terrible “La commedia è finita”, concluye la ópera.

### La relación “*La commedia dell’arte-Pagliacci*” en la animación “*Canto delirio*”.

La relación real que se establece entre la obra teatral *La commedia dell’arte* y la ópera *Pagliacci*, es que en esta última justamente los personajes interpretan *la commedia* para el público. Tratando elementos más grafico-narrativos, la relación con la animación *Canto delirio* está fundamentada en el manejo de personajes del grupo de los criados de *la commedia* y con la correspondencia del amor dañino, mal correspondido y culminante en tragedia de *Pagliacci*.

El contexto unificado de los personajes de la animación es hasta cierto punto atemporal, pues la función principal de la inclusión de ambas obras es que, al recurrir a elementos narrativos de cada una, no se intuya de primera intención cuál es la puesta en escena que se lleva a cabo. Sin embargo, por la sucesión de hechos característicos que ocurren en *Pagliacci*, en algún punto cercano al final se comprende que es ésta la obra que actúan los personajes de *Canto delirio* y, que el propósito de incluir las dos historias, además de reasignarle su insigne condición histórica y literaria a *La commedia dell’arte*; es dotar a Pedrolino de la inocencia que lo caracteriza en ésta pero también del dolor y de la ira producidos por la traición en *Pagliacci*, así argumentando la psicología de un personaje, que a pesar de estar dotado de elementos fantásticos, sigue siendo un



Federico Beltrán Massés. Pierrot enfermo (1929). Óleo sobre lienzo.

hombre real, atormentado por sucesos irónicos de la vida que invierten su aparente destino.

La atemporalidad por otro lado ostenta en la mezcla de plazos de tiempo para que el observador confunda los ciclos narrativos (a manera de espiral), tales que se irán esclareciendo hasta su absoluta comprensión. Esto con la intención de otorgarle verdadera sorpresa al desenlace de la historia.

Columba, sin embargo no está apegada al manejo del personaje de Colombina en las dos obras, en sí, ella es una adaptación de la mujer monstruo italiana del siglo XIX anteriormente mencionada. Es desde un punto de vista más amplio, una *femme fatale*, recurso importante del cine de terror y que abordaré más adelante en la descripción del personaje Columba.

## El color.

Psicología del los colores rojo, blanco y negro para la conceptualización occidental del horror.

La psicología del color analiza el impacto sensorial de este en la conducta de los seres humanos. En la concepción actual, la psicología dice que no sólo el tono de un color nos refiere un significado, sino que es necesario saber a qué variación de brillo y a qué grado de saturación corresponde ya que algunos colores se perciben de distinta forma al modificarse estos valores o al encontrarse acompañados de otro tono; intensificando, disminuyendo o variando su efecto.

Cada color está relacionado con un estado anímico, con una emoción o una sensación particular; percepción que depende de la cultura en la que se está inmerso y así mismo modificando la transmisión del estímulo a otras sociedades. “El simbolismo del color, que ha sido utilizado y fomentado conscientemente, se muestra en toda expresión humana, como en la heráldica, el arte, la vestimenta, etc. Dicho elemento se establece de forma intuitiva al relacionar el parentesco elemental de la naturaleza. No obstante el simbolismo cambia de acuerdo con diferentes culturas, grupos humanos e incluso entre individuos de un mismo grupo.” (Ortiz, 1992, p. 74).<sup>7</sup>

Todos percibimos una reacción física ante la sensación que produce un color; en la psicología del arte, este fenómeno



Imágenes tomadas de blogs con poemas:  
 a) de Luna de sangre por Lauren Conrad.  
 b) de Su existir por Esperanza Chacón.  
 En éstas imágenes (que ilustran poemas) se muestra el color en sus diversos conceptos culturales y la psicología que se desprende de ellos.

7. Ortiz. G. (1992). El significado de los colores. México: Trillas

se explica mediante la psicofísica<sup>8</sup> (Bruce 1999). Según Shiffman, el estímulo posee una característica llamada umbral, la cual determina la cantidad mínima de energía que se requiere para provocar una actividad neuronal y pueda ser percibido el estímulo; demostrando así la premisa de la psicofísica, que se puede resumir como la relación entre el estímulo físico y la respuesta fisiológica.

Rudolf Arnheim (1989)

Desde un principio he estado convencido que el instrumento dominante de la psicología del Arte es la percepción sensorial, especialmente la percepción visual. La percepción no es un registro mecánico de los estímulos impuestos por el mundo físico a los órganos receptores del hombre y de los animales, sino la aprehensión inminentemente activa y creativa de estructuras. Esta aprehensión de estructuras tiene un lugar mediante el tipo de procesos de campo que han sido analizados en la Psicología de la Gestalt. Sirve para proporcionar al organismo no ya un inventario de objetos, sino primariamente la expresión dinámica de las formas y los colores. La expresión perceptiva generalizada hace posibles las artes (p.12).<sup>9</sup>

En el cine de horror es frecuente hacer uso de los colores negro y rojo ya que se asocian a ideologías peligrosas, violentas, malignas e incluso esotéricas.

El color rojo se asocia inmediatamente a la sangre, siendo así vinculado a dos fuertes emociones que incluso se contraponen, es decir, al amor y a la violencia. Dependiendo de su manipulación cromática puede variar o extenderse su interpretación y en este caso nos interesa su interacción con el negro, color con el cual sugiere dolor y muerte.

El negro es un valor abstracto acromático pero dotado psicológicamente de un fuerte contenido mágico-místico casi siempre virado al temor de lo desconocido y con gran carga ideológica referente a la muerte. La utilización de un ambiente negro provoca la sensación de estar en un espacio carente de dimensión lo cual altera los sentidos y el estado psíquico.

El significado del negro y el blanco deriva de la oposición entre luz y oscuridad provocando que sus significados sean opuestos, por lo tanto el blanco proyecta piedad inalcanzable e intocable pureza. Si bien es común asociarlo con la tranquilidad y la paz, ésta dualidad entre luz y oscuridad me ha motivado a utilizarlo como recurso de horror valiéndome de su carácter acromático, como el color más claro pero que para percibirlo es necesario haber

---

8. Estudio de la percepción como una relación entre el estímulo físico y el órgano receptor; persiguiendo fundamentalmente, establecer un vínculo entre las sensaciones y la estimulación externa para determinar la medida en que estas dimensiones generan una experiencia mental.

9. Arnheim, R. (1989). Nuevos ensayos sobre psicología del arte. España:Alianza

observado antes o simultáneamente algo oscuro. Además, mezclado con cualquier otro color, le reduce su croma y cambia el potencial psíquico añadiendo una perspectiva positiva. Sin embargo, observado individualmente durante mucho tiempo hace perder la orientación.

Parto de la semiótica de Klinkenberg en donde el signo como elemento de comunicación contiene al color y este, como signo plástico que es (cromema) está regido por un código que para el tema es de carácter blando (*difficilis*). Así se deduce que el color puede entenderse como el significante icónico de la producción en estudio.

En ocasiones es fácil reconocer el significado del color, principalmente si se asocia con imágenes frecuentes como en la señalética, pero en otras situaciones el color adquiere un significado más complejo ya que muchas de las ideologías que se tiene acerca del color son contradictorias, como la muerte y la elegancia en el negro; o en otros casos tienen percepciones similares como la sensualidad presentes tanto en el rojo como en el morado. Esto se debe a que el color tiene dos valores: denotativo y connotativo (por lo que lo rige un código blando). El denotativo se refiere a un objeto real con características determinadas pero que según las diversas ideologías culturales, igualmente contiene suposiciones subjetivas, es decir, valores connotativos.

Como un significante icónico concebido y apoyado en la cultura occidental, la función del color rojo en la animación se sustenta preponderantemente en la

violencia (sangre roja, valor denotativo). Este tono se hace presente en la luz roja que refleja el fuego sobre el rostro de los personajes, principalmente en Pedrolino quien es la encarnación de la ira. Pero este es un fuego como destrucción (valor connotativo), “No destrucción destinada a generar una nueva vida, sino aniquilación total, es la nota dominante de la utilización del fuego en algunos films. Aniquilación que lleva como consecuencia la sensación de inutilidad, el sinsentido de los afanes en que los personajes se ven inmersos, el absurdo de la existencia, la terrible indiferencia del suceder cotidiano ante los dramas individuales” (Aguilar, 2007, p.141).<sup>10</sup> Sumado a esta percepción del rojo, se encuentra el negro como la oscuridad y/o el espacio desconocido (valor denotativo) que intensifica la atemporalidad de la narración y que, igualmente a través de la carga ideológica relativa a la muerte (valor connotativo) deja clara la destrucción producida por el fuego.

En menor constancia el rojo también muestra tintes de pasión (valor connotativo) mediante tonos poco saturados en las apariciones de Columba, situación que contrasta la modificación del rojo con el blanco en presencia de Colombina que, Pedrolino al mirarla siempre con carácter de amor más sincero, le otorga una sensación ciertamente positiva (recurso afirmado con la función del blanco ya mencionada en el apartado de psicología del color). Sin embargo este amor también está cargado de un sentido obsesivo, por lo que la saturación del rojo se mantiene alta evitando caer en los rosas.

---

9. Aguilar. J. (2007). El cine y la metáfora. España: Renacimiento.

Mi intención de la utilización del rojo, además de su fuerte carga ideológica, es la reacción fisiológica que los colores cálidos provocan en el cuerpo a través del estímulo:

- La excitación del sistema nervioso.
- Movimiento más frecuente de los parpados.
- Aceleración del ritmo cardíaco.
- Percepción más lenta de paso del tiempo.
- Reducción de la sensibilidad acústica.
- Cuerpos que parecen más pesados.
- Efecto psíquico centrífugo.
- Aumento de la libido.
- Tensión de la musculatura.

En oposición a los efectos producidos con los colores claros:

- Contracción de los vasos sanguíneos.
- Freno en la producción de adrenalina.
- Disminución de la libido.

La animación inicia y termina en rojo, representación de la ira que es iniciada por el estado de delirio de Pedrolino y que va transformándose en rojo referente a la violencia provocada por Columba. Así, este color surge de la alteración del estado de conciencia de los personajes.

Haciendo uso del color de ésta forma se logran las bases para los altibajos sensoriales que van desde tensión (rojo) a calma (blanco como un descanso ante el recargo de cálidos); y con posibilidad para la pérdida del sentido de orientación (negro); logrando un desequilibrio físico y mental con la intención de evocar angustia.

“La imagen del rojo se forma detrás de la retina y por esta razón, un objeto rojo se percibe más cerca y más grande... el rojo es el primer color que percibimos después de una larga permanencia en la oscuridad” (Tornquist, 2008, p. 261).<sup>11</sup> Los saltos del negro (como pérdida de dimensión) al rojo (violencia), hacen valer el sentido de muerte iracunda al ser el rojo, percibido inmediatamente y de golpe.

El blanco y el negro se complementan siempre que van separados del rojo, concediendo una mística dualidad a los personajes de Columba y Pedrolino durante el inicio de la narración, preparando al espectador psicológicamente para el cambio de papeles que juegan estos protagonistas.

### **El color en los personajes.**

La triada de color que aquí se propone está mayormente desarrollada en la iluminación ya que los colores y el estilo de la vestimenta de los personajes está basado en *La commedia dell'arte*. No obstante, Columba a diferencia de Colombina, luce un vestuario con bastante apego al actual y con evidentes detalles negros que promueven la iconicidad de este color como alter ego al blanco predominante en Colombina, y a su admiración obsesiva por Pedrolino, la cual claramente no se proyecta como amor.

Entre estos saltos cálidos que dislocan nuestra fisiología, el blanco surge como calma atribuida a la belleza depositada en Colombina pero que es inalcanzable para Pedrolino, por ello el color se va perdiendo en el transcurso de la historia,

---

11. Tornquist. J. (2008). Color y luz. Teoría y práctica. España: Gustavo Gili.

de la misma manera la esperanza que, ilusoriamente él obtuvo con la aparición de Columba, quien al final la destruye por completo dejando a Pedrolino en las sombras (cuando el negro adquiere su connotación de muerte). Así, el negro es representativo de la dualidad y de la transición entre los estados alterados y la mística introspección tanto de los personajes como de la narrativa general, permitiendo al espectador reflexionar ante los hechos acontecidos.

El blanco funciona como recurso de pureza, sin embargo ésta es de cierta manera falsa ya que es una idealización que Pedrolino hace de Colombina, es por esto que ella visualmente también se mantiene en ambientes sombríos aunque no afecten específicamente sus rasgos faciales, incluso ésta idea que Pedrolino mantiene, está cargada de cierto erotismo el cual se acompaña con tonalidades cálidas del amarillo al rojo. Esto también para contextualizar la iluminación producida por velas.

Pedrolino carga con mucha ideología mística ya que él es en sí mismo un producto esotérico pues trastoca el tiempo y se vuelve un ser tangible pero ¿hasta qué punto esto es real y no una proyección de Columba? En la representación narrativa-visual ésta idea no se esclarece, no obstante la función connotativa del color basada en el manejo de la triada negro-blanco-rojo puede llegar a provocar esa sensación de inexistencia del personaje y narrativamente sólo la muerte culminada demuestra la certeza de la existencia de ese ser en la realidad.



Ana Aguilera. Imágenes de la animación *Canto delirio* (2014) Fotografía.

Ejemplo del contrastado manejo del color, la dirección y la intensidad en la iluminación para los personajes Pedrolino y Columba.

### **Pedrolino.**

Va del rojo al negro. Su aparición es durante el incendio por lo que la iluminación se torna cálida. En él individualmente el rojo representa su ira pero en unión con el blanco se vincula a la pasión cuando en el transcurso narrativo aparecen las mujeres que erotizan el color y merman la violencia ideológica en contexto. El blanco es bastante notable durante su interpretación musical (justo cuando es el punto máximo de su aspiración) y que independiente de otro color simboliza su deseo imposible que vuelve a ser eliminado por el rojo iracundo de su despecho y vergüenza al asociar la ridiculización que sufre su personaje con su propia persona y su sentimiento. Éste salto concluye en

negro, que para él no significa la muerte en sí misma, sino la de su ilusión y el amor imposible.

### **Columba.**

Va del blanco al rojo, desdoblamiento que juega con la mente de Pedrolino y que conduce la narrativa general de la historia ya que es ella la que despierta el amor y lo destruye, la que tiene el estado con conciencia más ambiguo pero activo en la demencia. En ella, el blanco siempre se presenta en contraste con el negro permitiendo intuir que existe una dualidad en su personalidad. El negro individualmente va construyendo la idea de la *famme fatale* encarnada en ella, ese ser provocativo, incitador, sumamente cercano pero inalcanzable e insaciable que provoca obsesión y desemboca en arrebatos coléricos convergentes en la tragedia ajena y propia cuando su fantasía se ve frustrada, así llegando al rojo violento que simboliza su autodestrucción impulsada por la insoportable sensación del fracaso.

### **Colombina**

Va del blanco al negro. Ella es el objeto en el que Pedrolino ha depositado su esperanza, por lo que su representación se mantiene en blanco mientras dura la idealización pese a que en realidad es una persona común que actúa con incomodidad al asecho de Pedrolino haciendo que éste caiga de la fantasía y la conduzca al negro, su muerte bajo total sombra.

## **La iluminación**

Estilos de iluminación recurrentes en el cine de horror.

La iluminación es un elemento que aumenta la expresión artística y psicológica de la imagen, por lo que se le puede considerar un signo visual ya que, según como se ilumine una persona o un escenario, puede aparentar un estado de ánimo o atmósfera específica. Es por esta función que, la proyección de las luces constituyen uno de los principales elementos creadores de la narración de la imagen.

La intensidad de la luz es la descripción de su nivel de brillo, a partir de esta pueden crearse efectos de luz relacionados con el contraste, que es el grado de diferencia entre los tonos más brillantes y más oscuros del objeto, los cuales le otorgan dimensión, forma y figura a la imagen. Para la fotografía, éste contraste depende de dos factores: a) el brillo inducido (cantidad de luz sobre el objeto) y b) el brillo propio (reflectancia del objeto).

Otro factor importante para la obtención de efectos es la relación de iluminación, entendida como la diferencia en el nivel de iluminación entre la luz direccional principal (*key light*) y la luz que recae sobre las sombras (*fill light*). A partir de los conceptos de contraste y de relación de iluminación, pueden efectuarse variaciones de intensidad mediante la manipulación controlada de las fuentes de luz, la dirección de éstas, grado de difusión y cantidad de luz de relleno, creando por ejemplo, el alto contraste, el cual se produce cuando los tonos oscuros y los tonos brillantes dominan sobre los tonos medios, es decir, sólo contiene el negro y el blanco aplanando la imagen ya que no hay

graduaciones entre ellos, lo que inhibe la percepción de volumen. Las siluetas, como otro ejemplo, consisten en una sombra oscura uniforme o en el borde de un objeto ante un fondo claro. Otro efecto se logra con distintos focos de luz dispersa producen luces suaves, caracterizadas por sombras tenues y difuminadas que disipan la luz y pueden simular la iluminación natural. Por la dirección de la fuente de luz, la iluminación se divide en los siguientes estilos:

- **Contraluz:** la luz situada detrás del objeto-sujeto consigue perfilarlo separándolo del fondo al destacar su figura. En algunos casos sólo se percibe la silueta.
- **Caravaggio:** consistente en el uso de contrastes fuertes entre iluminación y sombra dura, para mediante luz destacar específicamente algunos elementos.
- **Rembrandt:** la luz ilumina medio rostro. En el lado ensombrecido se crea un triángulo de luz debajo del ojo a un costado de la nariz.
- **Cenital:** la fuente se encuentra por encima del objeto-sujeto, por lo que los relieves o rasgos prominentes proyectan sombras verticales de ángulos agudos que van de arriba hacia abajo.
- **Nadir:** al contrario que la iluminación cenital, la fuente proviene de abajo del objeto y la luz que al chocar con los relieves proyecta sombras de ángulos que van de abajo hacia arriba engrosa los rasgos volviéndolos grotescos.
- **Frontal:** la luz esta delante del objeto, dependiendo de la intensidad puede perder volumen y textura o resaltar todos los rasgos característicos, para esto es común añadirle una luz de relleno.

- **Lateral:** la fuente proviene de un costado del objeto iluminando solo una parte, generalmente la mitad, de este mientras que la otra resulta en sombra.
- **Dirigida:** es de uso frecuente en el teatro, entre las sombras se ilumina un objeto específico o una parte de este.

Se puede pensar que la manipulación de la iluminación no otorga un contraste correcto a la composición, pero la experiencia práctica demuestra que las imágenes como comunicación y contenido, no consisten en la técnica como tal, ésta debe mantenerse al servicio del proceso creativo, de esta manera se le atribuyen características psicológicas al objeto compositivo.

La iluminación en la animación “*Canto delirio*” se presenta en tres direcciones principales:

a) **Cenital.**

Es característica del género de horror clásico pues provoca sombras duras sobre los ojos dejándolos prácticamente bajo total sombra; el labio superior se sobre ilumina y proyecta su sombra sobre el labio inferior; así mismo los pómulos marcan una fuerte línea que adelgaza el rostro. En sí, exagera las líneas faciales, lo que dota al personaje de un aspecto tenebroso o dramático.

b) **Nadir.**

Esta iluminación se caracteriza por engrosar los rasgos desde los labios hasta la frente formando una sombra fuerte debajo y sobre las cuencas de los ojos e iluminando intensamente debajo de la nariz, aquí se percibe otra sombra dibujada por los labios.

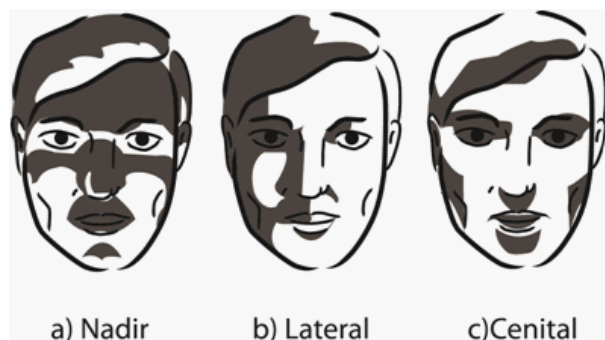


Transmite tonos de maldad satírica siempre en relación con el fuego y las tonalidades rojizas. Con esta iluminación sí se percibe la mirada, lo que produce la sensación de la existencia del personaje.

### c) **Lateral.**

Su característica es iluminar sólo la mitad del rostro dejando la otra mitad en sombra. Durante toda la animación se maneja el concepto de la dualidad y este tipo de iluminación lo acentúa pues es un recurso en los momentos de baja tensión, alusivo a la iluminación real del quinqué y a la transición del bien al mal.

Se presenta como un recurso que evoca el inframundo pues muchas veces hace referencia al surgimiento de un personaje desde las sombras. Con la pérdida de la mirada se mantiene el carácter de misterio y la posibilidad de lo sobre natural.



Ejemplos de los tipos de iluminación empleados en la animación *Canto delirio*.

## **Alto contraste**

Hay momentos en los que los tres estilos anteriores se manejan en alto contraste, el cual hace un hincapié más en este sentido de desdoblamiento de personalidad en los personajes. Además esta característica de iluminación elimina texturas y de cierta manera aplanan la imagen, proporcionando un sentido fantástico e irreal.

## **Color**

“Los colores nos hacen reconocer la luz. La lectura de la luz se basa en la lectura del color, y solamente a través de ésta interpretamos nuevamente el color. La lectura de la luz tiene una importancia psíquica mayor que el color mismo, al igual que su efecto fisiológico, que actúa por vía directa.” (Tornquist, 2008, p. 287).<sup>12</sup> Con esta idea Tornquist da a entender que el color simula iluminación, así los colores claros simulan luz clara y, los colores oscuros, baja iluminación. Mediante este claroscuro se modifica la apreciación fisiológica que nos guía por espacios grandes mediante iluminaciones intensas o a espacios estrechos por carencia de luz.

Con esta idea introductoria se puede comprender que la iluminación en tonos cálidos es un signo visual que transmite la sensación de inquietud y adrenalina con la intención de introducir al espectador en una atmósfera estremecedora en la espera de un acto impulsivo, ya que una luz cálida con un color cálido aumenta su efecto.

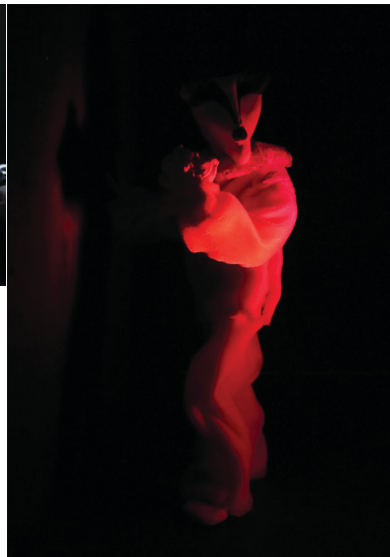
12. Tornquist, J. (2008). *Color y luz. Teoría y práctica*. España: Gustavo Gili.

Estos tonos se hacen presentes de inicio en el personaje de Pedrolino: mientras se incendia el teatro su rostro está iluminado por la fuente de luz que es el fuego, provocando una coloración intensa que genera sombras duras que van deformando el rostro de Pedrolino mediante la variación de líneas provocado por el movimiento de las llamas que de primera vista se encuentran al ras del suelo, iluminando de ésta manera en ángulo contrapicado, un efecto cercano a la iluminación nadir. Mientras el fuego va en aumento la iluminación se torna frontal y sobre expuesta en la fotografía a punto que el rostro de Pedrolino se presenta en alto contraste entre rojo y negro, la maldad y su oscuridad, atributo que presentará a lo largo de la animación una analogía de su psicología, presentando variaciones que van del alto contraste en situaciones impulsivas e intensas (delirio), hasta las siluetas en sus expresiones de misterio e introspección (consciencia).



Ana Aguilera. Vista del teatro y los personajes. (2014) Fotografía.

Pedrolino es sorprendido por una luz roja. Posteriormente se descubre que proviene del lugar donde está Columba.



Posteriormente los tonos cálidos comienzan a atribuírsele a Columba, quien siempre se mantiene en rojo a pesar de su intención de aparentar ser el resurgimiento de la belleza, el deseo de amar, una nueva oportunidad, es decir, la esperanza que se ve opacada por fines egoístas y, como ya lo he mencionado en repetidas ocasiones, la representación de la mujer fatal. Ella se mantiene continuamente en los altos contrastes evocando esa dualidad opositora a Colombina que se mantiene bajo iluminación blanca de carácter benevolente que bajo tonos ligeramente amarillos y, como una luz cálida (apoyado por la iluminación de la vela) con un color acromático lo debilita, se mantiene únicamente como escalón al rojo en los demás personajes.

La escenografía recrea la realidad de un teatro ambulante sin mayor arreglo que un telón rojo, por esto siempre se mantiene en negro, color que refuerza la concepción de atemporalidad mística que viven los personajes: pasado o presente, realidad o fantasía.

La iluminación es un juego entre la proyección real de la luz y su manipulación para enfatizar las características de los personajes, la situación que se manifiesta y la intención de llevar las sensaciones más allá de la pantalla. Por esto el color que contiene la iluminación, la intensidad y la dirección encierran toda esa transformación narrativa-visual que describe a los personajes y relata su historia, nos deja conocer e interiorizarnos en su mente sin necesidad de las palabras, si bien la música proporciona una herramienta clave para la percepción general del horror, la angustia y la ansiedad, son el color y la iluminación los que nos hacen comprender los estados mentales de los personajes.

### Guión literario

ESC 1. Tras bambalinas. Noche.

En el teatro está comenzando un incendio. Hay una mesa en el rincón, sobre ella se encuentran algunos objetos de utilería y una daga. Las llamas comienzan a crecer y alcanzan el escenario. Pedrolino, sin importar que las llamas lo rodeen, camina hacia el escenario con una apariencia macabra, tiene la mirada perdida y en su mano lleva un pañuelo ensangrentado. Al llegar al frente del escenario, cierra los ojos y menciona la frase clásica del fin de la ópera Pagliacci “la commedia è finita”.

ESC 2. Habitación. Noche.

Columba está sentada en el piso de una habitación oscura y en desorden mientras observa papeles y fotografías viejas, de pronto se sorprende al ver un retrato antiguo de un actor intérprete de Pedrolino, al tomarlo y observarlo bien, sonrío. Frente a ella coloca una serie de objetos a manera de ritual y enciende una vela. Posa sus manos sobre el retrato de Pedrolino.

ESC 3. Escenario. Noche.

Colombina y Pedrolino se encuentran en escena, él está intentando cortejar a Colombina. Se acerca juguetón pero silencioso para abrazarla de sorpresa pero cuando está detrás de ella, Colombina se fastidia y lo rechaza con un empujón e inmediatamente sale de escena, la gente ríe. Pedrolino se ha quedado con el blanco pañuelo que colgaba de la falda de Colombina y corre detrás de ella hasta encontrarla tras bambalinas; en ese momento ya no se encuentran actuando pero él insiste y la acorrala contra la pared para robarle un beso, Colombina igualmente lo rechaza y se aleja de él. Pedrolino se mantiene recargado en la pared, está decepcionado, se lleva el pañuelo al rostro y lo huele. De pronto una luz brillante se dibuja detrás de él, extrañado gira para averiguar de dónde proviene y se percata de que hay una puerta, está intrigado y posa su mano sobre la manija.

Columba está sentada con los ojos cerrados y al escuchar la puerta moverse los abre y se sorprende al ver una sombra de pie bajo el marco de la puerta, es Pedrolino que se mantiene en las sombras pero al ver a aquella mujer tan parecida a Colombina, da un paso y la luz ilumina su rostro. Columba al fin logra ver que es él y le sonrío con ternura,

Pedrolino camina hacia ella y acaricia su rostro.

ESC 4. Teatro. Noche.

Pedrolino se encuentra solo en el escenario, está interpretando l'aria de la opera Pagliacci, en las manos lleva el pañuelo de Colombina. Más que una actuación, él verdaderamente se encuentra atravesando un estado de delirio que lo lleva de las risas al llanto y conforme se va acercando a la conclusión de la escena es más incontrolable su estado. Sujeta con fuerza el pañuelo hasta hacerse daño y lo llena de sangre. Sale de escena pero se siente desorientado y los aplausos del público lo hacen sentir que la gente se divierte con su dolor, lo cual lo enfurece. En ese momento Arlecchino entona una serenata para Colombina. Esto hace que Pedrolino en un arrebato de rabia tome la daga de la mesa, se acerque a Colombina que está por salir a escena y se la entierre en la espalda.

Colombina al sentirse herida, camina lentamente hacia el frente del escenario, el público murmura desconcertado y Colombina igualmente lo rechaza y se aleja de él. Pedrolino se mantiene recargado en la pared, está decepcionado, se lleva el pañuelo al rostro y lo huele. De pronto una luz brillante se dibuja detrás de él, extrañado gira para averiguar de dónde proviene y se percata de que hay una puerta, está intrigado y posa su mano sobre la manija.

Columba está sentada con los ojos cerrados y al escuchar la puerta moverse los abre y se sorprende al ver una sombra de pie bajo el marco de la puerta, es Pedrolino que se mantiene en las sombras pero al ver a aquella mujer tan parecida a Colombina, da un paso y la luz ilumina su rostro. Columba al fin logra ver que es él y le sonrío con ternura, Pedrolino camina hacia ella y acaricia su rostro.

ESC 4. Teatro. Noche.

Pedrolino se encuentra solo en el escenario, está interpretando l'aria de la opera Pagliacci, en las manos lleva el pañuelo de Colombina. Más que una actuación, él verdaderamente se encuentra atravesando un estado de delirio que lo lleva de las risas al llanto y conforme se va acercando a la conclusión de la escena es más incontrolable su estado. Sujeta con fuerza el pañuelo hasta hacerse daño y lo llena de sangre. Sale de escena pero se siente desorientado y los aplausos del público lo hacen sentir que la gente se divierte con su dolor,

lo cual lo enfurece. En ese momento Arlecchino entona una serenata para Colombina. Esto hace que Pedrolino en un arrebato de rabia tome la daga de la mesa, se acerque a Colombina que está por salir a escena y se la entierre en la espalda.

Colombina al sentirse herida, camina lentamente hacia el frente del escenario, el público murmura desconcertado y ella cae al piso seguida por los gritos de la gente. Pedrolino, que continúa tras bambalinas, toma un quinqué y lo lanza al piso provocando llamas que rápidamente corren por el telón mientras él se aproxima al escenario.

ESC 5. Escenario. Noche.

El escenario se incendia y entre las llamas se percibe una silueta que se acerca al frente, es Columba y tiene la daga en las manos, cierra los ojos.

ESC 6. Tras bambalinas. Noche.

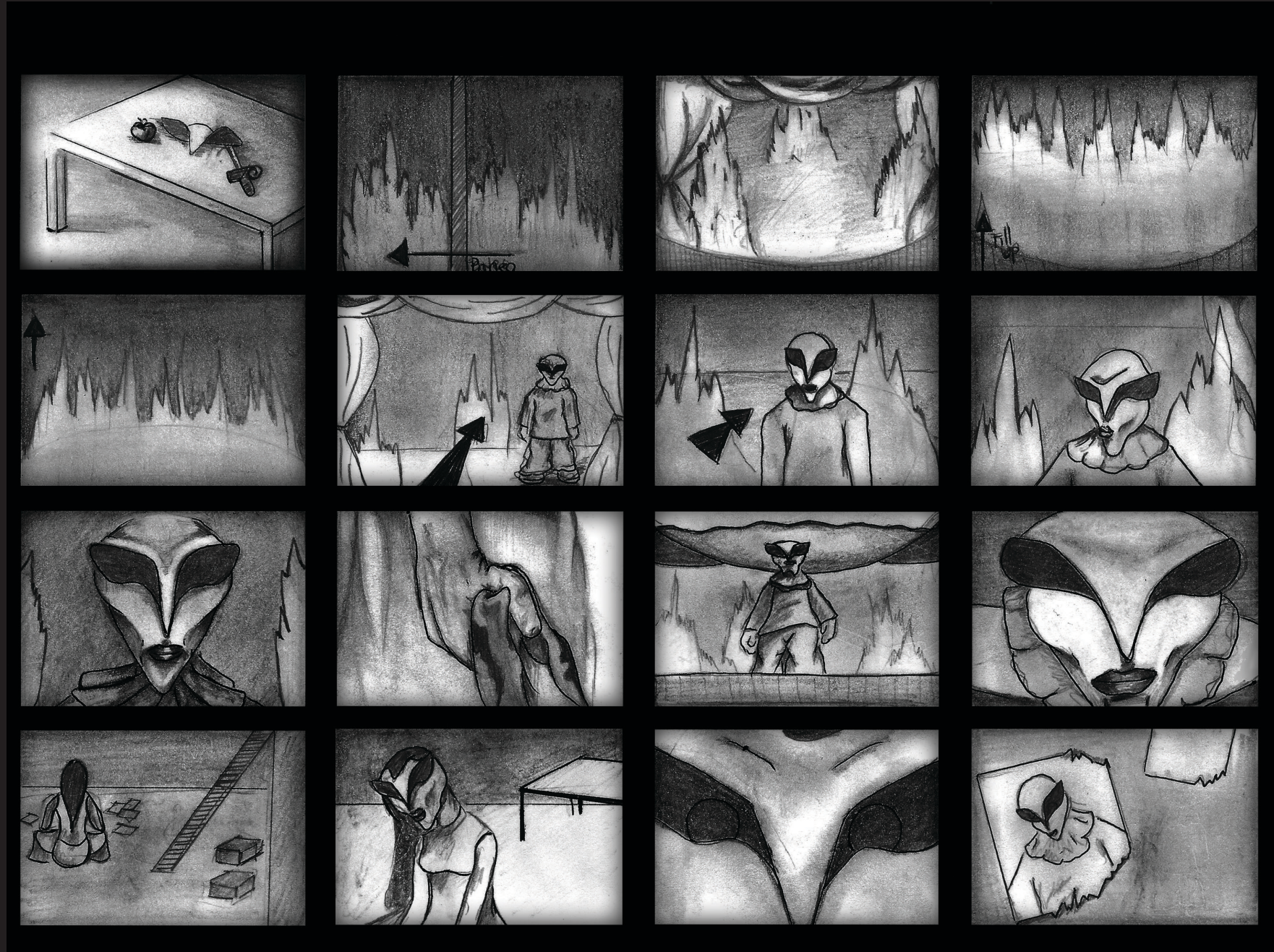
Columba besa a Pedrolino y le entrega la daga, él se niega pero ella insiste hasta que él la toma. Columba sale a escena y mientras está en el escenario, mira a Pedrolino, este deja caer la daga al piso a lo que Columba reacciona con enfado. Vuelve a mirar al público y saca otra daga de su vestido, al hacerlo, surgen llamas espontaneas en el escenario, Pedrolino intenta acercarse a Columba pero antes ella se entierra la daga en el pecho pronunciando las mismas palabras antes dichas por Pedrolino al cometer el mismo acto fatal pero ahora por su propia mano y se desploma, Pedrolino se arrodilla junto a ella y entre las llamas que comienzan a rodearlo, llora una lágrima negra como un payaso triste.

## Guión técnico

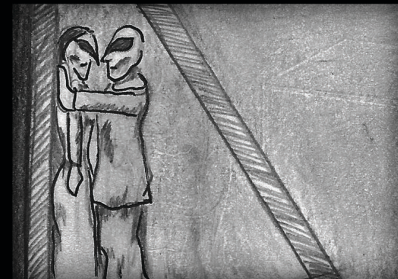
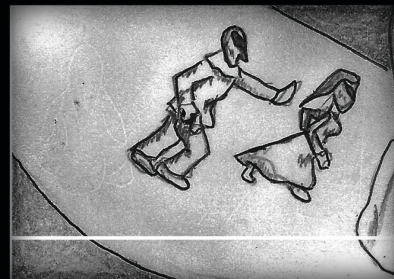
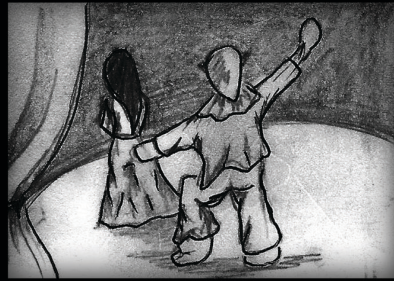
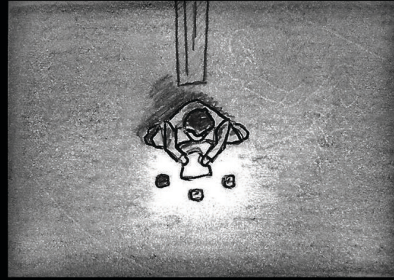
ESC	Corti	Encadre	Ángulo	Orientación	Movimiento	Sonido	Descripción	T	T. T.
1	1	Long shot	45°	Central	Fija	Requiem de Verdi	Hay una mesita con un cuchillo	2"	00:00:02
1	2	Long shot	Frontal	Central	Paneo	Requiem de Verdi	Tras bambalinas comienza a incendiarse	2"	00:00:04
1	3	Long shot	Frontal	Central(casi)	Fija	Requiem de Verdi	El escenario también está en llamas	2"	00:00:06
1	4	Long shot	Cenital	Central	Till up	Requiem de Verdi	Las llamas se levantan imponentes	2"	00:00:08
2	1	Long shot	Frontal	Central	Dolly in	Requiem de Verdi	Pedrolino se posa en la entrada al escenario	2"	00:00:10
2	2	Medium shot	45°	Izquierda	Travelling	Requiem de Verdi	Avanza hacia el centro	2"	00:00:12
2	3	Close up	Frontal	Central	Fija	Requiem de Verdi	Avanza hacia el centro	2"	00:00:14
2	4	Insert	Lateral	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	Trae un pañuelo con sangre en la mano	1"	00:00:15
2	5	Long shot	Contra picada	Central	Fija	Requiem de Verdi	Pedrolino se detiene en el frente del escenario	2"	00:00:17
2	6	Extreme close up	Cenital	Central	Fija	Requiem de Verdi	Levanta la cara y cierra los ojos	2"	00:00:19
3	1	Long shot	Back	Izquierda	Fija	Requiem de Verdi	Columba está sentada en el piso de una habitación	3"	00:00:22
3	2	Medium shot	45°	Izquierda	Fija	Requiem de Verdi	Está inclinada sobre sus rodillas	2"	00:00:24
3	3	Insert	Contra picada	Central	Fija	Requiem de Verdi	Abre los ojos sorprendida	2"	00:00:26
3	4	Insert	Subjetiva	Izquierda	Fija	Requiem de Verdi	Un retrato de Pedrolino	2"	00:00:28
3	5	Medium shot	45°	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	Ella sonríe	2"	00:00:30
3	6	Full shot	Cenital	Central	Fija	Requiem de Verdi	Tiene una vela frente a ella	1"	00:00:31
3	7	Insert	Frontal	45°	Fija	Requiem de Verdi	La enciende	3"	00:00:34
3	8	Close up	Contra picada	Central	Fija	Requiem de Verdi	La vela alumbra su rostro. Se nota concentrada	3"	00:00:37
3	9	Long shot	Frontal	Izquierda	Fija	Requiem de Verdi	Observa el retrato	2"	00:00:39
4	1	Long shot	Back	Derecha	Fija	Risas de publico	Con saltitos Pedrolino se acerca a Colombina	3"	00:00:42
4	2	Medium shot	Frontal	Derecha	Fija	Murmullos	Salta para sorprenderla	2"	00:00:44
4	3	Long shot	45°	Izquierda	Fija	Murmullos	Pedrolino cae detrás de ella	1"	00:00:45
4	4	Long shot	Lateral	Central	Fija	Risas de publico	Colombina gira al sentirlo detrás	1"	00:00:46
4	5	Medium shot	45°	Derecha	Fija	Abucheo y risas	Va a empujarlo	1"	00:00:47
4	6	Medium shot	Lateral	Central	Fija	Abucheo y risas	Lo empuja y él se queda con un pañuelo de Colombian en la mano	1"	00:00:48
4	7	Full shot	Picada	Central	Fija	Murmullos	Ella se apresura a salir de escena y él va detrás de ella	3"	00:00:51
4	8	American shot	Lateral	Izquierda	Fija	Voces de personajes	Detrás de bambalinas él la acorrala contra la pared para besarla	2"	00:00:53
4	9	Long shot	Back	Izquierda	Fija	Voces de personajes	Ella lo aparta y se retira	2"	00:00:55
4	10	Medium shot	Lateral	Central	Fija	Murmullos	Pedrolino se mantiene recargado en la pared	2"	00:00:57
4	11	Close up	Picada ligera	45°	Fija	Murmullos	Huele el pañuelo. Se enciende una luz roja detrás de él	2"	00:00:59
4	12	Medium-American	Back	Central	Dolly out	Murmullos	Pedrolino gira para mirar la luz y se sorprende	2"	00:01:01
4	13	American	Back	30°	Fija	Silencio	Hay una puerta en la nada. Camina hacia ella	2"	00:01:03
5	1	Long shot	Frontal	Central	Fija	Rechinido de puerta	Abre la puerta	2"	00:01:05
5	2	Medium shot	Over the shoulder	Derecha	Fija	Silencio	Pedrolino da un paso dentro de una habitación	2"	00:01:07
5	3	Insert a Close up	Frontal	Central	Dolly out	Requiem de Verdi	Ahí está Columba. Ella abre los ojos y reacciona sorprendida	2"	00:01:09
5	4	Long shot	Over the shoulder	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	Percibe una sombra de pie en la puerta	1"	00:01:10
5	5	American shot	Contra picada	Izquierda	Fija	Requiem de Verdi	Pedrolino entra en la habitación. La luz revela su rostro	2"	00:01:12
5	6	Medium shot	Frontal	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	Columba le sonríe	1"	00:01:13
5	7	Long shot	Lateral	Central	Fija	Requiem de Verdi	Él se acerca a ella	2"	00:01:15

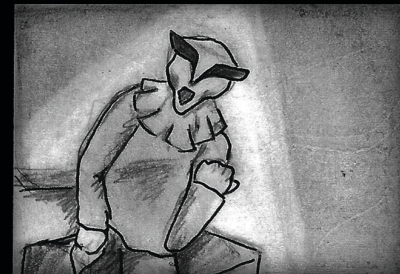
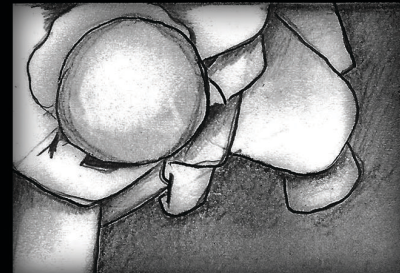
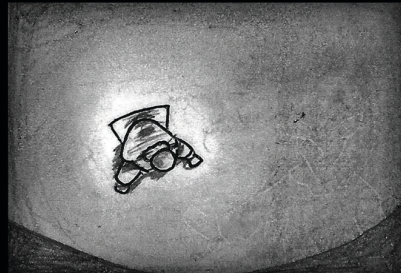
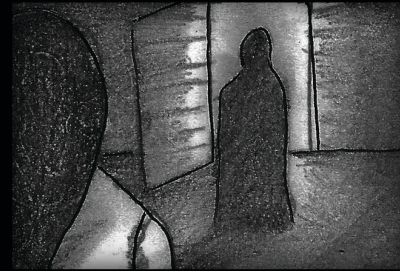
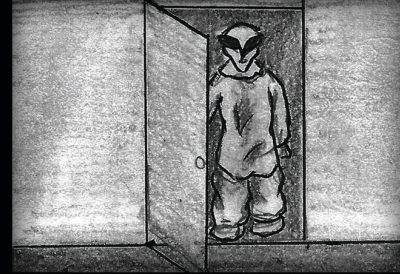
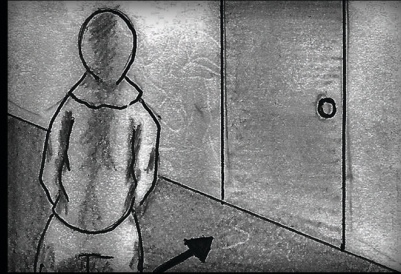
6	1	Full a medium shot	Picada	Central	Zoom in	Vesti la giubba	Pedrolino, sentado canta en el escenario	3"	00:01:18
6	2	Medium shot	30°	Derecha	Fija	Vesti la giubba	Canta. Sujeta fuertemente el pañuelo de Colombina	2"	00:01:20
6	3	Insert	Lateral	Derecha	Fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:22
6	4	Close up	30°	Derecha	Fija	Vesti la giubba	Canta	1"	00:01:23
6	5	Medium a long shot	Picada	Inclinada	Zoom out	Vesti la giubba	Canta	1"	00:01:24
6	7	Close up	Frontal	Central	Fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:26
6	8	Long shot	45°	Izquierda	Fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:28
6	9	Long shot	45°	Central	Paneo	Vesti la giubba	Camina	2"	00:01:30
6	10	Full shot	Picada	Central	Fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:32
6	11	American shot	Picada ligera	45°	Fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:34
6	12	Close up	Frontal	Izquierda	Fija	Vesti la giubba	Canta	3"	00:01:37
6	13	Long shot	Izquierda	Central	Fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:29
6	14	Insert	Contrapicada	45°	Fija	Vesti la giubba	Rie	3"	00:01:32
6	15	American shot	Contrapicada	Inclinada	fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:34
6	16	Medium shot	Picada ligera	Central	Fija	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:36
6	17	Full shot	Contrapicada	Central	Till up	Vesti la giubba	Canta	2"	00:01:38
6	18	Medium a insert	Picada	45°	Zoom in	Vesti la giubba	Termina su interpretación	1"	00:01:39
7	1	Full shot	Frontal	Central	Fija	Silencio	La luz está apagada, una vela encendida. Pedrolino sale del escenario	1"	00:01:40
7	2	American shot	Frontal	Central	Paneo	Aplausos	La gente aplaude, Pedrolino se rcarga en la pared para no caer desmayado	2"	00:01:42
7	3	Close up	Contra picada	Izquierda	Fija	Aplausos	Pedrolino se nota angustiado y alterado por los aplausos	2"	00:01:44
7	4	Insert	Frontal	Central	Fija	Aplausos y risas	Gesto de angustia de pedrolino	1"	00:01:45
7	5	Insert	Lateral	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	Pedrolino fantasea con la admiración de la gente y se perturba, hace gestos	1"	00:01:46
7	6	American shot	Back	45°	Fija	Requiem de Verdi	Toma un cuchillo de la mesa y se aproxima a Colombina que se prepara	4"	00:01:50
7	7	Close up	Frontal	Inclinada	Zoom in	Requiem de Verdi	Colombina tiene una expresión de dolor, Pietro la abraza por detrás	3"	00:01:53
7	8	Long shot	Lateral	45°	Fija	Murmullos	Colombina camina en el escenario	3"	00:01:56
7	9	Full shot	Subjetiva	-	-	Silencio	No percibe a la gente nie el sonido. Cae	3"	00:01:59
8	1	American shot	Back	Central	Fija	Gritos de terror	Pedrolino camina para tomar un quinqué	3"	00:02:02
8	2	American shot	Frontal	Central	Fija	Crstal rompiéndose	Lanza el quinqué al suelo, se rompen y se crean llamas	2"	00:02:05
8	3	Long shot	Frontal	cenital	Fija	Gritos de terror	Las llamas llegan al escenario	2"	00:02:07
8	4	Full shot	Frontal	Central	Fija	Requiem de Verdi	Entre las llamas altas se percibe una figura avanzando en el escenario	2"	00:02:09
8	5	American shot	Frontal	Central	Fija	Requiem de Verdi	Es Columba con la daga en las manos	2"	00:02:11
8	6	Extreme close up	Cenital	Central	Fija	Requiem de Verdi	Cierra los ojos	1"	00:02:12
9	1	Medium shot	Lateral	Central	Fija	Requiem de Verdi	Columba le entrega un cuchillo a Pedrolino y lo besa en los labios	3"	00:02:15
9	2	Over the showlder		Izquierda	Fija	Requiem de Verdi	Columba sale a escena y gira para mirar a Pedrolino	2"	00:02:17
9	3	Long shot	Frontal	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	Pedolino deja caer el cuchillo	2"	00:02:19
9	4	Insert	Cenital	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	El cuchillo en el piso	1"	00:02:20
9	5	Extreme close up	Contra picada	Central	Fija	Requiem de Verdi	Columba frunce el ceño	1"	00:02:21
9	6	Medium shot	Lateral	Derecha	Fija	Requiem de Verdi	Columba toma otro cuchillo que llevaba en el vestido	2"	00:02:23
9	7	Full shot	Frontal	45°	Fija	Requiem de Verdi	Surgen llamas espontáneas	2"	00:02:25
9	8	American shot	Back	Izquierda	Fija	Requiem de Verdi	Pedrolino intenta llegar a Columba pero se detiene	2"	00:02:27
9	9	Insert	Picada	30°	Fija	Requiem de Verdi	Columba se entierra en cuchillo y dice "la commedia è finita"	3"	00:02:30
9	10	Long shot	Lateral	Izquierda	Giro 90°	Requiem de Verdi	Columba cae al piso	2"	00:02:32
9	11	Medium shot	Frontal	Central	Fija	Requiem de Verdi	Pedrolino se arrodilla junto a ella	2"	00:02:34
9	12	Close up	Contra picada	Central	Fija	Requiem de Verdi	Pedrolino llora una lágrima negra	4"	00:02:38
9	13	/	/	/	/	/	Negro	4"	00:02:42

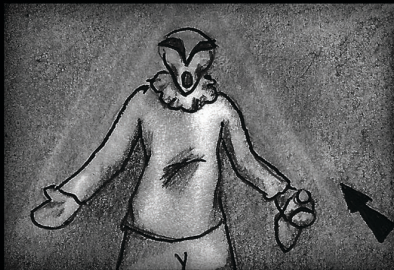
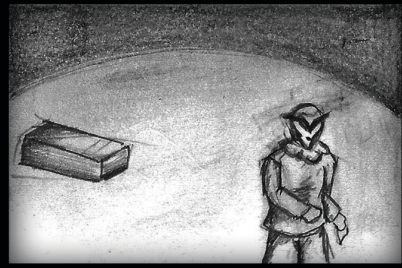
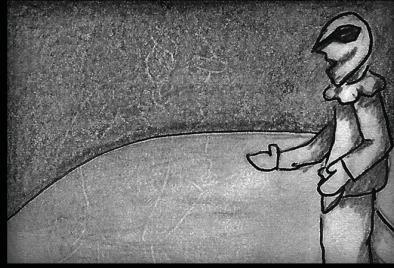
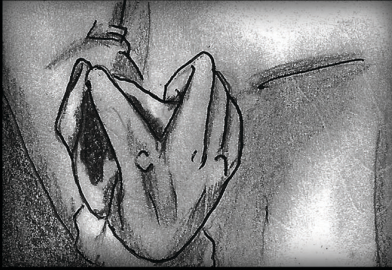
# Storyboard

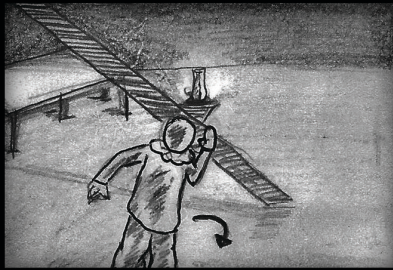
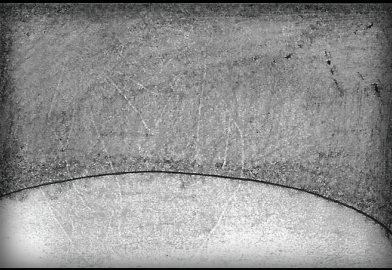
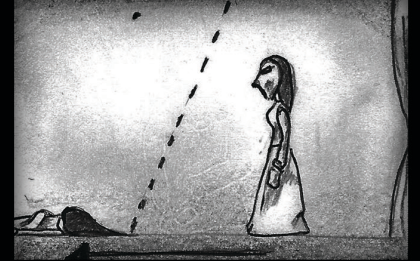
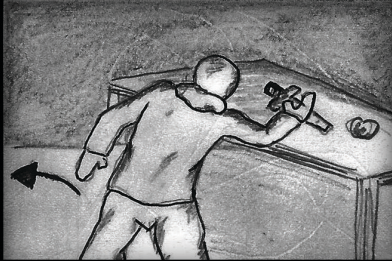
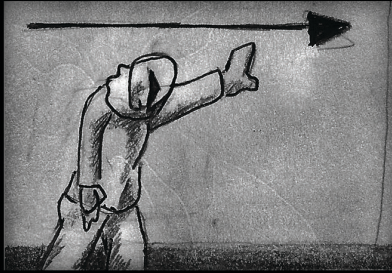


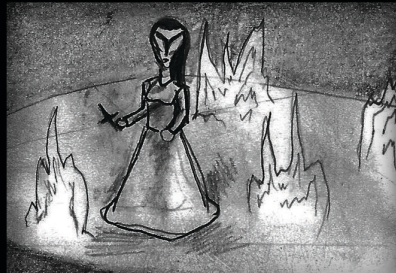
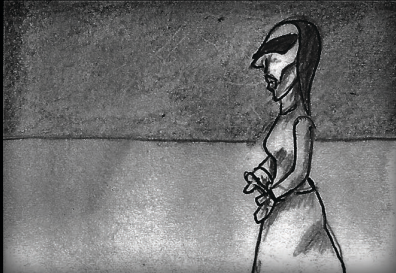












## Diseño de personajes

Ésta animación no está destinada para infantes, más bien engloba un público mayor familiarizado a grandes rasgos con el teatro pero aficionados o al menos habituados al horror, por lo tanto los personajes conservan un aspecto antropomórfico rígido y lúgubre que resalta la intención del género. Sus rostros surgen de la combinación entre la apariencia normal de un humano y las máscaras utilizadas en la *commedia dell'arte* que exageran los rasgos pero que, a pesar de que en la obra resultan graciosos, en ésta producción he intentado dramatizar las líneas faciales para llevar la expresión a lo tétrico.

### Columba

“...lo cruel y lo macabro elevado a los altares supremos de la belleza” (Eetessam, 2009, p.240).<sup>13</sup>

Mujer italiana de aproximadamente 22 años, lectora de la literatura clásica de su país, con una predilección particular por *la commedia dell'arte*, la cual justifica con la similitud de su nombre y el de un personaje. Presenta un enfático carácter antisocial y egocéntrico. Físicamente es delgada, rostro alargado y macabro aunque mantiene una apariencia sensual. Lleva falda, corset y guantes negros, combinados con una blusa blanca.

Entre sus lecturas, Columba descubre el dato de un suceso trágico durante una representación de la *commedia* en el siglo XVIII, esto le causa mucha curiosidad e inicia



Ana Aguilera. Primer propuesta 2D de personajes. (2013) Dibujo.

una investigación hasta encontrar en la compilación de archivos de un teatro viejo y abandonado, fotografías de la compañía que había padecido aquella tragedia. Entre esas imágenes halla el retrato del personaje Pedrolino (culpable del acto), y sin más, siente una obsesión por aquel hombre que a sus ojos era el medio para proyectar su propia locura.

Columba reencarna a la mujer fatal del siglo XIX, “un mero contrapunto de la mujer perversa. Esta belleza turbia desplaza el ideal femenino que hasta el momento encarnaba la esposa casta, la virgen, hacia la mujer infame, la prostituta, la adúltera. Se da la espalda a la blancura de María para acercarse hacia la turbulenta pasión indomable de Lilith.” (Eetessam, 2009, p.241).<sup>14</sup> Recurso que en el cine italiano marcó un personaje característico del género

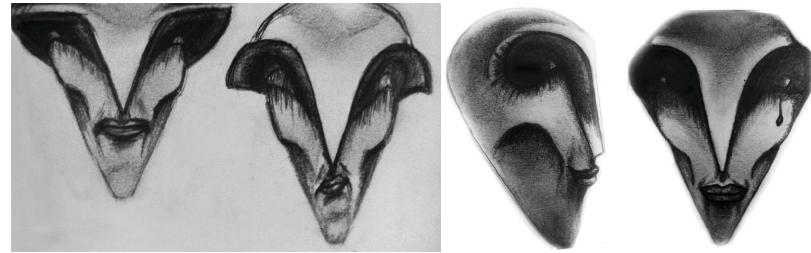
13-14. Eetessam. G. (2009). Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la femme fatale. España: Revista Signa 18. Universidad Complutense de Madrid.

de horror al proyectarse (en una sociedad machista) como la mujer sensual que manipulaba al hombre y lo orillaba a cometer actos de poca moral y/o maldad. Columba hace honor al personaje al manipular a Pedrolino para someterlo a su voluntad mediante las tácticas de la belleza y el enamoramiento obsesivo siendo que al final mostrará a esa mujer monstruo capaz de destruirse a sí misma físicamente para lograr su fin máximo intencionado en la vanidad, su protagonismo en la consumación de la vida.

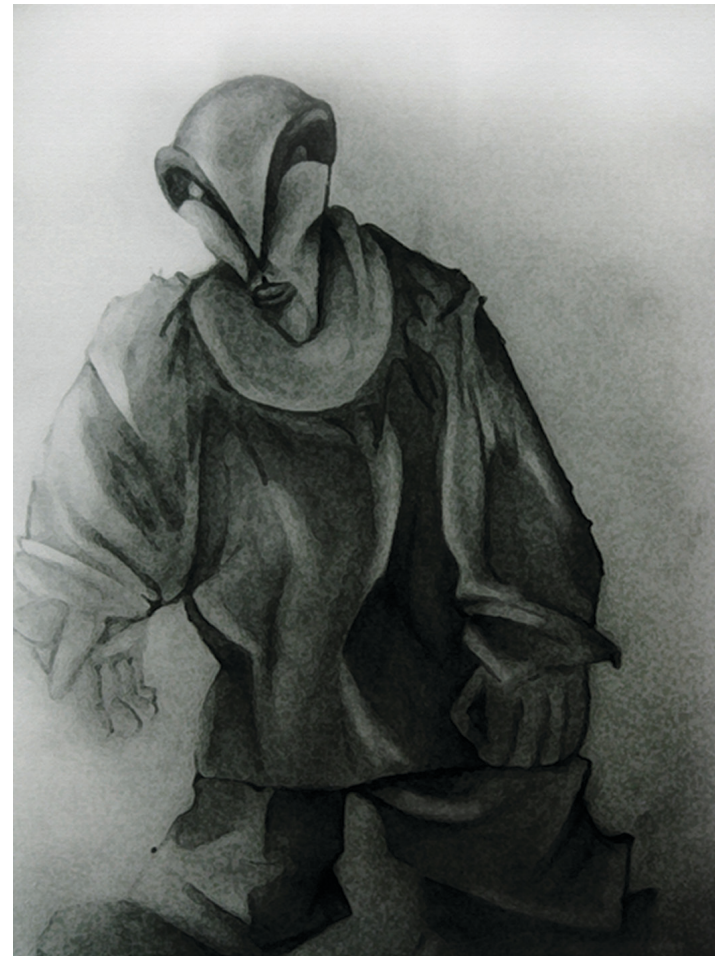
Este personaje no sólo se mantiene en este papel casualmente, su psicología puede recaer en el trastorno antisocial de la personalidad, también conocido como psicopatía. A grandes rasgos, el TPA se caracteriza por la conducta antisocial continua y crónica, en la que se violan los derechos de las demás personas al cosificarlos (retirar atributos que hacen a las personas semejantes a uno, volviéndolos utilizables y desechables). Para Cleckley, en el psicópata existe un déficit afectivo profundo que no le permite tener sentimientos de empatía y si realmente llega a sentir algo, son únicamente emociones de las menos profundas. Es por esto que realiza actos autodestructivos pues las consecuencias que normalmente provocarían pena, odio a sí mismo y vergüenza a una persona, simplemente no afectan al psicópata.

### **Pedrolino**

Su verdadero nombre es Pietro. Es un actor italiano de una compañía de la commedia del arte del siglo VXIII en donde interpreta al personaje Pedrolino. Tiene aproximadamente 23 años de edad, es delgado, blanco, calvo y con rostro de líneas marcadas, algo tétrico. Su ropa es toda blanca y de talla más grande.



Ana Aguilera. Bocetos 2D de Pedrolino. (2013) Dibujo.



Ana Aguilera. Boceto 2D de Pedrolino. (2013) Dibujo.

Está perdidamente enamorado de Nicoletta pero como a ella él le es indiferente, ha desarrollado un escape a esa realidad mediante el consumo de alcohol, lo cual incrementó su insistencia por la aceptación de su amada mujer hasta el punto del acoso y a lo que ella reaccionó con desprecio y maltrato. Este alcoholismo y el despecho provocan que su personalidad agresiva se torne violenta y un mal día bajo los efectos de la abstinencia al alcohol, sufre trastorno psicótico inducido con lo que decide cometer un acto destructivo y vengativo al creer que los demás gozan su sufrimiento y que Nicoletta ama a otro hombre.

Este trastorno se presenta en asociación con estados de intoxicación o abstinencia ya sea a una droga o a un medicamento. Su principal característica es la presencia de alucinaciones o ideas delirantes, aunque también puede causar ansiedad, fragilidad emocional y despersonalización. El temperamento de Pietro se contrapone al del personaje que encarna, ya que Pedrolino es un hombre inocente y bondadoso que es manipulado por Arlecchino para hacer bromas pesadas a sus patrones. Sin embargo comparten el amor no correspondido y, entre actuación y realidad, Pietro pierde el control de sus actos, no obstante cuando se le presenta la oportunidad de amar realmente, este sentimiento vence su delirio aunque finalmente su destino se torna trágico.

### **Colombina**

Su verdadero nombre es Nicoletta, es una mujer italiana del siglo XVIII, aproximadamente de 19 años de edad. Es actriz de una compañía de la commedia del arte y representa el papel de Colombina. Su personalidad es tranquila, sin

embargo el constante acoso de Pietro (Pedrolino) la irrita tanto que lo trata con desprecio cada que se encuentran fuera de escena.

Su ropa se caracteriza por la predominancia del blanco aunque usa guantes negros. Físicamente es muy atractiva, delgada, blanca y de cabello negro.



Ana Aguilera. Boceto 2D de Columba. (2013) Dibujo.



## Acabado de personajes

La creación tridimensional de los personajes fue un proceso manual que constó de cuatro etapas clave: bocetaje 2D, propuestas 2D, propuestas 3D y creación final. De esta forma obtuve personajes articulados con cabezas y manos moldeables.



Ana Aguilera. Elaboración de las manos. (2014)  
Alámbrico y silicón.

Todo el proceso comenzó en papel. El punto era lograr una personalidad que reuniera las características físicas del personaje Pedrolino de la commedia pero que además mantuviera un aspecto espeluznante. Siendo Pedrolino frecuentemente asociado a Pierrot por presentar características que pueden atribuírsele a un payaso, realicé la primera propuesta como un bufón antiguo con aspecto sombrío. No es difícil causar temor partiendo de un payaso maligno pero no reflejaba por completo la intención de los personajes de *la commedia*, así decidí hacer uso del recurso de las máscaras ya que me pareció el más adecuado para modificar el aspecto natural de un rostro humano y conservar la tradición de la obra teatral. El personaje perdió los ojos, los cuales se convirtieron en huecos sombríos que incrementaban

el misterio y la dramatización de la expresión, afilé las líneas y terminaciones del rostro, exalté los pómulos para contribuir a las sombras proyectadas para la deformación de los gestos, mantuve cierta proporción del cuerpo sólo exagerando el tamaño de los pies y manos, y conservé el atuendo característico de la obra.

Desde este punto ya sólo faltaba crear a Columba bajo el mismo concepto que Pedrolino y llevarlos al modelado 3D. El primer reto para la producción de los *puppets* era encontrar un esqueleto que fuera accesible pero funcional para las acciones establecidas en el guión, por lo que opté por utilizar un modelo de madera articulado únicamente en tobillos, rodillas, codos y muñecas; con cuello y cintura rotatoria. A éste esqueleto básico le agregué manos elaboradas con cable galvanizado reforzadas con silicón para mantener la flexibilidad en el abrir y cerrar de la palma y que al mismo tiempo tuvieran el volumen correspondiente al tamaño del personaje.



Ana Aguilera. Elaboración de las cabezas.  
(2014) Yeso y plastilina.

La cabeza constó de un desarrollo más amplio pues en ésta había que determinar cómo se producirían los gestos. Hice algunas pruebas y me di cuenta de que por el tipo de esqueleto sería complejo y probablemente no funcional el elaborar distintas cabezas, así que lo mejor era moldear las expresiones faciales. De esta forma desarrollé una base rígida como simulación del cráneo para no perder la forma básica del rostro, la recubrí con plastilina de escultor y con este mismo material realicé la nariz, ojos y bocas (éstas últimas sí fueron intercambiables en algunos momentos donde debían mostrar mayor movimiento).

En la vestimenta conservé las características principales de las representaciones pictóricas sobre la obra aunque adaptadas al contexto lúgubre. Conservé la apariencia de talla más grande en la ropa de Pedrolino al igual que el color blanco, elaboré dos cambios de ropa en Colombina y Columba ya que son el mismo modelo arreglado en distinta forma, es decir, Columba lleva ropa negra sobre la misma base blanca de Colombina.

En cuanto a los materiales utilicé terciopelo y lycra ya que además de su fácil manejo a pequeña escala, simulaba bien los pliegues característicos de la moda contemporánea a la obra.



Ana Aguilera. Primer propuesta 3D de ambos personajes. (2014)



Ana Aguilera. Acabado final 3D. (2014) Fotografía.

## Producción finalizada

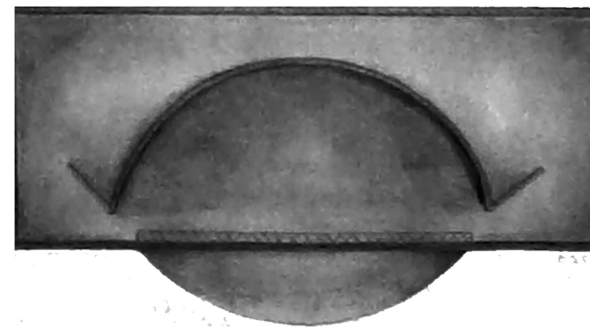
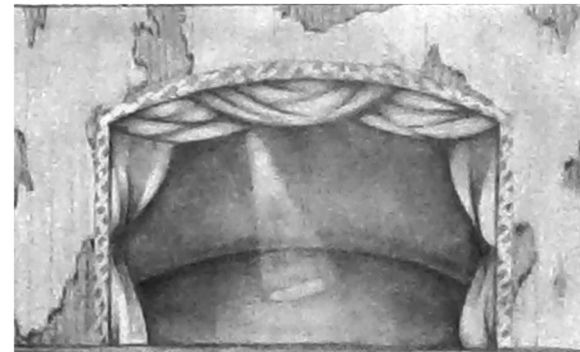
Animación Canto delirio

Duración: 3 minutos

Realización: Ana Karen Aguilera Ramírez

Música: Misa de Requiem (2) VII Libera me-Dies irae. Asociación coral de Viena-  
Orquesta Filarmónica de Viena / Aria para tenor Vesti la giubba-Ópera Pagliacci  
de Ruggiero Leoncavallo.

Año: 2013-2014



Ana Aguilera. Bocetos de la escenografía. (2013) Dibujo.

## Conclusiones

El tratamiento de color que presenté en Canto delirio es acertado ya que su principal función fue contener el estado anímico de los personajes, lo que se ve reflejado visualmente en los puntos clave de la trama y funciona como un conector para la comprensión temporal. De ésta forma existe un Pedrolino iracundo en rojo al igual que una Columba sádica, pero a Colombina en tonos claros y a Pedrolino delirante entre altos contrastes. Así mismo la fotografía conserva las tres principales direcciones de luz (nadir, cenital y lateral) planteadas desde inicio y que responden al género cinematográfico de horror y a la corriente artística del expresionismo alemán, además de que es una característica fundamental para la atmósfera dramática obtenida, que si bien no despierta la sensación pura de horror, conserva las características gráficas del género y deja clara la sensación de un entorno sombrío y angustiante. Gran parte de éste dramatismo se debe a la música principal pues la misa de réquiem de Giuseppe Verdi contiene un segmento llamado Dies irae (días de ira) que favorece la fatalidad con estos cantos sobre el día del juicio.

Por otra parte crear una historia de horror basada en una obra clásica de comedia ha sido una labor interesante, principalmente en la adaptación de los personajes pues a estos los representé no en su fase actoral sino como una posible personalidad detrás de la máscara, incluso el nombre tentativo de la animación fue *Le maschere* (Las máscaras), así conocemos a una mujer fatal y a un hombre mal correspondido en el amor y que son personajes como cualquiera de nosotros pero llevados al misticismo, a lo



Georges Wague en una de las cantomimes de Xavier Privas. Póster por Charles Léandre, 1899.

macabro y que con la inclusión de elementos de la ópera me proporcionaron una fuente de tragedia pura con la cual pude guiarme para lograr una trama que cumple con el propósito de despertar en el espectador cierta angustia pero sobre todo ansiedad e incomprensión ante la autodestrucción.

En la parte técnica, trabajar individualmente una animación en stop motion fue todo un reto, los tiempos de producción se prolongan debido a la realización de todas las partes que la componen desde la planeación con la elaboración del guión literario, el guión técnico, el story board, el bocetaje de personajes y posteriormente con el diseño y modelado de éstos, sus movimientos ya animados, el control de la iluminación y finalmente la edición.

Uno de los ejercicios más complejos fue dar movimiento a dos personajes ya que ésta es la primera vez que incluyo a más de uno en técnica stop motion y es evidente que esto requiere de mayor atención, cuidado, tiempo y recursos desde el inicio pues para cada uno hay que crear ambientes narrativos e históricos, mantener la misma estética visual en el modelado y desplazamiento, estar consciente de sus movimientos individuales y en el caso particular de ésta animación, respetar su color e iluminación representativas propias y situacionales. A pesar de éstas nuevas experiencias que hasta cierto punto me resultaron complejas pero que logré resolverlas satisfactoriamente, también me permitieron, a través del mismo manejo de diversos individuos (incluyendo a Colombina narrativamente), crear una historia y una estética variable y dinámica junto con la posibilidad de desarrollar personajes con estructuras psíquicas distintas que utilicé como herramientas para explotar la psicología del color.

Después de realizar este proyecto, comprendo amplia y concretamente el desarrollo de personajes e incluso aprendí más sobre la creación de una animación pues

he logrado una práctica formal y de la misma forma, he construido una investigación elaborada que me ha permitido crear propuestas que surgen de mi propio intelecto.



Federico Beltrán Massés. Hora azul (1917).  
Óleo sobre lienzo.



Pablo Picasso. Pedrolino y Colombina (1900).  
Óleo. Colección privada.

## Bibliografía

- Aguilar, J. (2007). El cine y la metáfora. España: Renacimiento.
- Anderson, J. Anderson, B. (1993). The myth of persistence of vision revisited. *Journal of film and video*, vol. 45, n° 1: 3-12.
- Arnheim, R. (1989). Nuevos ensayos sobre psicología del arte. España: Alianza
- Barbachano, C. (1974). El cine, arte e industria. España: Salvat.
- Caíno, O. (2012, 9 de diciembre). Diferencias entre películas cómicas y comedias, entre cómicos y comediantes, en el cine clásico argentino: 1933-1956. Apuntes [<http://pensarencine.blogspot.mx>] Recuperado de: <http://pensarencine.blogspot.mx/2012/12/diferencias-entre-peliculas-comicas-y.html>
- Eetessam, G. (2009). Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la femme fatale. España: Revista Signa 18. Universidad Complutense de Madrid.
- EntidadPúblicaEmpresarialRed.es (2008). Géneros cinematográficos. La comedia [[recursostic.educacion.es](http://recursostic.educacion.es)] Recuperado de: <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag2.html>
- Gómez, R. (2001). Colección Laberinto comunicación. N.º 5 Análisis de la Imagen. España: Estética audiovisual. Ediciones laberinto.
- Grandis, L. (1985) Teoría y uso del color. Italia: Ediciones Cátedra.
- Klinkenberg, JM. (2006). Manual de semiótica general. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Lambranzi, G. (2002) New and courius school of theatrical dancing. New York: Dover publications
- Lazo, N. (2004) El horror en el cine y en la literatura acompañado de una crónica sobre un monstruo en el armario. México: Paidós
- Leyte, A. (2006) El arte, el terror y la muerte: Lecturas de estética. Madrid: ABADA editores
- Linares, D. (1998). El guión. Elementos, formatos, estructuras. México: Alhambra Mexicana.
- Memba, J. (2004). El cine de terror de la Universal. España: T & B EDITORES
- Meritano, E. (2012, marzo) Muerte al cine como fotografía: todo cine es animación-Apuntes para una nueva teoría cinematográfica. *Revista mexicana de comunicación*. Recuperado de <http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2012/03/21/muerte-al-cine-como-fotografia-todo-cine-es-animacion-apuntes-para-una-nueva-teoria-cinematografica/>
- Ortiz, G. (1992). El significado de los colores. México: Trillas
- Prodavinci.com (2013, 2 de Junio). Breve historia del cine de comedia [[prodavinci.com](http://prodavinci.com)] Recuperado de: <http://prodavinci.com/2013/06/02/artes/breve-historia-del-cine-de-comedia/>
- Polze, S. (2009). Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°21. Ensayo La Psicología del Terror Clásico. Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo.
- Prieto, D. (1994). Diseño y comunicación. México: Ediciones Coyoacán.
- Rodríguez, M. (2011). Animación, una perspectiva desde México. México: CUEC
- Sánchez, J. (2002). Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Madrid: Alianza.
- Sibley, B. & Lord, B. (1988). Creating 3-D animation. The aardman book of filmmaking. EUA: ABRAMS
- Tornquist, J. (2008). Color y luz. Teoría y práctica. España: Gustavo Gili.
- Vidal, A. (1992). La iluminación en video y cine. Serie Libros Cúpula/imagen. Barcelona: CEAC.