



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**



**DIRECTOR DE TESIS: PROF. FELIPE NERI LÓPEZ VENERONI**

*Ciudad Universitaria, Cd. Mx. Octubre, 2018*



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.

## Agradecimientos:

Estoy llena de satisfacción concluyendo esta meta, un ciclo más que dio inicio en las aulas de la gloriosa Universidad Nacional Autónoma de México. Más orgullo al pensar que pasado el tiempo quedaría atrás, pero no fue así y ahora con gran felicidad y agradecimiento puedo decir que se cerró esta faceta.

Gracias a mi tutor el Mtro. Felipe López Veneroni que colaboro en realizar este sueño y hacerlo posible, después de haber intentado varias opciones de temas e incontables días de investigación.

A los profesores que me dieron su apreciable tiempo para leer esta investigación y ofrecieron su conocimiento.

- Julio Alberto Amador Bech

- Felipe Neri López Veneroni

- Diana Marenco Sandoval

- Roberto Luis Araujo Paullada

- José Antonio de Jesús González Arriaga

Siempre presente en cada momento de mi vida y en mi corazón agradezco a mi fabuloso padre, un científico extraordinario fuera de este planeta, que en cada instante me apoyo y estuvo alentándome en mi camino, quien me lleno de alegrías y hermosas aventuras, sobre todo en lo bello que es la vida viéndola con felicidad y amor, gracias a él aprendí a ser una buena estudiante y ser humano, en toda su vida siguió leyendo y aprendiendo, hasta el último momento. Solo me queda decir que este trabajo te lo dedico donde quiera que te encuentres, y tarde o temprano volveremos a encontrarnos para platicar tantas cosas que quedaron por contar. Te amo papá.

Igualmente agradezco a mi hermosa familia, mi madre, mi hermano y mi abuelita María, que juntos hemos unido fuerzas para brindar amor y afrontar todas las circunstancias que nos depara esta vida. Ahora mi abuelita María, la única que me queda y que me ha platicado tantas cosas de la Revolución y del arte culinario de ese entonces, no la cocina que conocemos ahora sin sabor, también le dedico este trabajo a ella que la llenará de mucho orgullo y felicidad. Eres una bendición abuelita. Mi mamá es la fuerza que me ha acompañado y gracias a su empeño, esfuerzo y dedicación ha logrado que yo sea el gran ser humano que soy. Gracias por todos tus cuidados mamá. Mi hermano José Luis que aun teniendo altibajos ha sido un apoyo para esta familia y me ha enseñado a seguir adelante en este maravilloso camino y más ahora como nuevo pilar de la familia en ausencia de mi papá.

Doy las gracias y me hace sentir bendecida por la felicidad que ahora me acompaña, el nuevo amor de mi vida que de una cita a ciegas en un quirófano dando labor de parto conocí. Mi linda hija Xomali, que ahora es mi nueva compañera de aventuras y gracias al amor que le tengo nada en este mundo lograra hacerme rendir ante cualquier problema que se presente. Te amo mi bebe hermoso y siempre tendrás en mi a una amiga, una guía y un apoyo para toda la vida.

Y que del mismo modo no lo hubiera logrado sin ayuda de su padre Gerson, quien ha recibido con gran amor a nuestra pequeña hija.

También le agradezco en especial y en particular a mi amiga Dayan Mejía, de la universidad, de ahora en adelante amiga de la vida, que sin su apoyo y su tiempo no hubiera seguido esforzándome con esta tesis. Gracias amiga, eres la mejor.

<b>Índice</b>	<b>Pág.</b>
<b>Introducción</b> .....	7
<b>Capítulo I</b>	
TEORÍA DE LA HERMENÉUTICA, ESTUDIOS CINEMATográfICOS, INDUSTRIA CULTURAL Y DISEÑO DE PRODUCCIÓN CINEMATográfICA	
1.1. La hermenéutica.....	11
1.1.1. Complementariedad entre la hermenéutica y la semiótica.....	18
1.2. Los estudios cinematográficos.....	30
1.2.1. Inicios del cine y el lenguaje cinematográfico.....	32
1.2.2. Proceso de producción cinematográfica en general.....	36
1.3. Industria cultural.....	47
1.3.1. Las industrias culturales.....	49
1.3.2. La industria cinematográfica.....	51
1.3.3. La industria del cine inmersa en Hollywood.....	53
1.3.4. Cultura.....	54
1.3.5. El cine como industria creativa, transnacional dentro de la era global y digital.....	59
1.4. El diseño de producción.....	61
1.4.1. Distinción entre diseñador de producción y director de arte.....	65
1.4.2. Acercamiento al departamento de diseño de producción.....	66
1.4.2.1. Escenografía, ambientación, decoración.....	67
1.4.2.3. Vestuario.....	72
1.4.2.4. Maquillaje y peinado.....	73
1.4.3. Relación entre la hermenéutica-semiótica y el diseño de producción.....	76
<b>Capítulo II</b>	
CINE CHINO	
2.1. El cine chino en sus orígenes y contemporáneo.....	78
2.2. Acontecimientos históricos-culturales del cine chino.....	79
2.3. Género: Wu-Xia como identidad cultural, género cinematográfico de artes de combate del cine chino contemporáneo.....	81
2.3.1. Conceptos de realismo, fantasía y teatralidad dentro	

del género de <i>caballería</i> ~~~~~	84
2.4. Cine y arte visual contemporáneo en China~~~~~	87
<b>Capítulo III</b>	
ANÁLISIS HERMENÉUTICO-SEMIÓTICO AL DISEÑO DE PRODUCCIÓN EN UNA CINTA CHINA CONTEMPORÁNEA	
3.1. La composición visual del cine chino en el género de caballería y su Intervención cultural~~~~~	89
3.1. Una mirada al cine chino (Ficha técnica, sinopsis, fotogramas a analizar)~~~~	91
- <b>"The Curse of the Golden Flower</b> de <b>Zhang Yimou</b> (2006)".	
3.2. Diseñador de producción del filme <b>Huo Tingxiao</b> ~~~~~	99
3.3. Elementos visuales de análisis en el cine chino ( <b>color, iluminación, escenografía, ambientación, decoración, vestuario, maquillaje, peinado</b>	
3.3.1. Fotograma o imagen <b>#a</b> (análisis formal, textual, hermenéutico-semiótico)~	107
3.3.2. Fotograma o imagen <b>#b</b> (análisis formal, textual, hermenéutico-semiótico)~	110
3.3.3. Fotograma o imagen <b>#c</b> (análisis formal, textual, hermenéutico-semiótico)~	112
3.3.4. Fotograma o imagen <b>#d</b> (análisis formal, textual, hermenéutico-semiótico)~	115
<b>Conclusiones</b> ~~~~~	118
<b>Referencias bibliográficas y fuentes</b> ~~~~~	123
1. Mauricio Beuchot, <i>Los márgenes de la interpretación: hacia un modelo analógico de la hermenéutica</i> , Editada en la Universidad Iberoamericana, México, D.F, 1995.	
2. John B. Thompson, <i>Ideología y Cultura Moderna</i> , México, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanas, 2ª edición, 1998.	
3. Ferdinand de Saussure, <i>Curso de lingüística general</i> , Losada, Buenos Aires, 1945.	
4. G. Gauthier, <i>Veinte lecciones sobre imagen y sentido</i> , Editorial, Cátedra, Madrid, 1986.	

## Introducción

La China clásica y el arte chino provienen de la misma fuente social, la conciencia espacial, las técnicas de composición, y la construcción de las imágenes tiene mucho en común, un hecho que se reflejaba en la composición de los muchos directores chinos.

Es sorprendente la realización de la industria cinematográfica china de la época contemporánea en cuanto a producción visual y contenido se refiere, dentro del género de *caballería* o del *Wu-Xia*, en donde muchas historias se encuentran en el límite entre la realidad, la fantasía y la teatralidad.

Tanto los acontecimientos sociales que se vivían en esos momentos como los géneros que vienen tras años de tradición, como en la ópera *Wu-Xia* o las historietas del mismo género, dan pie a estos relatos y a la forma de hacer este tipo de cinematografía de *caballería*.

La importancia académica de este análisis radica en contribuir con óptimo beneficio al conocimiento del diseño de producción visual dentro del género de *caballería* con fundamentos de teatralidad y de fantasía en el cine chino contemporáneo, dirigido a maestros, estudiantes, investigadores y demás profesionales de la comunidad académica.

La justificación de este trabajo consiste en aportar, más allá de un simple relato acerca de un género cinematográfico, un estudio sobre un campo de trabajo aplicado a la industria del cine chino, con base a su diseño de producción visual.

En el cine chino contemporáneo se nota que existe una profunda influencia basada en la ópera y las historietas de género *Wu-Xia*. Se indagará este género para conocer en qué sentido se da y cuáles son los elementos en los que ha sido influido para llegar al *Wu-Xia* contemporáneo en el diseño de producción visual.

El *diseño de producción* "es el tipo de tarea que determina el contenido visual de la película y de ella depende la labor que realizan los decoradores, escenógrafos, diseñadores de vestuario o encargados del *atrezzo*, maquillistas y peinado con el fin de ayudar al director a conseguir el ambiente idóneo para la historia que narra"<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Sainz Canovi, Jorge. Profesor del CUEC, en el *Diplomado de Diseño de producción y Dirección de arte*.

En esta tesis se pretende hacer una investigación exploratoria a través de la historia, con base en los *estudios cinematográficos*, donde se expone el proceso de producción en cine, la historia de la cinematografía y el departamento de diseño de producción en general. “Los *estudios cinematográficos* también consisten en el examen de los componentes del lenguaje cinematográfico que permiten distinguir una película de cualquier otra y puede tratarse del análisis de un único componente, varios o todos ellos, ya sea por separado o de manera simultánea”<sup>2</sup>, particularmente en este caso se estudiará uno de los siete componentes esenciales del cine, tratándose éste, el de *diseño de producción visual*. Además, para este apartado se hará uso de una herramienta de la comunicación, la entrevista, la cual se realizó tanto a gente profesionalista en el mundo del cine, así como a cinéfilos y conocedores de la producción cinematográfica, también se utilizarán datos recopilados en conferencias y revistas de cine consultadas.

Se examinará además a la *industria cultural* para conocer cómo influye el cine de otros países para dar pauta a un cine más comercial, logrando así exhibirse en un mercado global para cualquier tipo de público, dando como resultado posteriormente a la adaptación de nuevos géneros. Se elaborará un estudio de la industria cinematográfica vista como una industria cultural y todo lo que ello engloba.

Se utiliza el término de *cultura* de la escuela de antropología interpretativa de Clifford Geertz, entendida como “un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en representaciones simbólicas por medio de los cuales los hombres se comunican, perpetúan y desarrollan sus conocimientos frente a la vida”.<sup>3</sup> Esta definición permite entender que en la *cultura* existen siempre significados con los cuales los sujetos interaccionan.

Se entenderá a la *industria cinematográfica* dentro de la *industria cultural* como transmisora y productora de *cultura* teniendo como lectura base las propuestas teóricas de Theodor Adorno y Max Horkheimer, y Jhon B. Thompson. También se explorarán los

---

<sup>2</sup> Araujo Paullada, Roberto Luis. Profesor de la FCPyS UNAM, *clase de taller de producción, imagen en movimiento en séptimo semestre*.

<sup>3</sup> Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*, Gedisa. Barcelona. Pág. 88

inicios de la industria cinematográfica como una industria de gran poder económico e industria del entretenimiento.

Desde la perspectiva de Greimas, Paul Ricoeur, Mauricio Beuchot, y diversos autores de hermenéutica y semiótica, se explicará mediante sus teorías la fascinante labor del diseñador de producción en el cine chino, en particular de la cinta **“The Curse of the Golden Flower”** de **Zhang Yimou** del 2006”. De igual forma se expondrá información extraída de seminarios y congresos a los que asistí en relación a estos dos conceptos.

El tema central de esta tesis es el *diseño de producción visual*, en específico de la película **“The Curse of the Golden Flower”** de China del siglo XX, por ello el capitulado de esta investigación se esquematizó de la siguiente forma.

En el primer capítulo se intentará proyectar la definición de los conceptos a utilizarse para el análisis: 1) la *hermenéutica* y la *semiótica*, teorías que permiten discernir y llegar a la interpretación que está compuesta por la comprensión y la explicación, así como el análisis visual del encuadre, en particular de la puesta en escena o de la forma del estilo, en este caso del *diseño de producción*, a través del cual se analiza a la imagen como productora de significados, logrando una visualización majestuosa estéticamente para la visión y llena de significados; 2) los *estudios cinematográficos*, examinan los inicios de la industria del cine, los componentes del lenguaje cinematográfico como estudio con el cual se examinan el género cinematográfico, el proceso de producción y el departamento de diseño de producción en general, éste último, el diseño de producción, como componente esencial para el proceso de la industria del cine; 3) la *industria cultural*, en la cual se integra la industria cinematográfica, siendo considerada como una industria económica y portadora de cultura, así como en su momento fue utilizada para proyectar una ideología política, exponiendo estos elementos para entender por qué es una industria. También se indagarán los inicios del cine desde la perspectiva de industria para entender el por qué tiene un parecido con el cine occidental, un cine más comercial con lo cual logra exhibirse en un mercado global para cualquier tipo de público; 4) el *diseño de producción*, en el que se determina el contenido visual de la película, hallando los elementos que integran este departamento dentro del proceso de producción cinematográfico.

En el segundo capítulo se introducirán los inicios del cine chino, así como los acontecimientos sociales que dan comienzo al nuevo género cinematográfico de *caballería, Wu-Xia*, en los cuales se localiza el realismo, la fantasía y la teatralidad que existen desde la antigüedad con una tradición milenaria tanto en su cultura como en el arte para China. Así mismo en este capítulo II, se realizará una ilustración con la información recabada que proporcionan las entrevistas, en colaboración de personas con nacionalidad china, las cuales aportaron su conocimiento y vivencias de su cultura, historia y como sociedad.

Una vez que se esclarezcan los términos básicos para esta investigación, el tercer capítulo narrará un bagaje cultural breve sobre la Dinastía Tang que quiso plasmar el director de cine Zhang Yimou, así como lo referente a su película y su biografía, y del diseñador de producción Huo Tingxiao del mismo filme, además se ejemplificará mediante el análisis de diseño de producción los elementos que se encuentran en la cinta ***“The Curse of the Golden Flower”*** del cine chino y se expondrán los métodos de elaboración y su significación para lograr una película de esta índole visual esplendorosa.

Los conceptos aportados ayudarán a establecer en el tercer capítulo la metodología para el análisis hermenéutico-semiótico del diseño de producción, identificando las características de iluminación, color, decoración, escenografía, vestuario, maquillaje y peinado, señalando estos elementos como los puntos estratégicos para lograr una película de esta calidad.

Este trabajo se basará en diversas propuestas de análisis hermenéutica y semiótica leídas, estudiadas y analizadas, en cuanto a cine se refiere, pero en particular esta investigación tratará sobre una profesión en particular, el diseño de producción, en la cual se realizará un máximo estudio a detalle de la imagen en uno o varios fragmentos, fotogramas, escenas o secuencias de la película ***“The Curse of the Golden Flower”*** con los cuales se buscará aportar un método a través del cual estudiosos de la materia aprendan a interpretar, comprender y explicar los argumentos que se encuentran plasmados dentro del proceso de producción, y así mismo logren hallar los símbolos que significan algo para la sociedad transmitiendo un código o mensaje.

Esta investigación será un análisis del filme, que se divide en un análisis formal de la película en general; un análisis textual del contexto en el que hallamos los

acontecimientos sociales y el surgimiento de este género, dando paso a la interpretación, *hermeneusis*, así como un análisis semiótico, el cual se basa en el estudio de los componentes visuales dentro del diseño de producción, los cuales producen un significado.

Al realizar un proyecto de acercamiento analítico, es que no se cuentan con suficientes investigaciones y documentos con traducciones al español, por ello no es fácil el acceso a la información en cuanto a este tipo de cine oriental se refiere. Hoy en día no hay una visión latinoamericana del diseño de producción en el cine chino, en particular en este campo cinematográfico con un análisis hermenéutico y semiótico en sus componentes, por lo tanto, esta investigación hace una exploración hacia el género contemporáneo de realismo, fantasía y teatralidad dentro del diseño de producción que se encuentra en el filme chino "***The Curse of the Golden Flower*** de **Zhang Yimou**, 2006".

## Capítulo I

### 1.1. La hermenéutica

**Definición del concepto de hermenéutica, entendido como la descontextualización de un texto que ha sido comprendido, interpretado y explicado para conocer lo que quiso plasmar el autor en ese texto. Complementariedad entre hermenéutica y semiótica, la hermenéutica como interpretativa acude a las teorías del cine, en este caso, a la estética y a la semiótica**

Debido a los distintos enfoques debatidos por estudiosos de las Ciencias de la comunicación y áreas cercanas a las ciencias humanas, resulta un tanto complicado hallar definiciones aceptadas o que no entren en disputa, sin embargo, este trabajo hará uso de conceptos que llevan años en controversia y se esperará no contradecir a ciertos investigadores, y teóricos para fomentar y fundamentar este tipo de análisis en la industria cinematográfica.

En este capítulo se hará un recorrido por la historia a través de ciertos autores de la hermenéutica y la semiótica, por lo que en este trabajo interdisciplinario se busca encontrar ciertas ideas semejantes a los conceptos a utilizarse para lograr finalizar el análisis con el enfoque deseado. Permitiendo retomar los elementos esenciales y adecuados para los fines de este estudio, los cuales serán el punto central que dará sustento a esta investigación.

El concepto de hermenéutica proviene de Hermes, dios griego mediador entre dioses y el hombre, quien comunicaba los deseos de los dioses al pueblo griego. En la Grecia clásica resultaba inverosímil que la hermenéutica se tomará como una disciplina seria y sin funcionalidad, considerado que ellos solamente creían en aquello que veían.

Para Platón la hermenéutica significa, el modo de captar algo que proviene del mundo exterior tomado a través de los sentidos del ser humano, llevando acabo la interpretación.

Ion (diálogo de Platón, perteneciente a la serie llamada *Primeros diálogos*, escritos en la época en que el autor era aún joven) la hermenéutica, muy cercana a la moderna y también muy parecida a la del dios Hermes, en la que los poetas son los interpretes de dioses, siendo intérpretes de intérpretes.

Aristóteles relaciona a la hermenéutica y a la expresión a partir de la lengua, la cual es el intérprete del pensamiento humano, porque expresa al exterior. Afirmando que: "las palabras habladas son signos o símbolos de las impresiones del alma, porque las palabras son primordialmente signos."<sup>4</sup>

Ya en la Edad Media, Hermes, el intérprete, es retomado equívocamente para legitimar los textos de la Biblia, denominada como hermenéutica clásica.

Varios siglos más adelante, en los siglos XIX y XX, época moderna, la hermenéutica se vio inmersa en el campo científico, como método, el cual además de interpretar un hecho, dicho o escrito, también buscaba su comprensión.

Friedrich Schleiermacher es quien reutiliza el concepto hermenéutico, de los trabajos realizados en la interpretación de los textos bíblicos, y crea las bases para una "nueva" hermenéutica. Viendo a la hermenéutica como un arte de comprender.

---

<sup>4</sup> Beuchot, Mauricio. *Los márgenes de la interpretación: hacia un modelo analógico de la hermenéutica*, Editada en la Universidad Iberoamericana, México, D.F., 1995. Pág.5

Entonces la hermenéutica es vista como una ciencia o como un arte. La hermenéutica vista desde este punto nació por creación del Estagirita (Aristóteles), formando parte de otra disciplina que es la lógica, siendo una parte de ésta, la cual cumple con dar comprensión a lo que se está tratando en el proceso de argumentación. Siendo el punto específico de este tema a tratar en esta investigación, un análisis observado desde esta concepción de ciencia y arte, donde es retomada la hermenéutica para considerar que el estudio de la cinematografía tiene un fundamento e inevitablemente una cuestión de comprensión e interpretación al visualizar y entender el argumento o historia que relata una película.

En las ciencias es que el hombre tiene mayor contacto consigo mismo, pues encuentra un acercamiento directo con lo que el hombre crea para sus prójimos o para él mismo, siendo estas, las ciencias humanas, donde se localiza exactamente la hermenéutica, según expone P. Ricoeur.

El objeto y objetivo de la hermenéutica se ha definido por su objeto en las ciencias, entendiendo por objeto la comprensión del texto, como susceptible de recontextualizarse, en cuanto a hermenéutica se trate y por su objetivo o destino del acto de la interpretación es lo mismo que el objeto, llegar a la comprensión del texto, teniendo como medio la contextualización.

Ortiz-Osés dice que interpretar divide a la hermenéutica en dos grados, en la teoría de la interpretación y en enseñar a realizar la interpretación, esto en relación a las dos fórmulas que Schleiermacher escribe: "comprender al autor mejor que lo que el autor mismo se comprendió, y una hermenéutica donde hay mala comprensión."<sup>5</sup>

Schleiermacher parte de un concepto que estudia al hombre, para el cual "los otros son esencialmente un misterio para mí, de modo que toda expresión suya, no sólo lo consignado por escrito, sino también toda comunicación oral dotada de significado, puede ser mal entendida; sin embargo, el hecho de que toda palabra ajena resulte expuesta al malentendido requiere que la hermenéutica intervenga en toda comunicación interpersonal, y que todo comprender sea un interpretar."<sup>6</sup>

Emerith Coreth afirma que, a partir de Schleiermacher, la noción de comprender, se vuelve fundamental dentro del quehacer hermenéutico. Debido a que éste exige

---

<sup>5</sup> Beuchot, Mauricio. *Los márgenes de la interpretación...* Op. Cit. Pág. 6

<sup>6</sup> Ferraris, Mauricio. *La Hermenéutica*, Taurus. México, 1999. Pág. 14

una forma de adentrarse en el autor, a su situación, a su mundo de pensamiento y de representación convirtiéndose, por mucho tiempo, en el paradigma hermenéutico.

Mauricio Beuchot expone que, en el método de la hermenéutica se hace uso de la sutileza para comprender lo que plasmó el autor para poder explicar su contenido y sentido, exponiendo lo entendido dependiendo la situación histórica y cultural del interprete. Es decir, siendo el sentido de la sutileza de la hermenéutica el atrapar la intención significativa del autor a pesar de lo comprendido por el intérprete con cierta intencionalidad. Y Pasa lo mismo con el quehacer cinematográfico, en donde el director de una cinta narra una historia o un hecho visto desde su situación histórica y cultural que son parte de su conocimiento de vida.

Ortiz-Osés aporta a la hermenéutica: *una verdad sintáctica*, como pura coherencia; *una verdad semántica*, la cual corresponde a una realidad o mundo posible; y *una verdad pragmática*, para convencer a los intérpretes acerca de lo que se argumenta en la obra y su persuasión dentro del mismo.

En este mismo sentido Pierce menciona tres tipos de interpretación inmersas en la misma hermenéutica: *intérprete inmediato*, posibilidad donde el signo sea entendido correctamente; *interprete dinámico*, lo que en acto se interpreta; *intérprete final*, resultado final del intérprete dinámico. Lo cual también puede ser explicado, que en la hermenéutica exista: *un texto*, vehículo de un mensaje con intencionalidad; *un autor*, emitiendo el mensaje o significado; y *un intérprete*, recibiendo el mensaje con un código. Por ejemplo, en el cine: *un texto o un filme*, sería la película que realizó el director con alguna intencionalidad; *el autor o el director*, emite un mensaje o código con cierto significado; y el lector o *el espectador*, recibe el mensaje transmitido por el director de la película.

Si se da prioridad al lector hay un análisis subjetivo, si se le da al autor, se vuelve objetivo. Del mismo modo el texto puede darse de varias formas: escrito, hablado, actuado, plasmado o visualizado.

Para Mauricio Beuchot, la hermenéutica es encontrar el sentido auténtico, que está vinculado a la intención del autor, la cual está plasmada en el texto o historia que él produjo. En relación a la cinematografía, las películas son construcciones significativas que requieren una interpretación; son acciones, expresiones, imágenes y textos que se pueden comprender en tanto construcciones significativas.

Se trata de captar lo que el autor quiso decir. En la hermenéutica el objetivo de la interpretación converge tres puntos, el texto (con el significado que encierra y vincula), el autor y el lector. Y el lector o intérprete tiene que descifrar el contenido significativo que el autor dio a su texto, sin renunciar a darle también él algún significado o matiz. Pierce es quien traslada a la semiótica los 3 elementos del acto hermenéutico, pero ya no, para encontrar un sentido auténtico, sino como una referencia, es decir, "se toma en cuenta la intencionalidad del hablante, escritor o autor del texto y se termina insertándolo en su contexto socio-histórico-cultural."<sup>7</sup> Esto exige conocer su identidad, su momento histórico, sus condicionamientos psicosociales o culturales, lo que lo movió a escribirlo.

La hermenéutica descontextualiza un texto para volver a recontextualizarlo, llegando así a la contextualización del autor, es decir, al contexto del autor, después de una labor elucidaría y hasta analítica, requiriendo con ello conocer la intención del autor, percibiendo su identidad, situación histórica, cultural y condición social.

Mauricio Beuchot lo escribe de esta manera:

"El objetivo o finalidad del acto interpretativo es la comprensión, la cual tiene como intermediario o medio principal la contextualización. Propiamente el acto de interpretar es el de contextualizar, o por lo menos es una parte y aspecto muy importante de ese acto, pues la comprensión es el resultado inmediato y hasta simultáneo de la contextualización".<sup>8</sup>

Para 1883 con W. Dilthey, la hermenéutica es agregada a la comprensión histórica, mencionando que existe una duplicación entre ciencias naturales que tienen una explicación y ciencias del espíritu que tienen una comprensión, las cuales "se distinguen por un método analítico explicativo y un procedimiento comprensivamente explicativo."<sup>9</sup> Así la hermenéutica es la interpretación de los signos externos.

Autores modernos como Martín Heidegger retomaron elementos de las raíces de la hermenéutica, "en la interpretación el comprender llega a su propio ser, por eso es

---

<sup>7</sup> Beuchot, Mauricio. *Tratado de hermenéutica analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*. Edit. Itaca. Facultad de filosofía y letras. UNAM, 2005. Pág. 26

<sup>8</sup> Beuchot, Mauricio. *Tratado de hermenéutica...* Op. Cit. Pág. 17

<sup>9</sup> Ferraris, Mauricio. *La Hermenéutica...* Op. Cit. Pág. 297

que la comprensión no surge de la interpretación, sino que la interpretación se fundamenta en el comprender."<sup>10</sup> Entendiendo el proceso de comprensión como una característica fundamental de los seres humanos en cuanto tales: "comprender es algo que nosotros, en tanto seres humanos hacemos todo el tiempo de todas maneras, y los procedimientos de interpretación más especializados que emplean los analistas sociales dan por sentadas las bases preestablecidas de la comprensión cotidiana, y se inspiran en ellas."<sup>11</sup>

Thompson lo simplifica así:

"En el Ser y el Tiempo hermenéutica no significa ni la doctrina del arte interpretativo ni la misma interpretación sino más bien el intento de determinar la esencia de la interpretación a partir antes que nada de lo hermenéutico(...)así la hermenéutica se convierte en la interpretación de la autocomprensión y la comprensión humana del ser."<sup>12</sup>

P. Ricoeur en su explicación de la hermenéutica dice que a través de ella se permite discernir y llegar a la interpretación que se compone de la explicación y la comprensión. Tendiendo ambas a invadirse entre sí. También expone que la comprensión tiene una etapa de ingenua captación del sentido del texto en su totalidad, pero más adelante ésta será un modo complejo de comprensión al estar apoyada de procedimientos explicativos. "Al principio la comprensión es una conjetura. Al final, satisface el concepto de apropiación. Entonces, la explicación aparecerá como la mediación entre dos estadios de la comprensión. Si se le separa de este proceso es mera abstracción."<sup>13</sup>

Dentro de la definición que hace Ricoeur del círculo hermenéutico expone que:

---

<sup>10</sup> Beuchot, Mauricio. *Los márgenes de la interpretación...* Op. Cit. Pág. 8

<sup>11</sup> Thompson, John B. *Ideología y Cultura Moderna*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanas, 2ª edición, México, 1998. Pág. 399

<sup>12</sup> Ortíz-Oses, A. y Lancers, P. *Diccionario Interdisciplinario de Hermenéutica*. Universidad de Deusto. España, 1997. Pág. 299

<sup>13</sup> Gadamer, Hans Georg, *Verdad y Método, Fundamentos de una Hermenéutica Filosófica*. Vol.1. Sígueme, Salamanca, 1993. Pág. 360

“La interpretación no es un acto complementario y posterior al de la comprensión, sino que comprender es siempre interpretar, y en consecuencia la interpretación es la forma explícita de la comprensión.”<sup>14</sup>

Hans-Georg Gadamer replantea los argumentos de Schleiermacher, Dilthey y Heidegger, dándole a la teoría hermenéutica un alcance universal, donde toda comprensión se realiza en el lenguaje, también esta teoría está en el texto, *Ontología: hermenéutica de la facticidad* de Martín Heidegger, en donde la interpretación conlleva a esa búsqueda infinita de la comprensión. Entiende la comprensión como “una fusión de horizontes históricos, como una producción creativa de significado que aprovecha implícitamente los recursos de las tradiciones, contribuyó a enfatizar el hecho de que los seres humanos forman siempre parte de contextos socio-históricos, más amplios y que el proceso de comprensión es siempre algo más que un encuentro aislado entre varias mentes.”<sup>15</sup>

Las mentes a las que hace referencia Gadamer son los sujetos y el investigador sin dejar de ser sujeto dentro de su propio contexto socio-histórico y cultural, analiza a los sujetos como los analistas sociales, capaces de comprender, reflexionar y actuar a partir de esta comprensión y reflexión. Siendo esta la causa de que en el campo del analista social se interprete a través de interpretaciones, es un campo ya interpretado.

Apoyándose Thompson en esta preinterpretación, afirma que la experiencia humana siempre es histórica y productora de tradiciones, sin embargo, suelen ser en ocasiones inventadas, como si fueran de herencias antepasadas.

Sin embargo, el sujeto está inmerso dentro de una estructura de significados históricamente transmitidos, por ello se considera válido y pertinente completar el trabajo de la hermenéutica de P. Ricoeur con la hermenéutica de J. Thompson, donde menciona que la interpretación como trabajo del pensamiento consiste en descifrar el sentido oculto e interpretarlo en el sentido aparente, desplegando los niveles de significación implicados. Para Ortiz-Osés hermeneutizar la cultura requiere descubrir los mitos, que se localizan en sus pliegues conceptuales.

---

<sup>14</sup> *Ibidem*. Pág. 378

<sup>15</sup> John B. Thompson, *Ideología...* Op.Cit. Pág. 401

La hermenéutica tiene una clasificación dual de características internas en ella misma, la hermenéutica pura; la teórica y la práctica, principalmente teórica por su conocimiento y después aplicada por su extensión. En la primera es donde se conjuntan los principios y reglas que guían a la interpretación sutil, como lo menciona más tarde Ortíz-Osés y adecuada; en la segunda es la aplicación de estos principios y reglas en la interpretación del texto.

Si bien es cierto que, al elaborar un análisis formal de contexto, es decir, socio-histórico, se cuenta con los elementos suficientes para realizar una explicación, mediante la combinación de estos elementos es como se puede llegar a la comprensión, a la búsqueda de más significados dentro de las estructuras culturales. Al buscar cuál es el contexto social, cultural e histórico en el que se realizó esta cinta es que se eligió este método de estudio, la hermenéutica, como base para llegar a un buen análisis en el diseño de producción en el cine chino contemporáneo. Es decir, esta postura propone la comprensión y la interpretación de los actos humanos a través de su cultura, religión, contexto histórico, lenguaje, valores y tradiciones. Es una concepción que esté en el seno mismo de la organización social. Haciendo que de una escritura textual o visual se desarrolle un modo de civilización. Una manera de ser y de estar en el mundo.

Será entonces que la hermenéutica, como la ciencia que explica, interpreta o comprende textos, entendiendo por textos, aquellos que van más allá de la palabra y el enunciado, siendo en este caso, el acercamiento a un análisis visual interpretativo en el área de diseño de producción en cine, de los fotogramas elegidos para el análisis, cuyas estrategias de interpretación de la experiencia fílmica incluyen el comentario informal, la crónica, la crítica, el análisis, la teoría y la docencia universitaria o la práctica profesional como oficio. Toda estrategia hermenéutica comporta una dimensión ética y estética, está ligada a mecanismos culturales, sociales, históricos, de deseo y de saber.

### **1.1.1. Complementariedad entre hermenéutica y semiótica**

El análisis hermenéutico de Thompson utiliza diversos métodos derivados de la teoría del cine, y tiene como objetivo precisar la naturaleza estética y semiótica de la película (para lo cual desde esta perspectiva se estudian los componentes formales del

filme). Este tipo de análisis pertenece a la tradición de las humanidades, lo cual significa considerar al cine como arte.

Para Umberto Eco existen tres conceptos en la interpretación estética, en este caso también se encuentra en el cine:

-*Intentio auctoris* (intención del autor) hiperbolizada por la teoría de autor y la crítica periodística, en cine la intención del director.

-*Intentio operis* (intención del texto) aislada en los estudios formalistas y estructurales, en el caso de una película la intención del guion.

-*Intentio lectoris* (intención del lector) es el objeto de la hermenéutica, la estética de la recepción y las teorías del cine contemporáneo, dentro de este concepto entra el espectador, quien percibe la estética de las imágenes, dependiendo su experiencia cultural y artístico.

Este análisis hermenéutico como interpretativo puede ser de naturaleza estética o semiótica. En el primer caso, el análisis centra su interés en el espectador implícito y su experiencia estética, lo cual exige aproximaciones transdisciplinarias. El segundo tipo de análisis, es decir, el análisis semiótico, centra su interés en el enunciado y sus condiciones de enunciación, como es en el caso de las aproximaciones estructuralistas, formalistas, intertextuales, los estudios de traducción, etc. Las herramientas centrales del análisis hermenéutico son la descripción y la microdescripción, considerando que el objetivo general es estudiar el cine como universo autónomo.

Esta comprensión recae en dos puntos, el análisis estructural correspondiente al contenido tangible de una imagen visual, y el análisis contextual, que se refiere a la condición socio-histórica en la que se desenvuelve dicha imagen. Lo anterior es un complemento para el análisis hermenéutico que permite crear una relación entre lo estructural e histórico para llegar a la comprensión.

Tal vez lo sintagmático sea lo formalizador, pero lo paradigmático es lo que enriquece y sobreabunda de sentido, y eso es lo que más interesa a la hermenéutica. Por ello la hermenéutica ofrece un enriquecimiento allí, a la semiótica, que ya padecía de falta de pragmática, como lo reconoció el propio Greimas, por eso, que también tuviera faltas o carencias que sólo podría llenar la hermenéutica. Es un terreno en que

la hermenéutica puede completar a la semiótica. Después del análisis seccionante de la semiótica, la hermenéutica podrá aportar la recomposición o globalización.

De tal modo que la hermenéutica se encuentra más del lado de la comprensión, significa que alguna cosa es vuelta comprensible o llevada a la comprensión, y la semiótica del de la explicación, donde su peculiar enfoque es llevado a determinar a través de la sociedad algo que significa (una imagen, un conjunto de palabras, un gesto, un objeto, un comportamiento, etc.)

La semiótica sigue siendo parte de la hermenéutica, dentro de una concepción hermenéutica más amplia, a saber, una hermenéutica textual. Pero no es una hermenéutica totalitaria ni imperialista, sino mediadora. Expuesto anteriormente por Mauricio Ferraris, la hermenéutica sería, entonces para Greimas, "una hermenéutica dominante explicativa"<sup>16</sup>. En cambio, la de Ricoeur sería "una hermenéutica dominante comprensiva"<sup>17</sup>.

La semiótica aporta un análisis predominantemente explicativo y se complementa con una reflexión hermenéutica, comprensiva, que cierra y hace la síntesis después del análisis. Es donde también se encuentra la necesidad de una hermenéutica analógica que funja como límite de la labor analítica e implante la presencia del cierre sintético que recobre las significaciones de los textos a un nivel más vivo. Pasando del nivel de la explicación al de la comprensión, el cual es el más elevado y perfecto.

La semiótica visual atendiendo a esta investigación, es una rama de la semiótica que trata sobre el estudio o interpretación de las imágenes, objetos e incluso gestos y expresiones corporales, para comprender o acoger una idea de lo que se está viendo. Por ejemplo, una persona que asiste al cine a ver una película, utiliza la semiótica visual, para interpretar las imágenes observadas.

La imagen, como particular, y el contexto o lugar en la tradición, como universal, configuran la relación de lo que se da en la interpretación.

Por este mismo camino, Paul Ricoeur menciona tres elementos en su hermenéutica. El primero se refiere a la semiótica o estructural, que se refiere al sistema

---

<sup>16</sup> Este trabajo fue publicado originalmente con el título *Entre herméneutique et sémiotique*. Paris, Pulim, Université de Limoges, 1990. Núm. 7. *Nouveaux Actes Sémiotiques*. La traducción para la Revista *Escritos* corresponde a Gabriel Hernández Aguilar.

<sup>17</sup> *Ídem*.

de los signos; a lo que le continua la semántica, hace referencia al sistema de los signos con el referente, por la realidad que evoca; y la tercera hace mención a esta dimensión práctica, o del habla que corresponde al uso concreto de los sistemas de signos, mediante el cual menciona Saussure, los hombres se comunican entre sí.

Semiología (del griego *semeïon* signo) ciencia que fue formada por Ferdinand de Saussure como "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social."<sup>18</sup> Ch. S. Peirce formula también una teoría general de los signos bajo el nombre de semiótica. Saussure destaca la función social del signo y Peirce su función lógica.

Roland Barthes en 1964, presenta los elementos de la semiología, ya que existe un método exacto de análisis, es solamente considerada como un estudio de los sistemas de comunicación. Por ejemplo, las artes, en este caso en específico el cine; y las literaturas son modos de comunicación basados en el empleo de sistemas de signos, derivados también de una teoría general del signo.

También para Guiraud Pierre esta ciencia de la semiología muestra tres formas en las que se ve: en la primera forma para algunos sujetos un estudio de los sistemas de comunicación no lingüística; en la segunda forma, con Saussure extiende la noción de signo y de código a formas de comunicación sociales, tales como los ritos, las ceremonias, las formas de cortesía, etc.; y en la tercer forma para otros sujetos las artes y la literatura son modos de comunicación basados en el empleo de sistemas de signos, derivados también de la teoría general de los signos. Semiótica de comunicación: código, sistema claramente establecido para comunicar.

Para la elaboración del análisis en este estudio la semiótica es de gran ayuda para establecer si en la cinta cinematográfica elegida transmite un código o mensaje, el cual es consecuencia de lo que el director de la película quiso contar a través de su conocimiento, vivencias y contexto socio-histórico en el cual se desarrolló en su vida.

En consecuencia, se puede hacer semiótica de cualquier cosa que establezca un código. Ésta trabaja con el sentido, siendo esta misma una interpretación.

El estudio semiológico de la imagen es como Buysens o los estructuralistas lo denominan, un procedimiento de comunicación asistemático: sus mensajes no se pueden descomponer en signos estables, constantes en los mensajes del mismo tipo:

---

<sup>18</sup> Saussure, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*. Losada. Buenos Aires, 1945. Pág. 60

son realmente pictogramas, en el sentido que Istrine emplea esta palabra. Se leen, no en el curso del tiempo, sino en el espacio, es decir, en un orden determinado por la posición de los detalles en el espacio pictográfico y no siguiendo el orden, inexistente, de su enunciado con el tiempo. La imagen observada desde el punto de vista artístico como medio de comunicación no lingüístico, presenta casi siempre un sentido predominantemente estético.

En este sentido, la cinematografía parece como si hubiese intentado utilizar el interés artístico de las imágenes para atraer la atención y hubiese concebido a la cinta cinematográfica como una obra de arte hecha por un artista al servicio de una mercancía. Es decir, dentro de las películas llenas de cargas visuales se caracterizan por emplear un análisis o investigación de su estética. En el fondo la película debe atraer la atención como lo hace una obra de arte.

La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. Y dentro de estas funciones está la percepción que se divide en dos elementos: comprender y sentir, el espíritu y el alma, constituyen los dos polos de la existencia. La comprensión se ejerce sobre el objeto y la emoción sobre el sujeto. Comprender significa toda una organización u ordenamiento de las sensaciones percibidas, mientras que la emoción es un desorden de los sentidos. Por lo tanto, se trata de dos modos de percepción: el signo lógico y el signo expresivo.

La hermenéutica en el sentido de comprender un acto humano (en este caso la realización de una película) y luego interpretarlo, a través de la cultura, religión, contexto socio-histórico, valores, tradiciones, etc. del sujeto, así como la semiología, en este mismo sentido de comprender las artes y la ciencia englobadas en las ciencias humanas, los modos semiológicos de conocimiento intelectual influyen sobre la experiencia de la percepción.

Es cuando la hermenéutica y la semiología se unen en estudios fundamentales para analizar y entender la comunicación humana inmersa en diferentes disciplinas o ciencias humanas, tales como el arte, la música, el cine, la moda, la arquitectura, la publicidad, los rituales o cualquier manifestación de sentir o pensar.

Ahondando en el estudio de esta tesis, en una parte de la investigación se aborda el objeto de investigación semiótico, en el cual se busca reconstruir el funcionamiento de los sistemas de significación distintos de la lengua, de acuerdo con el proyecto mismo

de toda actividad estructuralista, que es construir una reconstitución de los objetos observados, en esta caso de una escena , un instante, un fragmento o un fotograma seleccionado, siendo a su vez necesario dejar en claro que tiene un principio limitativo, se decide no describir los hechos reunidos, sino desde un solo punto de vista. El cine, puede interrogar varios puntos de vista, ya sea desde los componentes del lenguaje cinematográfico hasta un solo componente o todos ellos, ya sea en conjunto o por separado. El punto de vista elegido para esta investigación desde la semiótica concierne por definición a la significación del objeto u objetos a analizar, siendo el caso que atañe a este trabajo, el análisis de los puntos que engloba el diseño de producción cinematográfico (color, iluminación, decoración, escenografía, vestuario, maquillaje y peinado).

En un principio la semiótica como ciencia solo estructuraba la dinámica lingüística, pero ahora se adentra en cualquier campo que tenga como objeto el signo. Sin duda una película es la representación de algo, es un signo, son muchos signos a la vez. A veces quienes hacen cine se aíslan y se empeñan en encontrar una imagen correcta al filme, solo hacen planos por su valor estético y no por lo que realmente representan. Es aquí en donde se espera intervenir con herramientas semióticas de modo que se investiguen todas las características del signo y el papel que tiene el diseño de producción, más específicamente el papel que tiene el diseñador de producción en el momento en que asimila que los elementos con los que trabaja aportan un sentido al signo.

La verosimilitud en una obra audiovisual dependerá no solo de la historia sino de la propuesta de diseño de producción también, de modo que todo conjugue y sea comprensible a un hecho cualquiera. Imágenes enriquecidas de coherencia, consistencia, imágenes que atrapen al espectador por una elaborada construcción de discurso.

Zecchetto lo expone del siguiente modo:

“Por discurso entendemos los fenómenos culturales como procesos de producción de sentido. El término discurso designa, al mismo tiempo, el acto, de producir sentido y su expresión comunicativa.”<sup>19</sup>

Más allá de una historia que todo sujeto puede entender o que piensa entender al ver cualquier película, existen ciertos elementos visuales que contribuyen al significado total de la obra, esos elementos visuales como la fotografía, la iluminación, la escenografía, el vestuario, el maquillaje, los personajes, la textura, el color, la luz, la sombra, la composición, la línea, los movimientos de la cámara, el encuadre, los planos, la música, la ambientación, el sonido y el montaje tienen significados que aportan o contradicen el contenido total de la cinta. Lo interesante de analizar estos elementos y encontrar otros nuevos en el camino es que esta búsqueda conduce a un estudio de los signos en el lenguaje cinematográfico.

El cine contiene una gran variedad de componentes a los que podrían encontrarse sentido; el lenguaje de quienes hablan, el lenguaje corporal de los actores, el lenguaje de la música y de los sonidos que se escuchan, el lenguaje visual de las imágenes, entre otros. Lenguajes que tienen unas formas específicas y unos significados. Es por esta misma razón que se plantea en este estudio la posibilidad de un lenguaje visual del diseño de producción (decoración, iluminación, escenografía, color, vestuario, maquillaje y peinado) ya que muchos objetos que están presentes dentro del ámbito estético y de diseño de producción no están puestos accidentalmente y tienen significados y sentidos por “comprender y explicar”<sup>20</sup>.

Así lo menciona Zecchetto:

“Desde que se comenzó a teorizar sobre el cine, se trató un asunto no sólo de un nuevo medio de expresión, sino de una especie de lenguaje susceptible de expresar ideas, sentimientos cuyo sentido dependía del

---

<sup>19</sup> Zecchetto, V. *La danza de los signos*. La Crujía. Buenos Aires, 2003. Pág. 15

<sup>20</sup> *Ibidem*. Pág. 75. 1. Comprender: es la forma de conocimiento mediante la experiencia del significado de algo. 2. Explicar: es una forma de conocimiento a través del razonamiento lógico y científico: es el análisis de los mecanismos, de las reglas, de las organizaciones y de los condicionamientos constitutivos de un ente o de un fenómeno.

montaje, de la naturaleza de los planos y de sus relaciones por lo menos tanto como las cosas representadas..."<sup>21</sup>

Las imágenes del cine se convierten en signos ya que son representaciones de la realidad. Ahora bien, la decoración, la escenografía, el color, la iluminación, el vestuario, el maquillaje, el peinado y todos los elementos del diseño de producción son signos, si se considera la definición de Charles S. Peirce, es algo que está por alguna otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien. Un signo sirve para representar o sustituir a algo que no está presente para algún sistema que sea capaz de interpretar tal sustitución.

Desde la perspectiva semiótica la imagen trabajada se ve como un signo con un fondo de diseño de producción, porque en una cinta podemos encontrar representaciones ligadas a un objeto. Entonces la relación entre estos signos es la que produce un sentido para un sujeto singular en el ámbito de su cultura y su sociedad.

Se atenderá a dar la diferencia entre el símbolo y el signo para el estudio analítico de esta investigación cinematográfica, de 4 fotogramas en particular.

El signo cumple su función de manera directa, puede formar parte de un lenguaje gráfico o de un código visual. Los signos ofrecen un mensaje simple de relevancia inmediata y momentánea, es decir, se trata de todo aquello que se pueda interpretar, sea cosa, hecho o persona.

El símbolo es una imagen que representa una idea, que comprende una verdad universal que no necesariamente es la misma, depende de la cultura y el entorno. El fuego por ejemplo, simboliza el sol en ciertas culturas y por otro lado la fuerza vital masculina. En términos más sencillos un símbolo es en una misma cultura un determinado signo que posee más de un significado y se transforma en un símbolo.

Ambos conceptos, signo y símbolo serán observados y descritos en este acercamiento analítico del diseño de producción en el cine chino contemporáneo.

Para Gauthier:

---

<sup>21</sup> *Ibidem*. Pág. 40

“La imagen, generalmente el rodeo de las representaciones diversificadas de lo real concreto, produce sentido, sentido que la perfección no puede cerrar; la imagen, aunque sea representación o acto sémico (y es la mayoría de las veces, una y otra cosa, la una por la otra), sólo puede funcionar mediante un código establecido gracias a relaciones sociales.”<sup>22</sup>

Con el diseño de producción filmica se expresan emociones, impresiones, mensajes y sentidos, mediante herramientas que tiene a su disposición este departamento en el quehacer cinematográfico como: la planeación del proyecto mediante bocetos ilustrativos, maquetas, dibujos detallados, breakdown y storyboard, etc., es decir todo lo que involucre al diseño de producción en cine. A partir de un guion se busca recrear una atmósfera para detallar la estética total de la imagen en las películas cinematográficas. Desde el punto de vista conceptual el diseñador de producción determina “si los requerimientos de color, iluminación, decoración, escenografía, vestuario y maquillaje son viables para el presupuesto y para la intención que se requiere en la cinta, pero teniendo en cuenta innegablemente la coherencia con el guion y el acuerdo con el director.

Burgin afirma que la primordial característica de la imagen visual del cine es producir y comunicar significado, siendo que estos significados no están plasmados en la imagen misma, sino que el significado se localiza en el contexto en el que aparecen las imágenes y la intención que tuvo el autor.

De modo que Burgin hace ver que estas imágenes en sí mismas no tienen significado, sino que el significado estará dado por las estructuras sociales y psíquicas del autor y el espectador.

Las películas despiertan multiplicidad de sentimientos y emociones a través de la percepción y el individuo a partir de sus paradigmas socioculturales tiene una aproximación o experiencia diferente con el filme. Cada sujeto encuentra un sentido en determinado color, determinada ropa, determinada actuación, determinado espacio. Es sabido que el diseñador de producción contribuye a la producción del sentido de una película, pero se ha visto que los nuevos realizadores del campo audiovisual que se

---

<sup>22</sup> Gauthier, G. *Veinte lecciones sobre imagen y sentido*. Editorial Cátedra, Madrid, 1986. Pág. 95

interesan por este rubro están dedicando mayor tiempo y trabajo al aspecto técnico, en muchas ocasiones olvidando la importancia del mensaje.

Cada departamento del proceso cinematográfico tiene sus funciones específicas y formas particulares de producir significado. En cada uno se crea un lenguaje semiótico diferente lo que conduce a estudiar la dinámica de los signos que comprometen al diseño de producción visual en una obra cinematográfica particular, con la producción de sentido, de modo que se descubra una posición clara para esta profesión dentro de dicha dinámica. Por ello el cine se puede designar como plurisignificativo, por su gran diversidad de significados, tanto en su contenido argumentativo como informativo y visual.

Esta investigación vislumbra que la percepción visual encuentra similitudes y diferencias, extrae y abstrae, al tiempo que categoriza, jerarquiza, y hasta posiciona. Pero lo más importante es que conduce a una conclusión a nivel hermenéutico-semiótico al proponer que el objeto que llamamos "real", es decir, no el objeto de una representación sino el objeto mismo, se percibe gracias a una atribución cultural que lo demarca en lo que es y con la forma que tiene, y nunca otra. La percepción que en principio se ve como el mero proceso sensible que captura un objeto ahora da cuenta también de un proceso cognitivo, semiótico y hermenéutico. Las representaciones que convencionalmente signifiquen lo mismo a un grupo de personas o a toda una sociedad.

Los conceptos que sirven para este estudio a aplicarse se dan a partir de sus definiciones, las cuales se verán puntualmente más adelante: la decoración, la escenografía, el vestuario, el maquillaje y el peinado.

La percepción se consigue a través de los sentidos y de la misma forma se presenta también a través de las informaciones existentes en nuestra memoria. Las relaciones y conexiones que realiza la mente al ver algo están entonces atadas al sujeto mismo, es decir, desde su cultura, su rol social, sus vivencias, los signos preestablecidos en su memoria como el relacionar la luz con el día. Cuestiones que concierne a todo sujeto que elabore un concepto que va a ser percibido por un público que ve un monstruo tras la sombra cuando en realidad es un indigente que tiembla de frío en la calle.

El cine puede ser explicado como un signo visual a través de la teoría de los signos, es decir, como un proceso cognitivo. Este consta básicamente de tres niveles:

1. *Las Sensaciones* (obtenidos por barrido)
2. *Procesos Perceptivos* (Transformación simplificadora)
3. *Procesos Cognitivos* (Repetición y memoria intervienen en el objeto)

Dentro de este esquema de signo visual existe un criterio que les permite pasar al plano semiótico; la tipología o categorización, es un sistema estructurado que da cuenta de todos los objetos de percepción que se organizan por oposiciones y diferencias. Es un proceso de descifración de un *continuum* de la percepción, descifración que conduce a las formas en que se designan de aquí en adelante con el nombre de tipología.

Las tipologías son formas que pertenecen a un modelo teórico, son partes de la estructuración, en este caso van desde lo general del cine hasta lo particular del diseño de producción y pueden ser tanto un vestuario, un color, una forma, una escenografía, una textura o un icono en una escena o secuencia.

Este modelo de descodificación puede ser pensado a nivel cinematográfico, específicamente desde el campo del diseño de producción, pues el reconocimiento de una textura, una forma o un color, es el primer paso para que el espectador entienda el sentido concedido a una escena. Los signos visuales que usan para tal efecto estarán inmersos dentro del mundo de la descodificación visual.

Para abordar este análisis será necesario entender primero que la semiótica funciona por códigos, lo cuales son símbolos que representan y transmiten la información desde la fuente hasta el punto del destino, que estos mismos signos existen bajo cualquier proceso de comunicación y se apoyan en una convención cultural, a su vez, estos son las premisas en los que ésta se funda. Por otro lado, también debemos tener claro que la semiótica no sólo abarcará al signo como una unión entre el significado y el significante, si no también todo el proceso que permite su comunicación.

Los espectáculos de los medios de comunicación, considerando entre ellos el cine, es un espectáculo artificial, es decir, es una función de proyección que representa un hecho que es ficticio (aun si está basado en una historia real) y que está muerto, que ya no existe sino tan solo en un rollo de cinta química con diversos compuestos.

Para Barthes la fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente. La fotografía fija tiene estas características que muestran que

no es el objeto mismo que representa. Se toma la fotografía con la mano y se observa, que no soy yo, o que no es mi familia, o que no es la guerra misma; es una foto de mí, una foto de mi familia o una foto de la guerra. Inconscientemente las fotos fijas traen recuerdos y emociones, pero conscientemente no se está inmerso en la situación, ni tampoco se cree que esté sucediendo. El cine en cambio tiene un grado de inmersión tal que se siente estar no solo ante el objeto mismo sino a veces se cree ser parte del objeto mismo.

Se considera que un filme es un signo icónico y se propondrá comprender y explicar frente a la iconicidad, así presentándose distintas definiciones, por ejemplo, Charles Peirce considera que el signo icónico representará su objeto por su similitud. Por otro lado, la apreciación de Morris afirma que desde un cierto punto de vista el signo icónico se caracteriza por tener las mismas propiedades que el denotado. Mientras Umberto Eco postula, permaneciendo en el plano de la percepción, es preciso al menos tomar otra precaución y afirmar, por ejemplo, que el signo icónico construye un modelo de relaciones (entre fenómenos gráficos) homólogo al modelo de relaciones perceptivas, que construimos al conocer y al recordar al objeto.

El icono ha sido pensado como la copia de lo real debido a esto Greimas y Courtés reclaman, reconocer que la semiótica visual es una inmensa analogía del mundo natural es perderse en el laberinto de los presupuestos positivistas, confesar que sabemos lo que es la realidad, que conocemos los signos naturales cuya imitación produciría tal o cual semiótica.

Específicamente para un filme los objetos culturizados serán todos aquellos recuerdos visuales que los realizadores quieren representar en su historia, recuerdos propios o ajenos, inventados o reales. El signo icónico, como tal es la reconstrucción de dichos recuerdos, es la secuencia de imágenes que resulta de una producción cinematográfica.

En relación entre la hermenéutica y la semiótica, se enlaza la teoría de la imagen a través de la cual se llega al mismo punto, la realización de una interpretación del diseño de producción cinematográfica.

En cuanto al inicio de la teoría de la imagen en lo visual, concebida dentro de la semiótica y la hermenéutica, se condujo a otra concepción distinta a la textual, cada

vez más ideográfica o pictográfica: la imagen visual debe ser una fuente de estética y de información.

En cada secuencia o escena de la película es perfectamente reconocible que la estética y el embalaje típico (forma y color) se centren en la imagen, el texto o narración se limitan a grandes imágenes, se ve sustituido por grandes pictogramas. La escena de una princesa en un palacio lleno de colores deslumbrantes y dorados hacen ver su grandeza y majestuosidad.

Los diversos prospectos demuestran quizás aún mejor esa utilización de la imagen en el cine como procedimiento de comunicación no lingüística abordado desde la semiótica.

Los sistemas que surgen de la sociología de las comunicaciones, son sistemas en los que intervienen sustancias diferentes: en el cine se estudia tanto la imagen, como el sonido, la música, la actuación, la escenografía, el vestuario, el montaje, el guion, la narración, la puesta en escena, la enunciación, la estética, la retórica, el género, el estilo, la adaptación, la intertextualidad, etc. Mencionado anteriormente como los signos no lingüísticos responden al estímulo - respuesta.

Lo que se plantea en este apartado es llegar a un conocimiento y entender de estos conceptos para ejemplificar mediante el análisis del filme los elementos a través de los cuales se elaboró el diseño de producción y el significado que conlleva para la industria del cine chino.

## **1.2. Los Estudios Cinematográficos**

### **Inicios del cinematógrafo hasta la aparición del lenguaje cinematográfico y su proceso de producción en general**

El cine en ocasiones es visto como un objeto económico y cultural sin ponerse a pensar en lo artístico, tecnológico y profesional que habita en su interior.

En este capítulo se expondrán los inicios tecnológicos, artísticos, culturales y las profesiones que se crearon con dicha industria y dieron pauta al nacimiento del cine.

El cine fue invento de un fin de siglo lleno de descubrimientos sorprendentes. El cinematógrafo era una máquina capaz de reproducir el movimiento de figuras fotografiadas. Al concluir con la invención de la cámara oscura, la revelación de la linterna mágica daba a conocer la proyección de imágenes con lentes y una óptica evolucionada, que ampliaba las imágenes pintadas sobre placas de vidrio.

El diorama de Louis Daguerre y Charles Bouton, inaugurado en 1822 fue sorprendente en cuanto a efectos ópticos y escenográficos se trataban. Unos años más adelante, para ser preciso en 1838, se dio inicio con lo que se conoce como daguerrotipos, siendo estos la impresión de imágenes sobre soluciones químicas situadas en placas de vidrio, esto dentro del sistema de la cámara oscura.

Estos tres descubrimientos, movimiento de imágenes, proyecciones y revelado, fueron los escalones para la evolución del cinematógrafo. En un principio se creó el fenaquistiscopio o zootropo, los cuales daban impresión de movimiento al girar un carrusel con imágenes. Más tarde en el año 1890 Edison trabajó en un nuevo invento llamado kinetoscopio. Y para 1888, Edison y su equipo de trabajo experimentaban la posibilidad de sincronizar sonido con imagen, obteniendo un logro muy considerable para la época, el kinetofono, el cual combinaba dos de sus inventos, el kinetoscopio y el fonógrafo, sin aún lograr la sincronización de ambos. Lo que todavía le hacía falta por descubrir era la proyección que tenía la linterna mágica, en donde existiera una experiencia compartida, un espacio donde se involucrara un público espectador. Siendo en definitivo el paso que dieron los hermanos Lumière con el mayor invento de la humanidad en el año 1895, el cinematógrafo, el cual hace cierta referencia a alguna historia, visión, pensamiento, imagen, punto de vista, idea, etc. que quiere contar el director a través de las películas.

La fecha 28 de diciembre de 1895, es considerada como el nacimiento del cine, en la que se organizó la proyección de cintas de los hermanos Lumière en el Grand Café del Boulevard des Capucines de París.

Edison no podía quedarse atrás y se concentró en su nueva invención, el vitascope, una máquina semejante a la de los hermanos Lumière, siendo inmediata la internacionalización de su nueva creación.

La experiencia de asistir al cine fue rápidamente adoptada y fueron tan importantes las imágenes en movimiento como la proyección. Por esta parte, la

tecnología del cine ha evolucionado enormemente, desde el cine mudo hasta la ahora actual digitalización y cine en 4D del siglo XXI.

## **Divisiones para los estudios del cine**

En el 2003 para Lauro Zavala el cine se puede dividir en tres secciones a estudiar, una aproximación general del cine:

- Estudios de cine a partir de los intereses de una disciplina humanística, especialmente la historia, pero también la sociología, el psicoanálisis, la filosofía, la ética, etc.
- Estudios específicamente cinematográficos, sobre la estética, es decir, sobre la experiencia particular de cada individuo al ver una película en un contexto histórico específico.
- Teorías del cine, modelos metateóricos que proponen agrupar los modelos teóricos a partir de lógicas taxonómicas y tipológicas.

Los estudios sobre cine tienen como finalidad reflexionar de manera sistemática sobre la naturaleza de la comunicación cinematográfica.

En términos generales el estudio cinematográfico puede ser de naturaleza profesional, es decir, puede tener un uso de carácter formativo y puede consistir en revelar la situación que se vive en otros países ajeno al de cualquier sujeto o el aprendizaje tanto de su idioma como de su cultura. A su vez en este ámbito profesional se utilizan las películas con fines disciplinarios, pedagógicos y hasta terapéuticos. En términos disciplinarios o pedagógicos, las películas son empleadas en disciplinas como historia, sociología, comunicación, filosofía, humanidades, psicología y prácticamente todas las disciplinas universitarias.

La teoría del cine, se basa en la reflexión general acerca de la especificidad del discurso cinematográfico, y el análisis cinematográfico consiste en el diseño de un modelo, o su aplicación, para el examen sistemático de uno o varios fragmentos de una película particular, es una labor en el que se ponen en práctica estrategias para el estudio de elementos específicos de una película, con el fin de reconocer algún

subtexto, y al decir subtexto se quiere hacer referencia al análisis de un componente o varios de ellos dentro de la cinta fílmica o del proceso de producción como se ha mencionado.

Todas las estrategias de análisis hermenéutico se han desarrollado paralelamente a la evolución de las mismas teorías del cine: las tradiciones de análisis que se han desarrollado en el estudio cinematográfico incluyen las siguientes modalidades: *Análisis valorativo* (el lugar que tiene la película en la historia del cine); *Análisis estructural* (un mapa general de las secuencias); *Análisis simultáneo* (estudio cronometrado, acompañado por fotogramas, incorporando comentarios específicos sobre cada secuencia); *Análisis de componentes* (análisis formalista de los recursos expresivos, es decir, de Producción, Dirección, Guion, Sonido, Fotografía, Arte (diseño de producción o dirección de arte) y Montaje; *Análisis histórico* (estudio de análisis previos, es decir, de las aproximaciones interpretativas existentes, y la relectura de análisis anteriores, señalando así la tradición estética a la que pertenece la película, y ofreciendo un examen de sus características distintivas), y *Análisis Comparativo* (en este caso, entre las características de lo general y la especificidad de esta película, lo cual permite mostrar las consecuencias que tiene estudiar una película canónica para la teoría del cine).

Estas modalidades del estudio cinematográfico permiten integrar diversas tradiciones disciplinarias en un proyecto claramente transdisciplinario en el terreno de la estética, la hermenéutica y la semiótica.

En particular esta investigación consiste en el estudio de un único componente esencial dentro del cine, siendo este el de arte (diseño de producción visual: escenografía (ambientación, decoración), vestuario y maquillaje (peinado) mediante el análisis cinematográfico.

Este tipo de estudio cinematográfico está orientado a analizar ciertos contenidos de la película ***"The Curse of the Golden Flower"*** del director chino Zhang Yimou, visto desde el departamento de diseño de producción visual a cargo del diseñador de producción chino Huo Tingxiao, teniendo como objetivo general, utilizar la película analizada como herramienta para un objetivo transitivo.

Desde esta perspectiva de análisis hermenéutico-semiótico, los estudios cinematográficos y la industria cinematográfica consisten en el examen de los componentes del lenguaje cinematográfico que permiten distinguir una película de

cualquier otra, es decir de 7 componentes fundamentales, mencionado arriba como análisis de componentes: Producción, Dirección, Guion, Sonido, Fotografía, Arte (diseño de producción y dirección de arte) y Montaje. El estudio cinematográfico puede consistir en el análisis de un único componente, varios o todos ellos, ya sea por separado o de manera simultánea, también ya expuesto en el párrafo anterior.

Uno de los primeros manuales didácticos para el análisis hermenéutico (interpretativo) del cine se publicó en Francia en 1954, y fue *El lenguaje del cine*, de Marcel Martin.

## Lenguaje cinematográfico

“La semiología o semiótica se define como la ciencia de los lenguajes, de manera que la semiótica fílmica habría de ser la ciencia del lenguaje cinematográfico. De este modo a partir de la aplicación de la semiótica comunicacional, que extrae dos conceptos como lenguaje y mensaje, y dentro de sus fundamentos teóricos, se hizo muy popular el término lenguaje cinematográfico”<sup>23</sup>.

La técnica de contar una historia, alguna visión o idea en imágenes sufrió una gran evolución. Los primeros cineastas concebían al cine como un teatro filmado, los escenarios eran telones pintados y se ponían cámaras estáticas. A través del tiempo los directores descubrieron técnicas básicas para mover la cámara o posicionarla en algunos ángulos. Del mismo modo se pasó del telón pintado a escenografías tridimensionales.

Para este logro de desarrollo del lenguaje cinematográfico se debe mencionar a David W. Griffith, quien creó el primer plano y el flashback, así como a Sergéi Eisenstein, quien produjo la técnica del montaje. Y no menos importante Anton Grot, primer diseñador de producción. Así como cabe mencionar a la estética de atracciones del mago genio francés George Méliès, quien presentaba trucos sorprendentes en el escenario. Estos pioneros y los expresionistas alemanes a través de diversos experimentos

---

<sup>23</sup> Martín Arias, Luis H. *El cine como experiencia estética*. Caja España. España, 1997. Pág. 153

dieron inicio a lo que se conoce como lenguaje cinematográfico, alcanzando gran madurez en el año 1920.

La puesta en escena, el montaje, los recursos visuales a través de los trucos técnicos y de fantasía, las fórmulas expresivas fílmicas establecidas por los pioneros conseguirían la madurez hacia la época de la Primera Guerra Mundial.

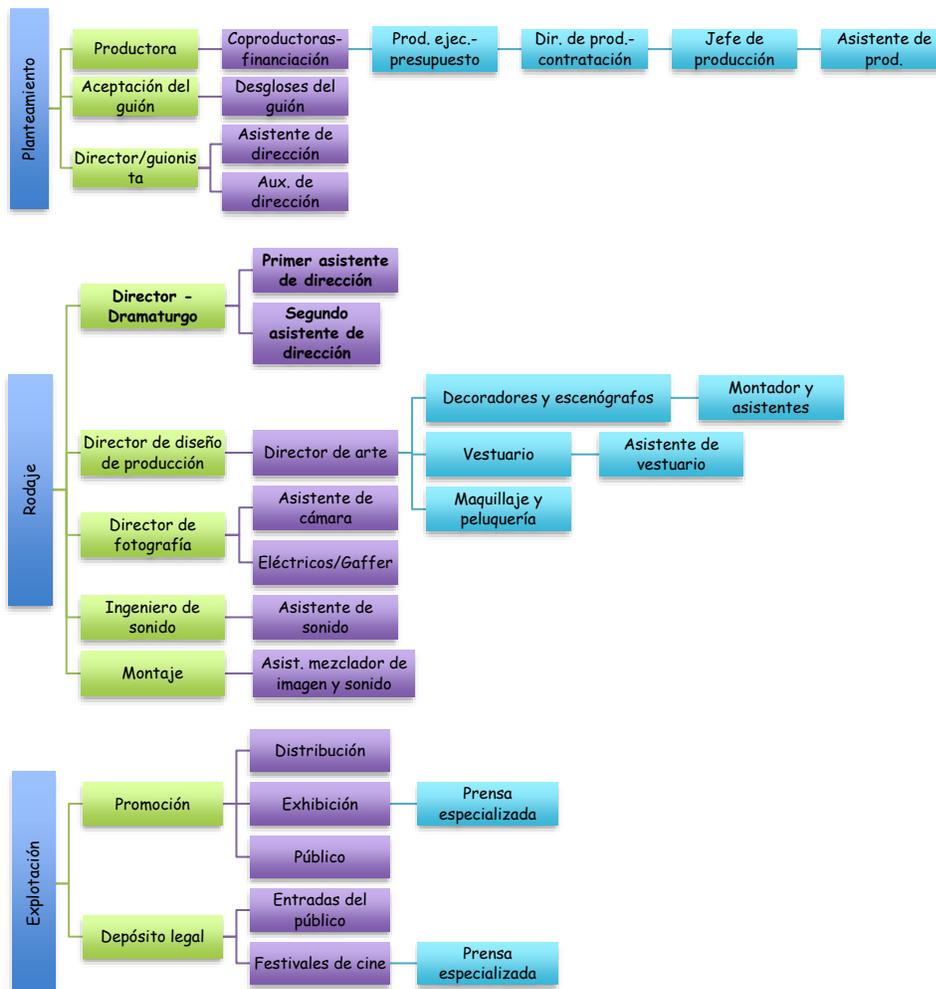
En seguida se expondrá un cuadro de Modelos cinematográficos que contiene las principales características respecto al tipo de identificación, estilo de escritura, relación entre los sistemas básicos (temporal, espacia y narrativo) y las estructuras de discurso correspondientes:

<b>Modelos Cinematográficos</b>	
<p><b>Clásico de Hollywood</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Subordinación de los sistemas espacio-temporales a la lógica narrativa.</li> <li>○ Predominio de la identificación con los personajes.</li> <li>○ Transparencia de escritura: ilusión de realidad.</li> <li>○ Restauración de la Ley.</li> <li>○ Discurso del amo.</li> <li>○ Trama circular cerrada.</li> </ul>	<p><b>Moderno Europeo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Relativa autonomía espacio temporal. Escenografía metafórica.</li> <li>○ Predominio de la identificación con la cámara.</li> <li>○ Evidencia de escritura: denotación del dispositivo.</li> <li>○ Subversión de la Ley.</li> <li>○ Discurso del analista</li> <li>○ Espiral orgánica.</li> </ul>
<p><b>Posclásico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Valoración expresiva del espacio y los objetos, como significantes.</li> <li>○ Expresividad de la cámara, justificada diegéticamente.</li> <li>○ Escritura como expresión de subjetividad.</li> <li>○ Transgresión de la Ley.</li> <li>○ Discurso hitérico.</li> <li>○ Esquema sinusoidal alterno.</li> </ul>	<p><b>Posmoderno</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Autonomía de la forma del espacio y los objetos, respecto al relato.</li> <li>○ Cámara espectacularizada, potenciando la diégesis.</li> <li>○ Escritura constituida por adición de estilos.</li> <li>○ Perversión de la Ley.</li> <li>○ Discurso universitario.</li> <li>○ Sistema circular concéntrico.</li> </ul>

En el siguiente apartado del proceso de producción se darán a conocer las técnicas y formatos utilizados hoy en día para la realización una cinta fílmica.

## Proceso de Producción

Profundizando en el campo del cine para el lenguaje cinematográfico se lleva a cabo un proceso producción y en la práctica cinematográfica se busca un perfecto funcionamiento entre la historia y los elementos de la producción del cine en general, mediante los cuales se lleva a cabo toda una labor profesional, logrando así la realización de majestuosas películas, aunque otras no tanto, en seguida se esquematiza este proceso en 3 grandes rubros:



Ahora bien, una vez esquematizado el proceso de producción en general, también se debe señalar ciertos elementos dentro del mismo, en el que se compone todo este proceso para quienes laboran en este oficio.

## **Preproducción**

En esta etapa comprendida desde la concepción de la idea de un proyecto audiovisual hasta el primer día de rodaje o filmación. Asegura y determina las condiciones óptimas del proyecto a crear. De hecho, es la fase más larga, tediosa y compleja de todo el proceso de producción cinematográfica, ya que aquí toman las decisiones que tendrán aciertos o errores sobre el producto en total, y repercutirá en las siguientes dos etapas:

- *Idea*: historia, relato, tema, acontecimiento, pensamiento, ficticio o real, imaginación de cierto sujeto por la cual se va a crear la cinta.
- *Arquitecto*: original o adaptado.
- *Guion*: tratamiento, diálogos, estructura dramática.
- *Valoración*: viabilidad del proyecto
- *Documentación*: Recolección e investigación en busca de información.
- *Plan de necesidades previas*: se determinan decorados, actores, locaciones.
- *Casa productora*: presupuesto y derechos. Dos tipos de contrato: above the line (reciben créditos antes del filme) y below the line (reciben créditos después del filme).
- *Adquisiciones y servicios*: insumos, renta de cámara, tramoya, sonido, iluminación, hospedaje, transportación, alimentación, locaciones, permisos, seguro contra lluvia o accidente, doctor y sindicatos de los trabajadores.
- *Guion técnico y guion de trabajo*: guiones previos a la realización de la película, antes de continuar con los planes y guiones definitivos.
- *Esquema financiero*: presupuesto (cuánto va a costar la producción de la película en su totalidad) y plan financiero (de dónde va a salir el dinero para la filmación).

El esquema financiero responde a un elaborado control de gastos que deben ser contemplados por el director de producción, quien debe tener en cuenta imprevistos que surjan con posterioridad.

A partir del guion definitivo, se procede a inventariar con el grado máximo de detalles las necesidades de personal, decorados, mobiliarios, accesorios, vestuarios, locaciones, etc., que se desprenderán de la lectura atenta del guion. Se trata de estimar las necesidades de todo tipo, humano y material, que se precisarán para obtener el resultado esperado. También abarca aspectos como desglose, estrategias de trabajo, permisos y contrataciones.

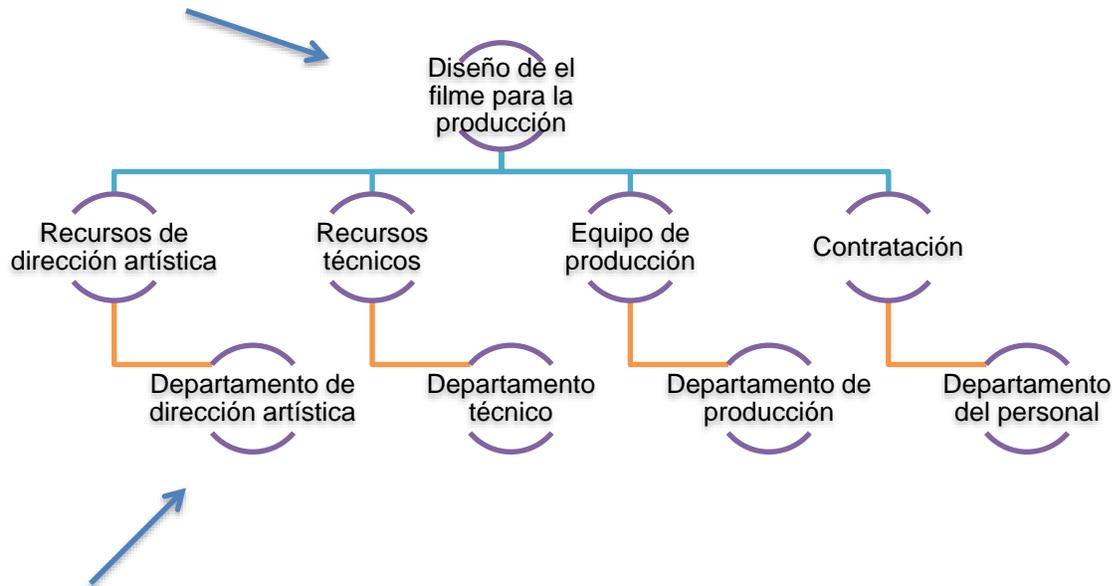
*Plan de financiación*

Presupuesto de la película <small>(En caso de coproducciones indicar aquí la parte española)</small>		
Presupuesto Total	<input type="text"/>	<b>Subtotal</b> <small>(Sin copias y publicidad)</small> <input type="text"/>
Ayuda solicitada		
Importe	<input type="text"/>	
Datos de aportación empresas productoras		
<b>Empresa</b>	<b>%</b>	<b>Aportación Económica</b>
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
<b>100% Total</b>		<input type="text"/>
Otras subvenciones públicas concedidas		
<b>Organismo</b>		<b>Importe</b>
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
<b>Total Subvenciones</b>		<input type="text"/>
Inversión del productor <small>(Se deberá adjuntar documento acreditativo)</small>		
<b>Recursos propios</b> .....	_____	_____
<b>Derechos de Antena</b> .....	_____	_____
.....	_____	_____
.....	_____	_____
Cine.....	_____	_____
<b>Distribución</b> Video.....	_____	_____
Otras.....	_____	_____
<b>Ventas Internacionales</b> .....	_____	_____
.....	_____	_____
<b>Otros recursos reintegrables o no</b> .....	_____	_____
.....	_____	_____
<b>Total inversión del productor</b>		<input type="text"/>

Ejemplo de un plan financiero

- *Personal responsable de la primera parte de la preproducción*: gerente de producción, gerente de casting, gerente de locaciones (scouting: encargado de buscar locaciones), director, productor, asistentes y ayudantes.
- *Gestión y planificación de los recursos en la producción cinematográfica*:

## Necesidades:



## Servicios:

Recursos necesarios para la producción de cine, y de aquí se pasa al segundo rubro de trabajo del proceso de producción.

### Producción

- *Escaleta*: necesidades del filme (lugar, objeto, acción, efecto, utilería, accesorios, vehículos, número de planos y de la secuencia).
- Casting: Reparto de actores.
- *Escenografía y ambientación*: diseño de producción, dirección de arte (vestuario, escenografía, peluquería, maquillaje, decoradores, montadores y diseño gráfico).

Arte de diseñar y pintar decoraciones escénicas determinadas a evocar un ambiente en el que se desarrolla la acción dramática. Conjunto de circunstancias y decorados que rodean un hecho, una actuación, etc.

La decoración es un conjunto de elementos con que se crea un ambiente.

- Personal responsable de la parte de la producción: *tropa* (ayudantes, asistentes, carpinteros, eléctricos, attrezistas, constructores, técnicos, etc.)

Después de ser aceptado el guion y de planificar con el director de producción todos los aspectos de diseño de producción, fotografía y sonido, se da inicio con la realización de un elaborado plan de trabajo, que ahorre al máximo la producción en espera de ser llevado al público.

Ahora bien, en seguida se mencionarán algunos tipos de formato que se elaboran para la realización en la producción de un filme, son formatos estándar para cualquier tipo de producción, ya sea para un comercial, un cortometraje, una película, etc. Algunos de ellos serán explicados más afondo para su comprensión y ejemplificados para conocer su elaboración:

- o Formato de breakdown
- o Formato de storyboard
- o Formato de scouting
- o Formato de la Lista de decisiones (FDI)
- o Formato de la Pauta de transmisión
- o Formato de Programa diario de actividades por hora
- o Formato de Plan de rodaje
- o Formato de la lista de vestuario
- o Formato de la carpeta de producción

Además, también se anexan formatos que fueron extraídos del modelo cinematográfico de Hollywood:

- o Hoja#1: Desglose de reparto
- o Hoja#2: Desglose de locaciones exteriores
- o Hoja#3: Desglose de locaciones interiores
- o Hoja#4: Desglose de utilería y atrezzo (breakdown – Action Props)
- o Hoja#5 A: Desglose de vestuario por secuencia
- o Hoja#5 B: Desglose de vestuario por personaje

Hollywood Board

Una vez expuestos los formatos de cada departamento de producción, se retoma la siguiente parte de la elaboración del plan de trabajo:

- *Plan de trabajo*: se divide en;

- *storyboard*, a su vez se compone de:

- *escena*: es la acción que sucede en el dibujo realizado.
- *cuadro o enfoque*: dentro del dibujo de la escena se enmarca lo que el lente de la cámara verá.
- *secuencia*: entre un dibujo y otro hay una acción o puede haber un paso de tiempo, depende del grado de detalle que exista.
- *tiempo*: el director ordena y otorga duración a cada escena y el tiempo que transcurre entre cada una.
- *comentarios u observaciones técnicas*.
- *transiciones entre las imágenes*: disolvencia o corte directo.

Cada secuencia se realiza en una determinada locación y se clasifica en:

- Interior Día
- Interior Noche
- Exterior Día
- Exterior Noche

Existen planos, ángulos y movimientos de cámara que también se registran:

- Planos basados en el cuerpo humano:
  - Big Close Up
  - Close Up
  - Medium Shot
  - Full Shot

- Plano Americano
- Plano General
- Plano Holandés
- Panorámico
- Cenital
- Long Shot (exteriores)
- Cris-cross (cambios rápidos entre los personajes)

- Ángulos:

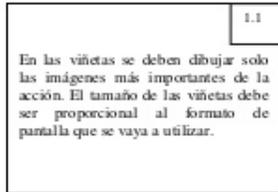
- Gusano
- Inclinado
- Contrapicada
- Picada
- Imposible

- Movimientos de cámara:

- Paneo
- Tilt up o tilt down
- Travelling
- Dolly in o Dolly out
- Pedestal
- Boom
- Zoom
- Grúa
- POV (point of view)
- Steadicam

**TITULO DEL PROYECTO:** En todas las hojas se debe escribir el titulo del proyecto.

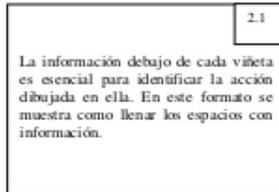
<p><b>"TITULO DEL PROYECTO":</b> Solo en el inicio de cada escena va este marco, luego se debe indicar únicamente con el titulo del proyecto y sin el marco.</p>	<p><b>ESCENA:</b></p>	<p><b>PARTICIPANTES:</b> Aquí se debe colocar todo el personal que participa en la escena.</p>
--	-----------------------	--



**IDENT. EXT.- PARQUE NOCHE**  
**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** Aquí se describen brevemente los sonidos del plano. Por ejemplo: "ruido Nocturno" o del dialogo.

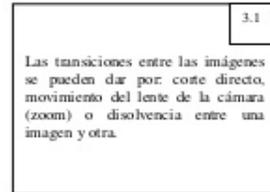
**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_



**IDENT. EXT.- PARQUE NOCHE**  
**ACCION:** aquí se describe brevemente la acción del plano. Por ejemplo: "Laura se esconde detrás del carro".

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** Aquí se indican los detalles específicos del plano. Ejemp: "Travelling hacia la izquierda".



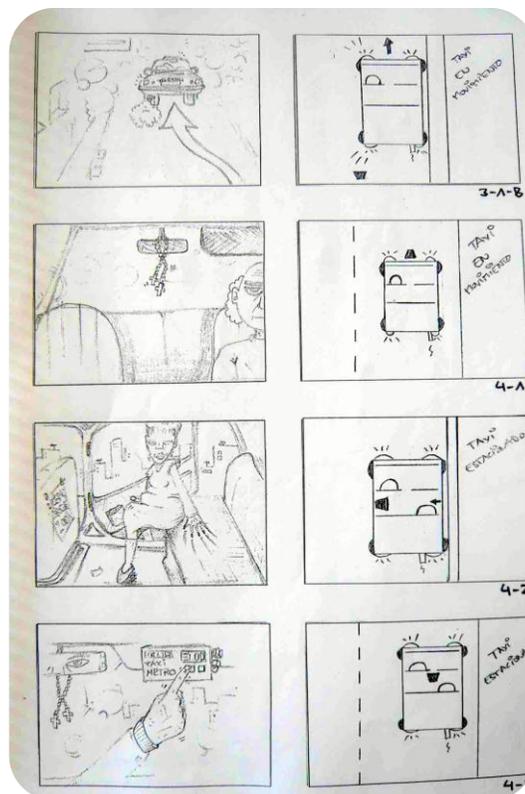
**IDENT.**

**ACCION:** \_\_\_\_\_

**AUDIO:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES:** Los planos se enumeran tomando como base la escena a la que pertenecen: 1.1 /2.1/3.1/4.1.....5.2/6.2/7.2.....etc.

### Ejemplo para llenar un storyboard



Storyboard de una secuencia

- *breakdown*, desglose donde el director organiza la grabación y sitúa en el tiempo y espacio los elementos necesarios. Tanto el asistente de dirección

como el director de fotografía deben trabajar conjuntamente para elaborar el breakdown. Se enlistan las necesidades de cada toma; qué actores, qué vestuario, qué utilería, qué sonido, si hay efectos, etc.

CÓDIGO DE COLOR PARA EL PROD. STRIPBOARD		<b>HOJA DE BREAKDOWN</b>		PAG. NO.	Página de Breakdown
Día Ext.	-Amarillo			FECHA	Fecha en la que se realiza esta hoja de Breakdown
Noche Ext.	-Verde			COLOR	Código de Color
Día Int.	-Blanco				
Noche Int.	-Azul				
COMP. PROD.	Compañía de Producción	NOMBRE SC.	Nombre otorgado a la escena. (a veces se indica la ubicación en algún otro dato que la identifique)		
TITLE/NO. PROD.	Título número de la producción	CONT. PAGES.	Octavos de página	ESCENA NO.	Número de Escena
DESCRIPCIÓN	Descripción breve de la escena			INT./EXT.	Interior/ Exterior
				DÍA/NOCHE	Día/Noche
<b>TALENTO (CAST)</b>	<b># 4</b>	<b>STUNTS</b>	<b>#</b>	<b>EXTRAS DE ATMOSFERA</b>	
Rojo (1301)		Naranja (1304)		Gris (1322)	
Aquí se ponen todos los personajes que aparecen en el guión. Si es la primera vez que salen se ponen en mayúsculas. Cada personaje lleva un número que lo identifica. Van por orden de participación por lo que el protagonista suele tener el número 1.		Los stunts son quienes realizan las escenas de peligro o los roles que sustituyen al actor en ocasiones específicas.		Los extras de atmósfera son los que llenan el espacio para crear una atmósfera más real de la escena.	
Ejemplo: 1. Laura 2. Alma 5. Uriel 7. SCAR (por ser la primera vez que aparece)		<b>EXTRAS - SILENT BITS</b>	<b>#</b>	<b>DECORACIÓN DEL SET/LOC.</b>	
		Amarillo (1321)		Verde (1352)	
		Los extras silent bit son aquellos que tiene una pequeña participación en el guión y pueden llegar a decir algunos diálogos.		Se ponen todos los elementos de decoración que se mencionan en el guión. - Uchillo - Zanahorias - Ingredientes para hacer la sopa.	
<b>EFFECTOS ESPECIALES</b>	<b>#</b>	<b>UTILERÍA (PROPS)</b>	<b>#</b>	<b>VEHÍCULOS/ANIMALES</b>	
Azul (2300)		Violeta (2500)		Rosa (2600/4500)	
Los efectos especiales que se mencionan en el guión no son solo los de computadora sino también se refiere al trabajo del que se va a hacer en manos del protagonista y que efectivamente sea que agua. Efectos de lluvia, fuego, etc.		La palabra props proviene del inglés "property" que significa propiedad. Todos los objetos que portan y/o interactúan el actor van en esta categoría. Eje. Bastón, lápiz, etc.		Los vehículos principales son los que el actor protagonista utiliza. Los carros de atmósfera son los que decoran y dan realismo a la escena. En el caso de los animales se especifica que animal y se apunta la necesidad de un entrenador de ese animal.	
<b>VESTUARIO</b>	<b>#</b>	<b>MAQUILLAJE &amp; PEINADO</b>	<b>#</b>	<b>EFFECTOS SONIDO/MÚSICA</b>	
Círculo (3400)		Asterisco (3500)		Café (5100, 5300, 5400)	
Vestuario que se especifica en el guión como la bufanda o la que se tapa el frío del actor o la camisa que se mancha.		El maquillaje que se menciona en el guión. Si el actor corre en la escena se refiere que puede estar sudado. Aquí también van los efectos especiales de maquillaje como alguna caracterización de un personaje que se necesita envejecer. Moretones, ortadas, etc.		Cualquier sonido o música que se especifique en el guión. El taxon de un carro, el sonido de un radio, etc.	
<b>EQUIPO ESPECIAL</b>	<b>#</b>	<b>NOTAS DE PRODUCCIÓN</b>		<b>#</b>	
Cuadrado		Delinear Negro			
Si es necesario utilizar una grúa, un Steady Cam, MI's, lentes o cualquier otro equipo especializado que se requiera para llevar a cabo la escena.		Cualquier observación que resalte sobre la escena en donde la producción tenga que poner especial atención. Alguna duda que se necesita investigar con el director de algún departamento específico.			

Ejemplo de un breakdown

- Secuencia mecánica vs. Secuencia dramática
- Plan definitivo

- *Rodaje*: se trata de trazar un camino que debe seguir el equipo que participa en la película en los días de rodaje. Se intentará reducir al máximo el número de días de rodaje con el fin de economizar. Para ello es necesario, primero, organizar o articular el rodaje basándose en los escenarios.

En segundo lugar, se organiza la participación de los actores, agrupándolos por sesiones de trabajo. Se trata de reducir el tiempo de empleo de los actores por parte de la casa productora.

- *Plan de rodaje y shooting* (número de escenas que se hacen para una secuencia, es decir, es el orden de grabación de las escenas).

Filmar se dice coloquialmente en inglés, shooting, que en español sería también, tirar. Vamos a tirar (Let's shoot). La toma técnicamente es el fragmento de una película impresa desde el momento en que la cámara se pone en marcha hasta el momento en el que se detiene.

HORA	SECUENCIA	PLANO	TIPO PLANO	DESCRIPCIÓN	LUZ I N T	E X T	1	2	3	4	5	6	FIGURACIÓN	ATREZZO	VEHÍCULOS
							FELIPE	EMILIANO	MARI CARMEN	JOSE MARI					
<b>SALÓN</b>															
8:00-9:00	5	1	PM SOFÁ	FRASES DE FELIPE	D		1							Foto,iphone	
9:00-10:00	5	2	PM SOFÁ	FRASES DE FELIPE Y Mª CARMEN	D		1		3						
10:00-11:00	5	3	PM SOFÁ	FRASES DE Mª CARMEN	D				3						
11:00-11:30	5	4	PM SOFÁ	FRASES DE EMILIANO	D			2							
<b>COMER/ALMORZAR*</b>															
12:00-13:00	3	5	PG	PLANOS DONOSTI	D										
<b>GASOLINERA</b>															
13:00-13:15	2	6	PG	EL COCHE SALE DEL TUNEL	D		1	2							sí
13:15-14:00	1A	7	PG	Mª CARMEN METE COSAS COCHE	D		1	2	3	4				bolsas	sí
<b>PLAYA</b>															
15:00-15:20	8	8	PG	JOSE MARI ES PERSEGUIDO	D				3	4			2	Camisetas,palos,hamaca,cp	
15:20-16:00	10	9	PG	FELIPE Y Mª CARMEN HAMACA	D		1	2	3	4				Hamaca,revista y cp	
16:00-16:30	14	10	PG	FELIPE BUSCA A JOSE MARI	D		1			4			3	Tubos y gafas	

Ejemplo de un plan de rodaje de un día

- *Reportes de cámara*: cuánta película se gastó, cuánto falta, cuánto se avanzó del rollo. Se le llama *pietaje*, porque se mide en pies.

Hoy en día al cambiar el formato análogo (filme-celuloide) por digital (bites de información) ya no se mide en pies el material cinematográfico ahora se mide en capacidad de almacenamiento de disco duro o tarjeta de memoria.

- *Script*: es el reporte por toma de qué rollo se usó, qué encuadre, qué lente usó la cámara, cuál fue la toma que más le gusto al director, y cualquier anotación que el director quiera. También se anotan los detalles de continuidad, como ejemplo; en qué mano trae el vaso la actriz, para dónde volteo al final de la toma, cuántos botones trae abrochada la camisa, etc.

- *Rushes*: partes del rollo que se imprimen diario para que el director los vea, son solo algunos pies del rollo, no todo.

## **Postproducción**

- *Sincronizado*: la imagen con el sonido.

- *Edición*: aquí se lleva a cabo el montaje de las tomas seleccionadas para contar la historia con un planteamiento, clímax y desenlace.

El montaje es la organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración. El montaje (edición) no es solamente el encuadre realizado o la elección y ordenamiento de aquél, sino es un elemento dialéctico. Del mismo modo busca atraer la atención del espectador, no lo que se ve en una imagen sino lo que significa, lo psicológico. Cabe mencionar que entre los pioneros del montaje están los hermanos Lumière y el propio Sergei Einsestein que dice "la imagen y el sonido nunca se separan".

- *Primer corte o edición on-line*: muestra, película en bruto.

- *Efectos*: ópticos (disolvencias, división a cuadros, créditos, etc.) y sonoros. -

Contrapunto visual: música / efecto visual.

- *Full coat* (armado de pistas).

- *Mezclas*

- *BIS*: Banda Internacional de Sonido. La banda sonora: diálogos, música, sonidos incidentales (humanos y naturales) y punto de escucha (coherencia entre sonido y

distancia).

- *Corte de negativo*: revelado, impresión, corrección de luces.
  - *Doblaje o regrabación*: en sus primeras etapas se rehacían los sonidos del diálogo con loops.
  - *Primera copia, copia cero, copia compuesto*.
  - *Promoción*: Festivales de cine, carteles cinematográficos, trailers, etc.
  - *Depósito Legal*: Distribución, exhibición y prensa especializada. -
- Distribución: salas de cine, dvd's, televisión e internet.
- Exhibición: Festivales y salas de cine.

Las ganancias de la venta de las películas, se dividen en: salas exhibidoras, casa productora y distribuidora.

Todo lo escrito referente a los estudios cinematográficos es de gran ayuda para conocer como fue creado el cinematógrafo, aparato por el cual tiene razón de ser esta investigación, así como el introducir las teorías y estudios que existen al respecto para conocer los tipos de análisis que existen y pueden ser elaborados dentro de esta área, de la misma forma se expusieron el lenguaje cinematográfico y el proceso de producción ubicando las partes esenciales que conllevan al estudio del diseño de producción que se servirán para el análisis del tercer capítulo en el género *Wu-Xia* de la cinta ***"The Curse of the Golden Flower"***.

### 1.3. Industria Cultural

**Industria del cine como parte de la industria cultural exponiendo la industria cinematográfica occidental a la del cine independiente, al cine propio que apela a la identidad cultural.**

Dentro de este capítulo se ubicará a la producción cinematográfica dentro de las industrias culturales para explicarla como una entidad de mercantilización y transmisión cultural, de la misma manera se hará un recorrido de los inicios del cine en Estados Unidos para ubicar su fuerte dominio globalmente hasta la época contemporánea.

Las industrias culturales surgen y se desarrollan a partir de todo un proceso histórico que acompañó el surgimiento de las sociedades modernas. Se da una evolución en la forma en que la transmisión cultural era producida, transmitida y recibida a partir del siglo XV con técnicas asociadas a la imprenta de Gutenberg.

El cine es una creación tecnológica y de la vida moderna con las características típicas de los aparatos de la revolución industrial.

Para Searle Kochberg, en la medida en que el cine está integrado en la estructura social y económica de la cultura, el cine puede ser visto como una institución. Se basa en obtener una rentabilidad comercial después de una inversión por parte de las productoras de películas, pues también muchos gobiernos e instituciones públicas destinan importantes recursos financieros o fiscales para mantener las cinematografías nacionales como señal de identidad.

Además, el cine como institución dentro de su estructura económica tiene un espacio de poder y opinión como lo tiene también los museos, las filmotecas, la crítica cinematográfica, las universidades, los centros de investigación, las compañías de restauración de filmes antiguos, en fin, un elevado número de ámbitos intelectuales, económicos, políticos y culturales tiene como referencia la institución cinematográfica.

El cine fue consolidado como industria en países económicamente desarrollados como Estados Unidos, Francia, Italia, Alemania, Dinamarca, Suecia y Gran Bretaña.

En la actualidad el cine sigue construyendo iconos de la sociedad que se convierten en objetos de culto o intercambio mercantil y eso lo convierte en una institución muy poderosa.

El cine es tomado como un instrumento transmisor de visiones del mundo, de ideologías y representaciones de la realidad relacionadas con formas de dominación cultural y económica, sobre todo del mundo desarrollado y más de Estados Unidos, al resto del planeta. El cine tiene un papel difusor de valores, actitudes morales o formas de vida muy importante. Además, se relaciona con la organización de la cultura contemporánea de acuerdo con parámetros económicos, ideológicos y sociales. El cine es, durante la primera mitad del siglo XX, el espectáculo de masas más importante y su función social debe ser comprendida como una industria cultural y para este siglo fue un medio cultural dominante a escala mundial.

Algunas características del cine tomado como un elemento vinculado a la modernidad: aparece relacionado con el desarrollo de la vida urbana que permite nuevas formas de espectáculo, entretenimiento y ocio; se reconoce con un tipo de público masificado; progresiva indefinición de los límites entre la realidad y sus representaciones; y la aparición de una cultura comercial y de un deseo de consumir que potencian nuevas formas de diversión. Es decir, no se trató simplemente de un invento tecnológico o de una industria, sino que el cine se puede definir en su contexto cultural o como un fenómeno estético o para darle infinidad de tratados.

Esta industria del cine "a diferencia de otras industrias, tiene una fecha de nacimiento exacta, mencionada en el capítulo anterior, el año de 1895. No tardó en adquirir gran importancia artística, social, cultural y económica. Al considerar dentro de su aspecto múltiple y complejo sus características como fenómeno económico, se observa que los métodos relativos al funcionamiento de las industrias clásicas difícilmente pueden aplicarse en este nuevo campo, ya que el cine se muestra como una industria original dentro de la estructura económica contemporánea."<sup>24</sup>

Al hablar de la época moderna de las industrias culturales a partir de finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX sin duda se deben citar a los pioneros y diseñadores de este concepto, Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herber Marcuse, Walter Benjamín y Leo Lowenthal. Estos alemanes explican que la mercantilización de las ciertas formas culturales atiende a algunas ideas centrales de la teoría marxista. Hacen uso de este concepto de industrias culturales para referirse al cine, la radio, la televisión, la música popular, las revistas y los periódicos. Lo que exponen dentro de su análisis comparativo con su nación se basa en una crítica en la cual mencionan que el hombre dentro de la industria cultural se olvida de su propio imaginario y asume el ofrecimiento de la industria que crea en todas sus producciones tipos ideales bajo fórmulas de éxito.

La industria cultural analiza la cultura en la sociedad industrial capitalista, en donde a partir de la tecnología se explica el sistema de dominación, de esta forma se caracteriza por su estandarización y comercialización de sus productos, en especial, el arte y la cultura se transforman en mercancía.

---

<sup>24</sup> *Enciclopedia ilustrada del cine, técnica e industria cinematográficas*. Edit. Labor. Barcelona. Pág. 193

La teoría expuesta en el año 1940 tiene como marco las grandes producciones de Hollywood, siendo éstas el principal referente comparativo entre la cultura estadounidense y la cultura alemana. Esto permitió a Theodor Adorno y Max Horkheimer hablar de los productos culturales, como el cine y la música, en forma de mercancías que obedecen a la ley de la oferta y la demanda reflejando la visión de la época del término cultura, entendida como un poder económico que está institucionalizado en la industria y el comercio como observa Thompson. Lo que diferencia significativamente a las culturas es la estructura social capitalista.

Como lo expone Thompson, la mediatización de la cultura moderna es un proceso que va de la mano con la expansión del capitalismo industrial.

En esta situación o industria cultural, dicho sistema de dominio se basa en los medios de comunicación para transmitir contenidos ideológicos que cuentan con un elemento poderoso: el entretenimiento.

La industria cinematográfica se ha convertido en una industria del entretenimiento y el saber histórico-social, en ciertas ocasiones se olvida lo complicado que es realizar un filme en cuanto a gastos de producción y remuneración se refiere, así como la importancia de ver a través de imágenes los acontecimientos y la diferencia cultural que se genera alrededor del mundo.

Además esta industria del cine “ha experimentado, desde sus comienzos hasta la actualidad, cambios y transformaciones que afectan las estructuras de producción, difusión, a los modos de producir e incluso a la tipología de sus productos”<sup>25</sup>.

En esta postura marxista, se considera que existe un monopolio debido a que en un principio eran pocos los sujetos donde se concentraban los medios de producción de las industrias culturales, como las casas productoras, las editoriales, las televisoras y radiodifusoras. Esta agrupación de industrias evita la existencia de una pluralidad y crea la concentración de contenidos y mensajes bajo una misma línea en sus contenidos, porque “toda la cultura de masas bajo el monopolio es idéntica, y su esqueleto –el armazón conceptual fabricado por aquél- comienza a dibujarse.”<sup>26</sup> Un ejemplo muy claro en la producción de cine es la reproducción de la estructura narrativa que surgió

---

<sup>25</sup> Fernández Díez, Federico, *La Dirección de Producción para cine y tv*. Paidós. España, 1994. Pág. 28

<sup>26</sup> Adorno, Theodoro y Horkheimer, Max. *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos Filosóficos*. Edit. Trotta. Madrid, 2005, 7ª edición. Pág. 166

en occidente, siendo ésta dividida en tres partes: inicio, clímax y desenlace que la mayoría de las películas siguen este patrón.

La producción cinematográfica inicio con el comienzo de la producción audiovisual, la cual se ubica incluso antes del nacimiento oficial del cine, cuando Edison, en 1893, construye un estudio de rodaje en West Orange (New Jersey) para producir y exhibir las primeras películas de la historia en su aparato de visionado individual, el *kinetoscopio*, que funcionaba al introducir unas monedas.

Simultáneamente los hermanos Lumière, inventores del sistema de proyección en pantalla, fueron de igual modo productores y exhibidores. La primera exhibición cinematográfica al modo actual se realizó el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indio del gran Café de París. Ya narrados estos acontecimientos en el apartado anterior (estudios cinematográficos). Sin embargo, ni Edison ni Lumière creyeron entonces que aquel invento tuviese un gran potencial y porvenir comercial.

El hecho económico fundamental del cine fue el llamado boom *nickelodeon*, las primeras salas dedicadas a la proyección de filmes en Estados Unidos entre 1905 y 1908.

La madurez del desarrollo económico de esta industria se plasma en la división del negocio en tres sectores estratégicos definidos desde la aparición de los *nickelodeones*; la producción, la distribución y la exhibición.

La producción es la más estudiada históricamente, luego la distribución es la menos estudiada a pesar de ser la económicamente más importante y la exhibición se relaciona con la distribución, siendo ésta, la de la exhibición, la que comenta qué tipo de estrellas, canciones, argumentos o situaciones narrativas tienen mayor éxito para así repetir la fórmula en las próximas producciones.

Al establecerse la base del monopolio de los grandes estudios de la época dorada de Hollywood, en el que la integración vertical les permitía el control casi absoluto de los tres sectores de la industria cinematográfica.

Este modelo está basado en la diversificación del trabajo, la especialización y la eficacia en la planificación de la producción.

Un estudio actual del siglo XXI, de la industria cinematográfica expone una división en cuatro sectores: a) Industrias Técnicas: como la infraestructura, de toda la fabricación y forman el único sector que corresponde, en cierta manera, a un standing industrial. Está constituido por la fabricación de revelado, y positivado, estudios de

rodaje, sonorización y montaje, fabricación de cámaras, material de iluminación, proyectores, etc.; b) Producción: también es la base de esta industria y constituye el centro de todas las actividades. La integran un conjunto de empresas dedicadas a la fabricación de largometrajes y cortometrajes, cuyos rasgos sobresalientes son: 1. Se trata de una industria de prototipos, es decir, que son distintas todas las cintas entre sí; 2. En la fabricación de cada grabación intervienen aspectos artísticos, artesanos, técnicos e industriales; 3. La tipificación o taylorización es muy difícil, ya que la producción cinematográfica es un caso particular en la actividad económica general, en el seno de esta producción cada filme es un caso muy particular; c) Distribución: asegura la circulación de los filmes en el mercado. Sus instalaciones están formadas por un servicio de regulación conservación y distribución de materias de las copias y del material publicitario; d) Exhibición: Está constituida por numerosas empresas de proyección, que van desde las salas en que proyectan en 70mm o cineramas, hasta cines móviles o de 16mm.

La gran cantidad de ofertas y la buena organización de grandes redes de distribución en Estados Unidos de América lograron que las grandes compañías europeas abastecieran la demanda de filmes en este inagotable mercado. El desarrollo que experimentaba la industria tuvo como consecuencia el intento de monopolización sobre la producción y el mercado del nuevo negocio.

Se constituía un oligopolio que marcaría el desarrollo del cine americano durante diez años. El control sobre el mercado de la Motion Pictures Patents Company, en 1908 dominada por Edison, era casi absoluto. Esta asociación poderosa tenía las patentes y las licencias para el uso de la tecnología cinematográfica. Durante seis años mantendría una lucha constante por el control del negocio con las compañías independientes. Pero pronto comenzaron a surgir con fuerza estas compañías independientes que terminarían con la dominación.

Para Kristin Thompson, en 1907 se observan los primeros síntomas de la batalla mundial por los mercados cinematográficos.

Hollywood surge a partir de la avaricia de Thomas Alba Edison quien quiso tomar el control de los derechos sobre la explotación del cinematógrafo, pues como se ha mencionado anteriormente el patente el invento llamado *kinetoscopio*. El asunto llegó tan lejos que perjudicaba a los llamados productores independientes.

Estos productores independientes tratando de evitar problemas legales emigraron desde New York hasta el pequeño poblado de Hollywood, donde hallaron condiciones ideales para rodar. El primer estudio en esta zona se fundó en el año 1911, siendo que para este mismo año se establecieron 15 estudios más. Es así como Hollywood fue evolucionando y transformándose hasta convertirse en la meca del cine mundial, ya que aquí se establecieron los estudios de cine más importantes y poderosos del siglo XIX hasta la actualidad del siglo XXI.

Frente a la fabricación, la manipulación y a la sofisticación de la técnica del cine convencional, los productos estandarizados provenían de las productoras hollywoodenses, es decir, del cine dominante.

La causa del formato Hollywoodense se debe principalmente al desarrollo tan evolucionado que tuvo Estados Unidos de América en cuanto a pruebas, estudios de rodaje y películas realizadas. Esto dio como resultado un imperialismo cultural, en el que ciertos países debían verse inmersos en algún aspecto de este formato si es que querían pertenecer a un cine global.

El modo dominante, base de la industria cinematográfica, el espectáculo de masas, en un principio parecían escaparse las formas vanguardistas o las diferentes fórmulas expresivas del cine japonés a este modelo institucional del cine convencional de Hollywood, pero no pudo ser posible escaparse del todo, en diversas películas se muestra varias o algunas características que copian o imitan al cine occidental, ya sea en los tipos de tomas, actitudes actorales, estructura narrativa, en el llamado "happy end" o simplemente en la musicalización.

Debido a este surgimiento del monopolio norteamericano, en los siglos XIX hasta el actual siglo XXI, la cinematografía copia estos patrones de éxito y los implanta en varios países, por mencionar algunos, China y Japón en sus cintas donde se les da un toque occidentalizado, ya sea desde el arte, la actuación y hasta la música para dar cierto impacto, sentido cómico o sentimiento a la historia que se narra. En India por ejemplo es donde se arraiga el concepto Bollywood (juego de palabras entre Bombay y Hollywood), también en la cual se adoptan ciertos comportamientos en las actuaciones de los actores y actrices, y los musicales impuestos en sus películas.

La organización de la industria cinematográfica de acuerdo a las leyes inicia con una ley llamada *antitrust* que consigue acabar con el sistema monopolista de Hollywood

y aporta las leyes proteccionistas en Alemania, pues estos órganos terminaron con la integración vertical de la industria, es decir, la producción, la distribución y la exhibición fueron disueltos como dependientes de las mismas compañías. En el año 1915 esta ley *antitrust* disolvió la Motion Pictures Patents Company, creada por Edison.

El cine de Hollywood, es un caso singular y único en su duración y su poder de influencia, debido al control planetario de sus canales de distribución.

En cambio, en Europa para Theodor Adorno y Max Horkheimer esta condición de cultura norteamericana responde, no a un atraso de parte de ésta, sino al atraso europeo que le ha permitido seguir siendo auténtico.

“Creer en la barbarie de la industria cultural es una consecuencia del atraso cultural del atraso de la conciencia americana con respecto al estado de la técnica, es pura ilusión. Era, más bien, la Europa prefascista la que se había quedado por atrás de la tendencia hacia el monopolio cultural. Pero precisamente gracias a este atraso conservaba el espíritu, un resto de autonomía (...) Con esto el espíritu del arte norteamericano tan sólo se disfraza, además se hace creer al artista que tiene libertad de elección, cuando en realidad no la hay excluyendo de la industria es fácil convencerlo de su insuficiencia.”<sup>27</sup>

La cultura y el entretenimiento son reducidos a un mismo fin, la totalidad de la industria cultural a través de la ideología del negocio.

Las imágenes que aparecen en las industrias culturales de las economías capitalistas se reclutan institucionalmente para promover productos, además sirven para crear comunidades de consumo y refuerzan una atmósfera consumista. Los bienes y la imaginaria del consumo constituyen recursos indispensables que dirigen y modifican la cultura.

Sin embargo, el propósito de este apartado radica en entender el proceso por el cual en ciertas películas la mercantilización y la transmisión cultural surgen y se quedan en el mismo país, más sin embargo, otros filmes se ven inmersos en la realización de un

---

<sup>27</sup> *Ibidem*. Pág. 177, 178

cine más comercial y mediante el cual se logra exhibir en un mercado global para cualquier tipo de público.

“Tanto técnica como económicamente, el cine y la industria cultural se funden la una a la otra. Tanto en una como en la otra cosa aparece en innumerables lugares, y la repetición mecánica del mismo producto cultural es ya la repetición, la técnica se convierte, bajo el imperativo de la eficacia, en psicotécnica, en técnicas de la manipulación de los hombres.”<sup>28</sup>

Este hecho se ve reflejado en la cinematografía oriental, en la que se adaptó un cine occidentalizado en los formatos de diversas películas, un cine más comercial con lo cual las cintas que en un principio mostraban los conflictos sociales de aquella época oriental mostrados a su propio pueblo, se convirtieron en una copia a lo occidental, logrando así exhibirse en un mercado global para cualquier tipo de público. Se podría concluir que la industria cultural es el arte del engaño.

Un aspecto de suma importancia a lo que sustentan Theodor Adorno y Max Horkheimer es la crítica que hace Thompson, al decir que la ideología no es un adhesivo social, quedando claro que, de ninguna manera al recibir y consumir dichos productos, los individuos sean impulsados a unirse y aceptar de manera acrítica la sabiduría proverbial que se distribuye. La ideología no ata a los sujetos, no es el modo en el que se comporta.

“Una cosa es demostrar que los productos de la industria cultural se caracterizan por formatos uniformes, un seudorealismo y así sucesivamente; y otra es demostrar que, al recibir y consumir tales productos, los individuos se ven forzados a actuar de una manera imitativa y conformista, o a actuar de un modo que se sirve en general para atarlos al orden social y para reproducir el statu quo.”<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> *Ibidem*. Pág. 209

<sup>29</sup> Jhon B. Thompson, *Ideología...* Op. Cit. Pág. 156

Otro aspecto de Theodor Adorno y Max Horkheimer que crítica Thomson es, que está en desacuerdo en la existencia de una desigualdad en las sociedades capitalistas y socialistas, esta visión está limitada, pues pese a que la imagen de una sociedad proyecte que cada elemento esté hecho a la medida y no hay espacio para otras expresiones, es falso, ya que seguirán existiendo la diversidad y las resistencias.

El teórico de los estudios culturales John Fiske, 1989, sostiene que la cultura popular nunca es dominante, porque siempre surge como una reacción contra las fuerzas de dominación y nunca como parte de ellas.

Fiske estima que la actividad de construir cultura popular es una forma de resistencia contra las fuerzas culturales e ideológicas dominantes y un modo de evitarlas.

Por ejemplo, no todas las películas del mundo se basan en los mismos patrones del mundo cinematográfico Hollywoodense. También existen varios tipos de géneros cinematográficos y con ellos varios estilos de hacer cine. Que, aunque a veces no salgan las cintas del propio país donde se realizaron, viviendo en un mundo ya globalizado, es un poco más fácil obtener estos filmes al alcance de nuestra vista.

Thompson dice que, no solo hoy el conjunto de recursos simbólicos expresados por los medios y por otras instituciones sociales logran interactuar con los sujetos, sino también los mismos sujetos traen arraigados a su cultura los valores tradicionales, los rasgos duraderos y las actividades de rutina que conforman los ámbitos locales en los que se vive.

La industria del cine viene determinada por el hecho de que el producto es una mercancía con valor de uso y cambio, pero también a la vez es una obra de arte, siendo estos los factores con los que la industria cinematográfica se encuentra inmersa en la industria cultural.

Esta industria del cine como se ha ido desarrollando a lo largo de este apartado, forma parte de la industria cultural, pues como industria establece claros fines económicos, sin embargo, se encuentra inmersa en un complejo entramado de significados que transmiten cultura a través de ciertas representaciones de simbolismos expresadas en el contenido de cada filme.

Entendiendo por cultura, el término proveniente del latín *colere* que significa cultivar, concepto que apareció a finales del siglo XI. Este concepto de cultura se abre

a muchas interpretaciones, por las cuales se mencionarán algunas que atañen a esta investigación.

Cultura visto desde el punto de vista antropológico es definido como “lo que no es naturaleza, todo lo producido por los hombres, sin importar el grado de complejidad y desarrollo alcanzado.”<sup>30</sup> De esta manera al igual que los kimonos y que la tortilla, también el cine es cultura y cada filme que se realiza y se proyecta es resultado y evidencia de lo que es la cultura de alguna sociedad.

Juan Barreto sostiene que la cultura no es heredada a través de los genes, sino que es adquirida, protegida y transmitida como una unidad que contiene los elementos simbólicos y materiales de diversos grupos humanos.

En esta investigación también se requiere de la definición del concepto de cultura de masas, siendo ésta, la negación misma de la cultura popular pues es producida para las masas y su objetivo es homogenizar las identidades culturales. La noción de la cultura de masas nace de los años treinta, a partir de esa época y hasta los cincuenta, la cultura de masas presentaba la posibilidad de acceder en todos los sectores de la sociedad a la cultura que había sido limitada a un cierto grupo social.

Referente a este concepto Jean Caune analiza a la alta cultura y la cultura de masas a partir de tres etapas: la primera se refiere a los siglos XVIII y XIX, cuando la opinión pública aparece y las condiciones de vida y de trabajo abrieron la posibilidad de poseer conocimientos transmitidos por los medios de comunicación de la época, de esa manera la cultura empieza a difundirse; la segunda hace referencia al desarrollo económico, industrial y democrático de principios del siglo XX, la cultura comienza a monopolizarse de acuerdo con los objetivos de un grupo y las diferentes clases sociales se apropian la cultura, situación que provoca el nacimiento de las cultura populares o de resistencia; y la tercera y última se refiere a la sociedad de masas, que gracias a las nuevas tecnologías ha abierto otro mercado, el de la diversión y el ocio.

La diferencia entre cultura y cultura de masas es la total ruptura entre la creación imaginativa y la creación mecánica, entra la producción individual y la producción en serie, entre el saber y el no ser.

---

<sup>30</sup> García Canclini, Néstor. *Las culturas populares en el capitalismo*, 1982. Pág. 21

Como se ha venido desarrollando a lo largo de este capítulo, la sociedad de masas surge con el advenimiento de la sociedad industria, la cual coincide con la implantación de una formación social que destaca el capitalismo.

El objetivo de ejercer un control social a la mayoría de la población es diseñar una estructura, capaz de centralizar en manos de unos pocos, los intereses de la mayoría dirigida hacia el consumo, creando para ello una superestructura ideológica que crea mitos válidos para sus intereses.

En los años 60's decía André Malraux que los conceptos de cultura y de industria van de la mano en muchas manifestaciones culturales. "El cine es un arte, pero es también una industria".

Edgar Morin, 1976, expresaba que "la cultura constituye un cuerpo complejo de normas, símbolos e imágenes que penetran dentro de la intimidad del individuo, estructuran sus instintos y orientan sus emociones".

La cultura de masas encuentra su desarrollo industrial y técnico en la creación de nuevas condiciones de vida y hace aparecer nuevas necesidades individuales, tales como las necesidades privadas: afectivas (felicidad, amor); físicas (belleza); imaginarias (aventura, libertad); o materiales (bienestar).

La crítica sobre la cultura de masas se desarrolló también en el concepto de la industria cultural, donde se hace un análisis en el impacto de la tecnología en la sociedad contemporánea, así como la degradación de la cultura en mercancía, y la relación entre tecnología, cultura y poder.

El cine como industria de producción establece una cultura de masas, en donde los productos se vuelven mercancías de alto consumo y la cultura contemporánea se caracteriza por este rasgo industrial, así como la capacidad que tiene de expansión a nivel mundial.

En este sentido el desarrollo tecnológico y económico crea el problema de propiedad y control de los medios de producción, la distribución, la tendencia a la concentración e internacionalización de las empresas.

Aparentemente, existen diferencias en los productos culturales, pero en realidad sólo cambia la técnica empleada y no así su significado. Por ejemplo, en una cinta china en la que se expresa un sentimiento o un algún suceso cómico mediante un montaje en la actuación o con alguna melodía del cine occidental; o el caso de un filme hindú en

el cual se relatan ciertas partes de la película con musicales bajo la técnica utilizada por Hollywood.

Al caer la época dorada del cine de Hollywood, Estados Unidos cambió de estrategia y se va por el camino de la producción de telefilmes y series, realizando producciones baratas de serie y películas para la televisión.

Hablando en la actualidad del año 2000 al 2015, se dio el boom de las series estadounidenses logrando un éxito asombroso, realizadas con majestuosos escenarios digitales y todas las nuevas técnicas que surgen a través de la era de la tecnología digital.

Para esta era de la digitalización, dentro de esta lógica de industrias culturales, está evolucionando el concepto industrias creativas, las cuales crean bienes creativos, los cuales son capaces de generar una actividad económica, empleos e ingresos, siendo también que originan la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano.

Estas industrias creativas se centran en la producción y comercialización de contenidos culturales y buscan la explotación de la propiedad intelectual. Engloban actividades que van desde la artesanía tradicional, las festividades culturales, los libros, la pintura, la música y las artes escénicas hasta los sectores con uso de tecnología, como el diseño y la industria audiovisual, incluidos el cine, la televisión y la radio. Además, abarca actividades dirigidas a los servicios, como la arquitectura, la publicidad y los nuevos productos de los medios de comunicación, en la nueva era digital, tales como la animación y los videojuegos.

La mediatización mundial ampara a las industrias culturales a las que pertenece la cinematografía, siendo ésta una de las principales promotoras de los efectos de la mediatización global a través de la difusión de la cultura que dan a conocer algún estilo de vida social en cualquier parte del planeta.

Sin embargo, lo sujetos reciben esta información mundial adaptándola en diferente contexto y no de inmediato, generan una especie de subcultura, una mezcla de culturas. Los ejemplos están en las celebraciones que se han transformado a híbridas, un ejemplo es ir al barrio chino mexicano y festejar la tradición del año nuevo chino con un estilo más mexicanizado. En otras palabras, no existe una cultural global pura, ni local.

Para Bourdieu:

“El análisis cultural se puede interpretar como el estudio de la representación simbólica en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y socialmente estructurados en los cuales, se producen, transmiten y reciben estas representaciones simbólicas; en resumen: es el estudio de la constitución significativa y de la contextualización social de la representación simbólica.”<sup>31</sup>

Esto quiere decir que la cultura es una cosmovisión de cómo comprender el mundo mediante representaciones específicas de significados. En un caso específico que atañe a este estudio, la cinematografía China es vista de diferente manera, pues cada país tiene espacios y estilos de vida distintos, aunque pertenecen a la parte oriental, cada uno se desarrolla en diferente contexto sociocultural. Estas distintas cosmovisiones van desde como expresan e interactúan con la sociedad, su lenguaje, su forma de vestir, las dinámicas de traslado, la relación familiar, el comportamiento en el trabajo, la educación, la enseñanza religiosa, etc.

Al hacer una película con estos elementos, el director tiene en sus manos toda la información para crear un filme hecho a la medida de cada público, porque entonces se puede dar significación adecuada a la cinta, y esa significación es acorde al público que se dirige la historia.

El mundo del cine refleja en su contenido imágenes que representan, no sólo a las personas sino las comunidades enteras, una acumulación de significados culturales a partir de los elementos que producen significados que forman parte de la vida cotidiana.

Las industrias culturales adquieren un carácter transnacional a partir de la conformación de compañías particulares que se entregan a grandes conglomerados de la comunicación que abarca el mundo. Otro aspecto de la globalización de estas industrias se relaciona con el papel que desempeñan las exportaciones y la producción de bienes de los medios en el mercado internacional. El comercio de las exportaciones

---

<sup>31</sup> Jhon, B Thompson, *Ideología...* Op. Cit. Pág. 405

como el de la industria cinematográfica se ve especialmente cuando se hacen doblajes o subtítulos en otros idiomas que rebasan las fronteras entre países.

Para finalizar con este tema se puede decir que el cine es una forma de transmisión cultural, pues forma parte de la comunicación de masas que es entendida como industria cultural, la cual conseguirá aportar con el entender la globalización de esta industria.

## **1.4. Diseño de producción visual en el cine**

### **Inicios de esta profesión, la distinción que se da entre diseñador de producción y director de arte, exponiendo la integración del departamento de diseño de producción. Relación entre el concepto de diseño de producción y los conceptos de hermenéutica-semiótica**

Lo vistoso de este capítulo es reconocer y admirar a los pioneros de esta tarea de diseñador de producción y encontrar la diferencia que existe entre éste y el director de arte, además de adentrarse a la labor que realizan estos especialistas en los filmes. También algo interesante es saber de qué modo se enlazan el diseño de producción y la hermenéutica-semiótica.

Para dar comienzo a este interesante quehacer dentro del proceso de producción cinematográfico se indagará a través de la historia para conocer los primeros creadores de esta labor y de este departamento.

Hacia la época del *nickelodeon*, explicada en el tema anterior, aparecen las primeras tendencias hacia la especialización. Por una parte, el cameraman, se concentra en un solo elemento, lo fotográfico, en disponer el movimiento de los actores de acuerdo al ángulo y la distancia focal de la cámara; por otra parte, aparece una nueva figura, el director, con funciones semejantes a las que cumple el teatro, se concentrará en los aspectos escenográficos, la dirección de actores y la coherencia narrativa de las situaciones que trata el filme, el guion. Esta profesión de director llega a consolidarse a partir de 1909.

En sus comienzos el decorado cinematográfico no tiene personalidad propia, se nutre de aquellos elementos de la escenografía teatral"<sup>32</sup>. Los cineastas no logran aún desprenderse de la utilización de los decorados de telones pintados, arquitecturas dibujadas, de bastidores, cicloramas y pinturas sobre madera para darle contenido visual a los filmes, hasta un poco más tarde el cine empieza a buscar otras formas alternativas para dar diseño visual a las cintas, como lo menciona Oscar Capristo: el escenógrafo cinematográfico surge como una necesidad del nuevo arte, que impulsa a modificar las concepciones hasta el momento vigentes: transforma los bastidores pintados en estructuras sólidas, utiliza molduras, placas de madera e introduce el yeso y la escultura.

Uno de los pioneros en este nuevo arte es Georges Méliès, quien "intenta en Francia la filmación de películas. Repite en un inicio la manera y los temas filmados por los Lumière, con temas de la vida cotidiana, pero luego se pasa al teatro, se emplean sus decorados, su maquinaria, sus actores, la cámara inmóvil es colocada en la platea como un espectador. Más tarde sus cualidades de mago lo llevan a crear un género especial de lo mágico y lo fantástico. Utiliza las maquetas para realizar documentales de guerra"<sup>33</sup>, llegando con ello al surgimiento del montaje.

Después del iniciador Méliès, durante el periodo de 1908 a 1910, los únicos ejemplos de producción que se pensaban dignos de una consideración estética eran los *films d'art* franceses, utilizaban el llamado *compoboard*, que era un tablero recubierto con estuco (mezcla de yeso y cola), el cual era utilizado para servir de fondo a las escenas.

El término formal de *diseñador de producción* aparece por primera vez en 1939 con la película "Lo que el viento se llevó (Gone with the wind Victor Fleming) del director artístico William Cameron Menzies, para la época, el director artístico se encargaba específicamente de la propuesta espacial, enfocando su trabajo en la escenografía y la ambientación; pensando los espacios en función de los personajes, pero no pensando la estética como un todo sino como elementos aislados, Menzies buscó controlar todos los aspectos estéticos, no solo los espaciales."<sup>34</sup> Así que, busco el tratamiento visual

---

<sup>32</sup> Capristo, Oscar. *La escenografía en el cine* Germen Gelpi. La escena 5. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires, 1968. Pág. 7

<sup>33</sup> *Ibidem*. Pág. 10

<sup>34</sup> Ettetdgui, Peter. *Diseño de producción y dirección artística*, Cine. Océano, 2001. Pág. 7

perfecto para que éste fuera homogéneo, uniendo tanto los decorados, y el vestuario, como la planificación de los recursos técnicos.

El director William Cameron Menzies se encargó de diseñar el *storyboard*, el cual se convirtió en un punto de referencia para dotar a la película de coherencia visual. Por tal razón, Selznick inventó el nombre de diseñador de producción para Menzies llegando a ser habitual en el cine americano.

Para Luis Cabezón, la dirección artística es el departamento bajo el mando del director artístico, quien tiene como misión crear la escenografía de cada una de las secuencias, dándole continuidad y coherencia a lo largo de toda la película. Esta labor del "escenógrafo conlleva una estrecha relación con el director, realizador y productor para la puesta en escena total y plástica de la producción, coordinando todos los elementos que intervienen en la escenografía"<sup>35</sup>.

El diseño de producción es el tipo de tarea que determina el contenido visual de la película y de ella depende decoradores, pintores, artistas plásticos, grafistas, diseñadores de vestuario o encargados del *atrezzo* (sinónimo de accesorios) o props, maquillistas y los efectos especiales con el fin de ayudar al director a conseguir el ambiente idóneo para la historia que narra.

El *diseñador de producción* es la máxima autoridad del departamento de arte y se encarga de concretar el guion en términos visuales, de manera que se refleje la estructura dramática, la intencionalidad de la historia y la carga emocional de los personajes, por medio de elementos estéticos como: la forma, el color, la iluminación y la textura. Dichos elementos se vierten no solo al diseño escenográfico y de ambientación, sino también al de utilería, maquillaje y vestuario.

Ahora bien, aunque el resultado final de una película no dependa solo del diseñador de producción, éste toma decisiones importantes que no afectan únicamente a la estética del filme sino a todo el proceso de producción. Dichas decisiones van desde escoger qué podrá rodarse en locaciones naturales y que deberá construirse en estudio, hasta la pertinencia del uso de otras técnicas como el de la perspectiva forzada, miniaturas, croma key (perforar una imagen para poner otra detrás), matte painting (se utiliza al igual que un green-screen, pero puede ser para un

---

<sup>35</sup> Fernández Díez, Federico. *La Dirección de Producción para cine y tv*. Paidós. España, 1994. Pág. 51

personaje) o elementos generados en digital. Estas decisiones siempre van unidas a la administración del presupuesto, por eso el diseñador de producción no debe poseer solo una gran creatividad sino también la capacidad para administrar eficazmente los recursos del departamento de arte.

A continuación, se citan los grandes artistas creadores del diseño visual como precursores en la especialidad de diseño de producción a través de la historia:

- Georges Méliès, a quien se debe la utilización de maquetas y estudios gráfico de las escenas (en una de sus cintas más conocidas *Le voyage dans la lune* - viaje a la luna, 1902).
- George Hoyningen-Huene (en *A star is born* – Ha nacido una estrella, 1914 de George Cukor).
- Hermann Warm, Walter Reimann y Walter Röhrig (en *Das kabinett der Doktor Caligari* – El Gabinete del Doctor Caligari, 1919 de Robert Wiene).
- “Ben Barrè y Charles D. Hall, especialistas en el género de terror”<sup>36</sup>.
- Wilfred Buckland, el primero que concibió la realización en interiores y la iluminación como factor ambiental.
- “Antor Grot y V. Nest Polglase, quienes fueron reconocidos por su participación en la RKO como supervisores del departamento de arte”<sup>37</sup>.
- William Cameron Menzies, excelente ilustrador editorial (en *Alice in Wonderland* – Alicia en el país de las maravillas, 1933 de Norman Z. McLeod y su película por la cual se dio a conocer el término “diseñador de producción”: *Gone with the wind* – Lo que el viento se llevó, 1939 de Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood).
- Saul Bass (en *Psyche* – Psicosis, 1960 de Alfred Hitchcock).
- Dante Ferretti (quien trabajo con Fellini, Pasolini y Scorsese en la mejor época del cine italiano).
- Ben van Os (Peter Greenaway) quien siempre se inspiró en cuadros de artistas canónicos para hacer sus decorados.

---

<sup>36</sup> Bont, Dan. *Escenotécnicas en teatro, cine y tv, artes visuales en escenarios y estudios*. Electra artes gráficas. Barcelona, 1981. Pág. 115.

<sup>37</sup> *Ídem*.

En cuanto al término dirección de arte en el cine mexicano, es decir, en el caso del cine en México, los escenógrafos y a veces los decoradores, fueron los responsables del aspecto general de los sets de las producciones desde su etapa muda. Durante la década de los 30's se desarrollaron conceptos visuales fundamentales para el cine mexicano. Entre algunas cintas se puede mencionar: *La llorona*, 1933 del director cubano Ramón Peón, con escenografías abstractas de Mariano Rodríguez Granada; *El fantasma del convento*, 1934 del director Fernando de Fuentes, filmada en el convento de Tepoztlán; *El misterio del rostro pálido*, 1935 realizada por Juan Bustillo Oro, en la cual se encuentran sobrios diseños escenográficos estilo *art déco*, creados por el escenógrafo Carlos Toussaint; y *El vampiro*, 1957 de Fernando Méndez.

Un dato curioso que cabe destacar en cuanto a la profesión de director de arte en México es que como lo dice Eugenio Caballero, director de arte en 2007 con la película *El Laberinto del Fauno*, cualquier profesionalista que desea aprender esta tarea no sabe dónde estudiarla en México, pues normalmente los que desarrollan esta función estudiaron cine, historia, diseño o artes plásticas, pero también esta situación se debe a que es un oficio nuevo de apenas 20 o 25 años que se generó.

### **1.4.1. Distinción entre diseñador de producción y director de arte**

A simple vista podrían hacer el mismo papel el diseñador de producción y el director de arte, pero en realidad el diseñador de producción no es lo mismo que un director de arte. A veces se suele caer en el error de unificar ambos títulos, aunque también existen casos en los grandes diseñadores de producción que ya han participado en varias películas por el extranjero y se les ha nombrado de los dos modos dependiendo el país donde se encuentren.

El director de arte "es el responsable de dar una unidad estética y visual al filme. De esta forma, coordina las áreas de escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje, así como el uso del color"<sup>38</sup>.

Enseguida se explica el papel que desempeña cada cargo:

---

<sup>38</sup> Dirección artística. *Cuadernos de estudios cinematográficos 5*. CUEC. UNAM. México, 2005. Pág. 7

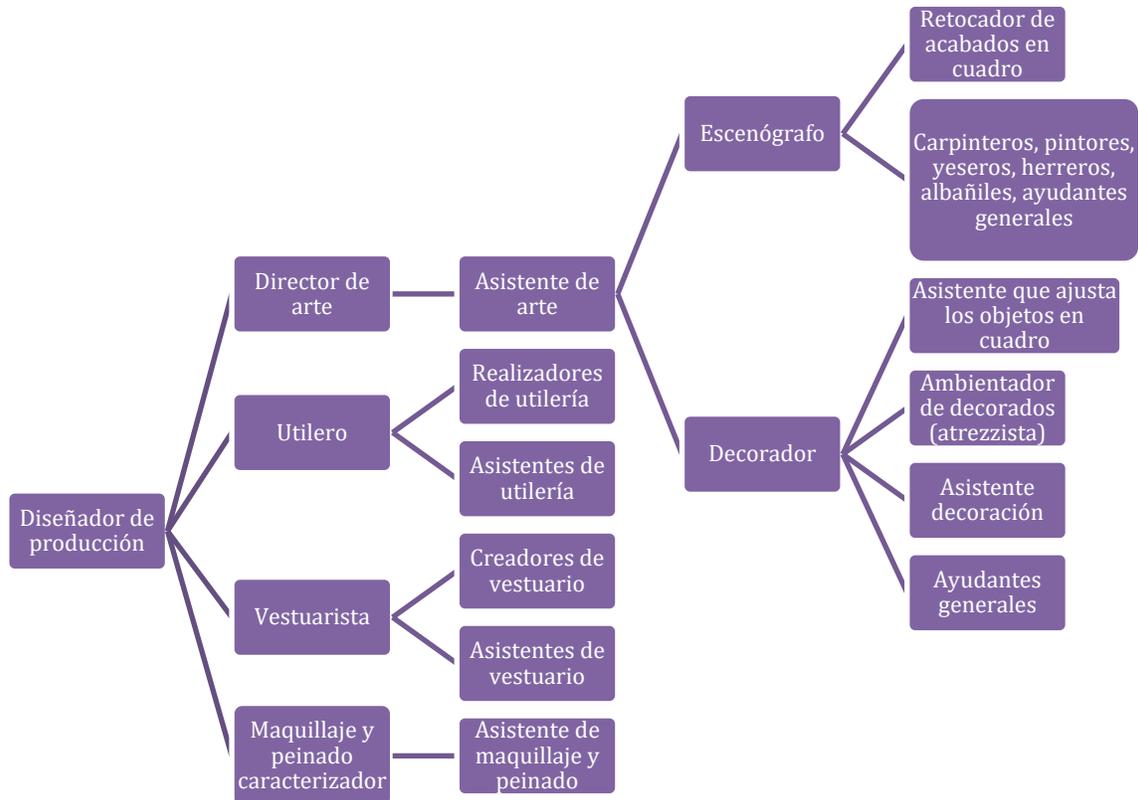
- **Diseñador de producción o Production designer:** es el jefe del departamento de arte y el responsable del concepto visual de un filme, es el encargado del diseño de la producción de interiores y exteriores. Toma todas las decisiones sobre la forma, el color y el estilo plástico de la película.
- **Director de arte o Art director:** es quien trabaja cercanamente con el diseñador de la producción, supervisando la ejecución de los diseños para cada set individual.
- **Asistente de diseño de producción o asistente de arte:** son quienes ejecutan las órdenes del diseñador de producción y el director de arte, entre ellos se encuentran: pintores, electricistas, constructores, carpinteros, herreros, decoradores, artistas plásticos, diseñadores de vestuario, maquillistas, peinadores, etc.

Sin embargo, estos tres cargos solamente se dan en producciones grandes o americanas, pues en producciones más modestas solo existen el director de arte y los asistentes, siendo estos últimos los que llevan a cabo las ideas del director de arte con ayuda de este equipo y de acuerdo con el director de fotografía y el departamento de vestuario y maquillaje se llega a la ejecución del proyecto.

Así pues, el diseñador de producción o director de arte tienen como tarea la planeación del proyecto mediante bocetos ilustrativos, maquetas, dibujos detallados, breakdown y storyboard.

Haciendo referencia a la experiencia que tengo al haber laborado en producciones de cine, como ayudante de dirección de arte en algunos filmes mexicanos, el director de arte es quien tiene un acercamiento con los departamentos de escenografía, utilería, vestuario, maquillaje, y ellos a su vez con sus asistentes. Todos ellos son quienes ejecutan los trabajos designados por el director de arte.

Asimismo, al departamento de arte se le suele ubicar solamente en el terreno de lo práctico, como la construcción de escenografías o la colocación de muebles y elementos decorativos. Sin embargo, su trabajo es mucho más amplio, pues involucra ideas y estrategias visuales que requieren conocimiento y creatividad. Las artes plásticas, las teorías del set, la construcción de escenografías, los estilos de la decoración y la moda, la fotografía, etc.



Organigrama de puestos laborales del departamento de Diseño de producción

Elementos con los que cuenta el diseñador de producción para expresar sus ideas visuales a través de la escenografía, los decorados o los vestuarios: el color, la línea y la forma, luz y sombra, textura, el brillo, la dinámica o el contraste, al servicio de la narración, de la emoción de los personajes.

Explicación más a fondo en cada uno de los departamentos del diseño de producción o de la dirección de arte:

### **Escenografía**

“A finales de siglo pasado surgió el cinematógrafo y con él una manera más efectiva que la que hasta entonces había logrado el teatro. Los cineastas dieron cada

vez más importancia a la elaboración de los sets. Surgió así el nuevo campo para el arte escenográfico"<sup>39</sup>.

El escenógrafo a las órdenes del diseñador de producción, también siguiendo las instrucciones del realizador, dirige y controla la creación de decorados y su ambientación, está primero el escenógrafo, después decorador, llamado en cine atrezzista, interpreta el clima concebido por el escenógrafo, quien elige la utilería, tapicería, mobiliario, jardinería y atrezzo general de la película. Y el ambientador, dispone los cortinajes, adornos, ornamentos, etc. Asegura que en el rodaje estén todos los objetos precisos para la acción, manteniendo el aspecto exacto para dar mayor veracidad y credibilidad posible. Tiene particular atención con los accesorios que utilizan los actores y su responsabilidad se extiende a la consecución de los mismos, a veces en conjunto con el script, y a su contratación para usarlos y a su devolución posterior.

Héctor Zavala, categoriza cinco tipos de sets:

- 1) Set denotativo: es el más transparente, el que menos relación guarda con la narración y el que más parecido tiene con los espacios para ser habitados, razón por la cual no guarda ninguna especificidad en una locación o en un backlot (área detrás de un estudio cinematográfico con espacio para construir o con sets exteriores permanentes).
- 2) Set puntual: informa sobre dónde, cuándo y con qué atmósfera sucede una acción, pero agrega la especificidad, está diseñado para una secuencia en especial.
- 3) Set de embellecimiento: también dice dónde, cuándo y con qué atmósfera sucede una acción, pero tiene una existencia propia y una carga plástica valiosa por sí misma. Recurre al arte pictórico para el manejo del color o la iluminación.
- 4) Set como artificio: sobre dónde, cuándo y de qué manera poco tiene que ver con la realidad, que construye en el espectador una sensación

---

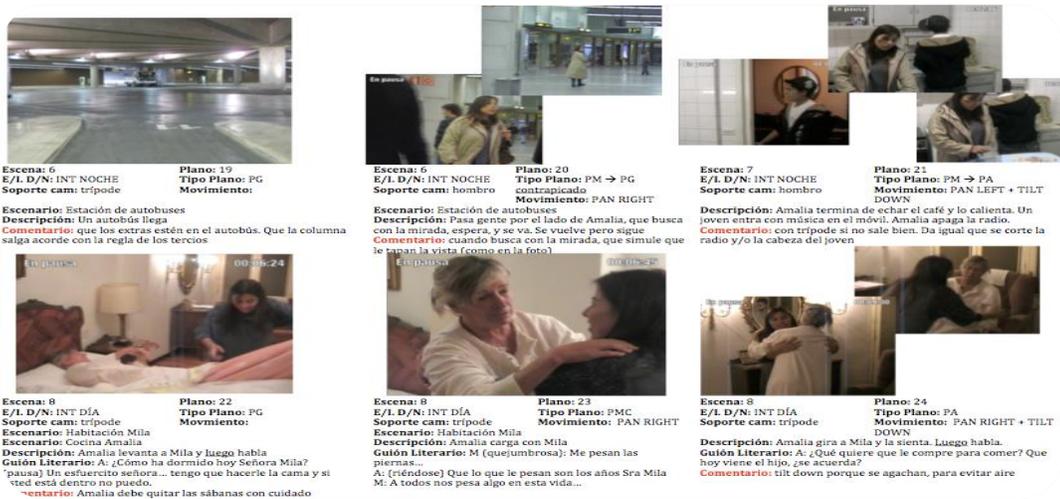
<sup>39</sup> Dirección artística. Cuadernos... Op. Cit. Pág. 15

realista. Crea mundos y ambientes que muchas veces compiten con la narración. Producto de la imaginación visual más que de la adaptación de la realidad.

5) Set como narración: forman parte integral de la narración, tienen una gran carga de significado que no es subsidiario de la historia, sino parte integral de ella.

Para el oficio del escenógrafo su labor requiere de presentar su proyecto:

- Lectura del guion con subrayados y comentarios
- Investigación visual
- Carpeta de arte:
  - Manejo de símbolos visuales y props
  - Sets, dibujos de planta en cada set, fotografías y dibujos en perspectiva
  - Paleta de colores
  - Diseño de personajes
- Breakdowns
- Presupuestos de arte



### Ejemplo de Storyboard

El espacio cinematográfico puede definirse con base a tres aspectos, según Jaime García Estrada:

- 1) Espacio pictórico: representación del mundo independiente de la realidad (espacio subjetivo o plástico).
- 2) Espacio arquitectónico: partes del mundo real, natural o creado (espacio objetivo).
- 3) Espacio fílmico: virtual, fuera de cuadro, reconstruido por la mente del espectador con la ayuda de los elementos fragmentarios que la película proporciona (espacio diegético).

La *escenografía* puede tener varias vertientes en cuanto a decorado se refiere y es para Martín que se puede dividir en:

- Realista es, por ejemplo, el de Renoir, y la mayor parte de los realizadores soviéticos y los norteamericanos, según este enfoque, el decorado no tiene más simplicidad que su materialidad misma y sólo significa lo que es.
- Impresionista, el decorado (el paisaje) se elige con arreglo a la dominante psicología de la acción. Sin embargo, se puede distinguir la tendencia surrealista (Renoir, Buñuel, Rossellini) e intelectual (Antonioni, Fellini, Visconti)
- Expresionista, el decorado se crea casi siempre en forma artificial con el fin de sugerir una sensación plástica en convergencia con la dominante psicología de la acción.

También para Capristo apunta a tres grandes *escuelas de escenografía cinematográfica*:

- 1) Caracterizada por el esplendor y el derroche en el decorado, expresión de cierta época del cine norteamericano.
- 2) Donde el enorme poder de la sugestión trajo un revolucionario efecto sobre el diseño, a esta escuela de tipo expresionista pertenece *El Gabinete del Doctor Caligari* en Alemania.

3) La escuela realista originada en el western y adoptada por el cine ruso.

Para Capristo la técnica profesional de la *escenografía* en el cine se desglosa de la siguiente manera:

-Concepto: la escenografía nace y se desarrolla paralelamente con el cine

-Productor: organiza la parte comercial y artística

-Autor-director: autor, crea la idea literaria; director, transforma la concepción escrita, expresada en imágenes y secuencias

-Escenógrafo: crea la arquitectura y la atmósfera para dar realidad a un decorado

-Bocetos: es el primer intento de acercamiento de la imaginación plástica a la realidad de las cosas, en donde se concretan ambiente, y efecto de luz y sombras adecuadas a la escena

-Utilería: está compuesto por un equipo de utileros, tapiceros y un jefe conocedor de muebles y estilos

-Trucos: medios que ayudan a completar y ampliar un decorado

-Proyecting: es una combinación de proyección por transparencia en una pantalla traslúcida y decorado construido delante de ésta, en conjunto con los actores

-Efectos especiales: lluvia, nieve, arena, niebla, telaraña, etc.

Estas son algunas películas emblemáticas de analizarse en cuanto a escenografía se refiere, desde los comienzos del cine hasta el cine actual del siglo XXI:

Viaje a la luna, La Cravate, Nosferatu, El Golem, El gabinete del Dr. Caligari, Raskolnikov, Fausto, La dama de Shanghai, Del alba a medianoche, Metrópolis, Akira Kurosawa's Dreams, La emperatriz escarlata, Eraserhead, 8y1/2, Suspiria, El caballero del dragón, Baraca, Sin city, Dogville, El Banquete, Curse of the Golden flower, El imaginarium del Dr. Parnassus, La célula, Quinto elemento, Into the void, Frida Khalo, El laberinto del fauno, Alicia in wonderland, etc.

## Vestuario

El *vestuario* en el cine es el textil “que más se acerca al individuo y que al tomar vida y forma, embellece o por el contrario lo distingue y confirma su personalidad”<sup>40</sup>.

En este departamento intervienen profesionales del diseño y la confección: figurinistas, estilistas, sastres, diseñadores de moda y empresas de vestuario.

El director de fotografía comentará al responsable de vestuario, de acuerdo con el director del filme, cuáles son los colores o tonos más apropiados para conseguir la estética pensada para la cinta. Así mismo, este *departamento de vestuario* basa su trabajo bajo la estructura del *breakdown*, la cual se divide en seis etapas:

- 1) inicio del proyecto, lectura del guion, conocer de qué época o estilo se va a diseñar el vestuario
- 2) investigación, cómo era en ese entonces o actualmente cómo es el tipo de textil o bajo qué régimen estético se solicitó el vestuario para la producción
- 3) diseño, elaborar bocetos
- 4) preproducción, armar vestuario para pruebas
- 5) rodaje, montaje del vestuario
- 6) entrega, devolución del vestuario

Martín define algunos *tipos de vestuario*:

- Época o realista: conforme a la realidad histórica, ciertos sastres dentro del cine, se dan a la tarea del investigar remitiéndose a los documentos de época visualizando como prioridad la preocupación por la exactitud de trajes o ropas de acuerdo a la moda que existía.
- Pararrealista: aquella para la cual el sastre se inspira en la moda de época, pero ha procedido a una estilización.
- Simbólica: el traje tiene la misión de traducir simbólicamente caracteres, tipos sociales o estados de ánimo.

---

<sup>40</sup> Martín, Marcel. *El lenguaje del cine*. Gedisa Editorial. Barcelona, 1995. Pág. 68

El *color* en la escenografía y en el vestuario es un elemento utilizado en un comienzo por los cineastas Méliès, Pathé y Gaumont quienes mandaban colorear sus películas por cuadrillas de artesanos que las pintaban a mano o en un patrón pintado.

En los filmes a color, la parte cromática es el componente esencial, representado tanto en la escenografía como en el vestuario, para resolver aspectos técnicos, psicológicos, estéticos y simbólicos, es decir, en el cine las cintas pueden traer una fuerte carga de color o de blanco y negro para adecuar la dramaturgia, belleza, género, situación que vive el personaje u objeto, hacer evidente un sentimiento, recuerdo, sueño, pensamiento, época, etc.

Esta herramienta de color se puede observar en la cinta *Into the void*, donde los cambios de color son de suma importancia para narrar los hechos que acontecen en la historia, donde se logró bastante bien una coherencia visual. Otro ejemplo está en la película *Sin City*, en la cual todo es blanco y negro, excepto los objetos o situaciones que se quieren resaltar en la historia. Un último ejemplo que atañe a este estudio está en el filme ***The Curse of the Golden Flower***, en el que se visualiza una fuerte carga de color y luz en la escenografía, decorado, utilería, así como en el vestuario y maquillaje de los personajes, utilizando en mayor grado el color dorado para mostrar la riqueza y majestuosidad, así como el uso del color rojo para significar al amor y la pasión.

### **Maquillaje y peinadores**

Los *maquillistas* y *peinadores* son los expertos que se encargan de la caracterización de los personajes de la historia. El *jefe de maquillistas* es el encargado de cuidar el aspecto final de los personajes, es decir, el retoque final del maquillaje, de acuerdo con el vestuario y la identidad de los personajes que representa en la película, y el asistente es quien se ocupa de la base, pegado las uñas, preparar las brochas, tener listas las toallitas húmedas, preparar las pestañas, de la figuración, etc., además del mantenimiento general del maquillaje durante el rodaje. El *peinado* es el responsable de los peinados, pelucas y todos los postizos necesarios para dar a los actores el tono deseado por el director. En el género de ciencia ficción, también aparece la figura de *efectos especiales*, personal especializado que utiliza materiales sintéticos para

conseguir la reproducción de los efectos deseados como sangre, mutilaciones, etc., son los encargados de poner prótesis para lograr una atmósfera dramática deseada.

A su vez existen figuras dentro de la dirección artística de igual importancia que el diseñador de producción y el director de arte:

- **Artista escénico o Scenic artist:** que pinta los decorados, es decir, pinta las imágenes ofrecidas en fondos pictóricos como cicloramas.
- **Decorador o Set decorator:** es el encargado de llenar cada espacio con la mobiliaria adecuada y accesorios.
- **Ambientador o responsable de los accesorios** (colocar cada objeto que aparece en un set) para acercarse a la realidad de una época o sitio que se desea simular y el equipo de construcción (carpinteros, pintores, arquitectos, constructores, albañiles, etc.) encabezado por un coordinador.
- **Prop master o jefe de utilería:** es responsable de preparar todos los objetos de utilería que una escena requiere previa lectura del guion.
- **Prop buyer o proveedor de utilería:** es el que compra o contrata accesorios y muebles, y todo tipo de objetos para el rodaje y trabaja bajo la supervisión de un decorador o diseñador de producción.
- **Props stand-by o puesto de accesorios:** se encarga de las reposiciones de los objetos de utilería entre cada toma.
- **Props dresser o accesorios de vestuario:** pone su atención en las posiciones de los accesorios en un set antes de cada toma.
- **Construction crew o equipo de construcción:** grupo de artesanos (incluyendo yeseros, carpinteros, pintores, instaladores y otros artesanos especialistas).
- **Costume designer o diseñador de vestuario:** persona encargada de diseño del vestuario.
- **Makeup o maquillista** es quien trabaja con los actores para maquillarlos antes de grabar.
- **Head of continuity o Continuista o a veces el Script:** hace un escrito en el que se describe alguna secuencia que se está grabando y expone todas las

características que se encuentren en el escenario hasta el mínimo detalle (como el vestuario, atrezzo, maquillaje, peluquería, posición de los actores, objeto que tenía en la mano, si tenía el botón de la camisa desabrochado, hacía que lado se le inclinaba el sombrero, etc.) para que al iniciar de nuevo con otra toma siga y se vea la secuencia de lo que se ha grabado anteriormente.

- **Script:** Es quien realiza un informe en el que anota todos los puntos de vista del director, en el cual podría escribir que toma le gusta más, si el micrófono no fue bien puesto en cierta toma, pero si se escuchó muy bien con el boom, etc.
- **Director de fotografía o director of photography:** jefe del departamento de cámara, responsable de grabar cada escena durante un rodaje, y en ciertas ocasiones coloca la iluminación y pide tiros de cámara, así como se encarga de pedir lentes y todo el equipo necesario y todos los elementos fotográficos para la realización de la película.
- **Location manager o gerente de locación:** responsable del *scouting* de locaciones, además de conseguir permisos para grabar en ese lugar y el administrador de esos espacios una vez que han sido seleccionados.

Todos estos individuos trabajan bajo las órdenes del diseñador de producción y del director de arte.

La agenda de un diseñador de producción puede contener los siguientes puntos a trabajar:

### **Preproducción**

- Publicidad (poster)
- Guion
- Casting
- Storyboard
- Scouting (locaciones - sets exteriores)
- Decoración (muebles, etc.)
- Escenografía (sets interiores)

## **Producción**

- Resurrección
- Make up
- Hairstyle
- Vestuario y accesorios
- Props (utilería) parafernalia - objetos decorativos
- Efectos especiales (físicos, ópticos e incidentales)
- Greens
- Física Cuántica

## **Postproducción**

- Objetos móviles (automóviles, motocicletas, carruajes, aviones, barcos, etc.)
- Pintura escénica y murales
- Animación (dibujas, escenas, créditos)
- Música (efectos de sonido, composición musical, soundtrack, ambientes)
- Televisión
- Cuerpos
- Iluminación
- Premios

### **1.4.3. Relación entre hermenéutica-semiótica y diseño de producción**

El análisis puede ser aplicado en diversas escalas, como se ha ido exponiendo a lo largo de este trabajo, (estudiando la película como totalidad o sólo analizando una secuencia, un fragmento o un fotograma) y puede ser realizado de manera independiente a cada secuencia.

Para Marcel Martín, la imagen demuestra que además de ser figurativa denota interpretaciones. En este trabajo el sentido de la imagen depende del contexto fílmico creado por el diseño de producción y también depende del contexto mental del

espectador, cada sujeto percibe según sus aficiones, su cultura, su educación, sus opiniones morales, políticas y sociales, sus prejuicios e ignorancias. Razón por la cual el investigador o estudioso debe aprender a leer una película, a descifrar el sentido de las imágenes y a comprender los elementos del lenguaje cinematográfico. Se puede decir que por cada película hay tantas interpretaciones como espectadores. De este modo la imagen reproduce lo real, afecta los sentimientos y toma de manera facultativa un significado ideológico y moral.

La teoría cinematográfica está marcada por las discusiones producidas por la semiótica del cine como una exploración semiótica próxima al proceso de comunicación y para Luis Martín Arias el cine sigue este simple modelo:



Yuri M. Lotman tiene su propio esquema general del proceso de comunicación, en donde cuenta que la narración fílmica, por su naturaleza, es un relato, una narración:



El interés común a estas propuestas teóricas es, sin duda, la experiencia estética de los espectadores del cine.

Las teorías y métodos (hermenéutica, semiótica y estudios cinematográficos – diseño de producción) en este análisis serán aplicados en base a diversas estrategias de observación: visualizando ciertos fotogramas de la película **“The Curse of the Golden Flower”**; y de investigación: en el proceso de producción, percepción estética y del contexto en que fue creada la cinta.

Es decir, a estos fotogramas se les hará una especie de intervención para estudiar las partes de diseño de producción, observando el papel que desempeñó el diseñador de producción mediante una percepción estética que se tiene como espectador, dándole una interpretación, comprensión y explicación, y unido al bagaje cultural previo que se tuvo a lo largo de este primer capítulo, y como profesional de este

quehacer cinematográfico, conociendo el proceso de producción, además de saber sobre el contexto en el que se rodó la cinta. Así como los estudios cinematográficos serán el método por el cual se encuentren los componentes del lenguaje cinematográfico, y en este caso en particular, del diseño de producción, dando como resultado una investigación que dará la pauta para obtener resultados en el estudio del contexto de la película.

En el periodo de 1960 a 1980 se inició la institucionalización de los estudios de cine, y éstos se convirtieron así en una disciplina académica completamente legítima, especialmente con el apoyo de la hermenéutica y de la semiótica del cine. En el complejo periodo de 1980 a 1995 se observa una integración del psicoanálisis lacaniano, el marxismo althusseriano y una visión de género, produciendo una teoría pretendidamente universal de carácter deductivo, mencionada por David Bordwell.

Finalmente, en el momento contemporáneo de 1995 en adelante, los estudios de cine tienen un carácter transdisciplinario integrando elementos de semiótica cognitiva, narratología audiovisual y estética de la recepción, para rebasar los fines del estudio cinematográfico y construir una teoría de nivel medio, de carácter simultáneamente inferencial y casuístico.

La disección que se realizará en el tercer capítulo del análisis del filme es referida con mayor énfasis a este apartado, pues aquí se expuso y ejemplificó las áreas que trabaja el diseñador de producción y con las cuales se logró dar tan estupendo embellecimiento al arte visual de la película ***“The Curse of the Golden Flower*** de **Zhang Yimou**, 2006”.

## **Capítulo II**

### **Cine Chino**

#### **Breve panorama de los inicios del cine chino hasta el siglo XX y del género Wu-Xia, cintas de caballería (realidad, fantasía y teatralidad) cine y arte visual chino.**

Para este apartado se explorará la historia del surgimiento del cine chino, en la cual se crea el género *Wu-Xia*, punto central para la interpretación de la cinta ***“The Curse of the Golden Flower”***. Asimismo, se presentará la cosmovisión que tienen los

chinos, viéndose plasmada en sus películas mediante una simbología que se tratará de explicar desde una visión latinoamericana en el siguiente capítulo.

“La industria cinematográfica China dio sus primeros inicios en el año 1896, en un formato blanco y negro con tomas verticales, con medium shots y algunos close ups. Así mismo comenzó desarrollándose, en el mismo año, a partir de tres vertientes: el cine de Hong Kong, el cine de China y el cine de Taiwán. La primera película, una grabación de la Ópera de Pekín, *La batalla de Dingjunshan (Ding Jun Shan)*, se realizó en noviembre de 1905. La ópera se representaba como elogio a alguien. Un dato importante es que en el año 1911 se pasaban de escenas de interiores a las escenas de exteriores, mirando a través de una puerta o ventana abierta. Siendo hasta la Quinta Dinastía (1644-1912) donde se realizaron tomas verticales, además de dolly shots. Y a partir de esta Quinta Dinastía que se dio un crecimiento del cine Chino contando con 1000 años de experiencia en tomas horizontales”<sup>41</sup>.

En 1913 se realizó el primer largometraje, “*Nanfu Nanqi*” de Zhen Zhengqiu y Zhan Shichuan. El cine que se realiza durante este periodo sigue versando sobre géneros basados en la tradición escénica, tales como la ópera, el *wu-xia* o el Shanghái (películas fantásticas). Durante la siguiente década las productoras fueron predominantemente extranjeras, y la industria cinematográfica china no comenzó de forma independiente hasta 1916. Esta incipiente industria se desarrollaba en Shanghái. Durante los años 20’s, técnicos de cine estadounidenses comenzaron a entrenar a técnicos chinos en Shanghái, y la influencia americana continuó percibiéndose durante las dos décadas siguientes. Fue durante este periodo cuando se crearon algunas de las compañías productoras más importantes, como Mingxing y la compañía de los hermanos Shaw, Tianyi. Mingxing, fundada por Zheng Zhengqiu y Zhang Shichuan, ésta última se centró en principio en la producción de cortos cómicos (como Charlot y Buster Keaton), entre los que se incluye la película china más antigua que se conserva, “*El romance de un vendedor de fruta (Laogong zhi aiqing, 1922)*”. En la década de 1930 comienza la supuesta “Edad de Oro”, en la que el cine del gigante asiático se vio influenciado por las ideas del partido comunista con obras como “*Los gusanos de seda de primavera*” o “*La Diosa*”. La compañía cinematográfica Lianhua publica un manifiesto contra la

---

<sup>41</sup> “Historia del cine chino”, Publicado en Todo China el 14Dic2011 09:22. Última actualización el 21Ago2012 10:35

llamada industria "degenerada", colaborando con el gobierno nacionalista de KMT (Kuomintang). Se trataba de difundir en pantalla temas fundamentales como el matrimonio de conveniencia y el pacto entre familias, no viendo el cine como un mero entretenimiento sino como expresión y crítica social al periodo imperial. En 1931 se rodó la primera película sonora china "*Genü Hong Mudan*", realizada por Zhang Shichuan.

China, Hong Kong y Taiwán han observado la consolidación de grandes talentos cinematográficos dentro y fuera de sus fronteras, lo que ha permitido a los países occidentales el descubrimiento de obras relevantes producidas en estos países y la posterior admiración hacia sus autores, su visión y sus temas, lo que habla de un fenómeno similar a lo sucedido en los años 50 con el cine japonés y el llamado "*efecto kimono*", un notable entusiasmo por todo lo proveniente de dichas películas para el público occidental con su atrayente tema de lo exótico. En la época de 1984, se implantó un sistema de color (usualmente colores primarios) en la película "*Yellow Earth*" de Huáng Tûdí. Para el cine japonés fue en 1899, año en el cual Japón realizó su primer corto-documental en el cine mudo llamado "*Geisha no teodori*". Y fue hasta la década de 1930 donde se destacan en este período los filmes sonoros de Kenji Mizoguchi "*Las hermanas de Gion, 1936*", "*Elegía de Naniwa*", y "*La historia del último crisantemo, 1939*".

A mediados de los años 80's y principios de los 90's se da un mayor auge del cine chino en el mundo entero. Para 1978, la Academia de cine de Beijing, reabrió sus puertas después de la Revolución Cultural, ofrecía cursos sobre dirección, guion, fotografía, diseño y actuación, surgiendo en el ámbito internacional los directores provenientes de la llamada "Quinta generación" del cine chino (los directores graduados de la academia fílmica de Beijing, posteriores a los días del funesto Mao Zedong, de la post-revolución) y nombres como Chen Kaige, Zhang Yimou o Tian Zhuangzhuang, entre otros, comienzan a ser familiares para los cinéfilos alrededor del mundo, pese a la grave paradoja que supone para dichos directores la situación en su propio país, ya que, a pesar de manejar cada uno temas, o más bien, de tener intereses distintos en cada una de sus cintas, el cine de dichos realizadores comparte un eje común: la denuncia de las atrocidades cometidas bajo el régimen de Mao y su nefasta Revolución Cultural. En el caso de Tian Zhuangzhuang, desafortunadamente, después de la realización de "*El*

*papalote azul*, fue acusado de provocador y reaccionario, lo que le llevo a la cárcel por un periodo de ocho largos años.

### **2.3. Género Wu-Xia (Caballería)**

En los géneros cinematográficos se establece una relación con el espectador en la que sus expectativas se basan tanto en el tratamiento visual como en las convenciones del relato y sufren transformaciones en los modelos fílmicos a través de cada periodo histórico. Se habla de una amplia corriente de filmes que han buscado formas expresivas enfrentadas a los estilos dominantes en cada momento de la historia del cine.

Una parte de la experimentación del cine ha servido para renovar el cine dominante, aunque la otra parte demuestra las limitaciones del mismo, las fronteras estéticas que la ideología y la industria no le permiten atravesar.

Hablando sobre un género de realidad, fantasía y teatralidad chino. Se dieron sus primeros indicios en el teatro chino, que se originó mucho antes de la época de Esquilo y Sófocles, alcanzó su máximo desarrollo hacia el final de la Edad Media. Aún más que en la India, el teatro chino debe su éxito a la manera de representarlo más que a la forma literaria de los libretos, ya que documentos hallados entorno al año 2000 A.C. mencionan que las funciones del actor tienen un estrecha relación con la de los chamanes (hombres y mujeres, que cantan y bailan con acompañamiento musical para atraer a los espíritus celestes o terrenales, o ruegan por una buena caza o cosecha, o bien para alejar la enfermedad o la catástrofe; o los rituales de personificación de otros seres vivos o de seres sobrenaturales o fuerzas no humanas por medio de la máscara y el atuendo, etc.) que tenían la función de unir al hombre con el mundo espiritual, lo sobrenatural y después de la muerte con su canto, sus gestos y movimientos. Se hallan ciertas tendencias de dramaturgia, donde el chamán declama o canta ejecutando al mismo tiempo su danza de movimientos y gestos, dando paso a alguna forma de interpretación con acompañamiento musical, máscaras y objetos simbólicos. El teatro chino se asemeja más a la danza o la fantasía que al drama o al cine realista.

En 1790, al fundarse la Ópera de Pekín, las historias *Wu-Xia* fueron representadas sobre un escenario y musicalizadas, además de contar con maquillaje, vestuarios

majestuosos y una extraordinaria escenografía. Más tarde en la década de 1920, los guionistas de cine, reelaboraron estas historias para la industria del cine chino.

Después de la revolución de Mao Tse-Tung en 1949, bajo los preceptos religiosos y filosóficos, los temas del *Wu-Xia* se consideraron nocivos para el pueblo. Siendo que el gobierno impusiera que las obras tradicionales fueran reemplazadas por manifestaciones artísticas que se ocuparan de temas sobre la revolución y fueran usadas como propaganda.

El género *Wu-Xia* específico de la cultura china, es tomado de la filosofía de las artes marciales, llamada *xia* (俠), desarrollada a lo largo de los siglos y a través de la larga historia del país en Wushu. Aunque el concepto de *xia* se suele traducir como "caballería", los aspectos del *xia* están arraigados en el entorno social y cultural de la antigua China que es imposible encontrar una traducción exacta en el mundo occidental.

Esta realidad de caballería fue idealizada en los cuentos *Wu-xia* que fueron muy populares, el género *Wu-xia* convirtió a los espadachines en una representación de virtud.

Al surgir el cine chino en la década de los años 20's, los guionistas tomaron como base cintas de acción marcial, muchas de ellas basadas en estas novelas, construyendo guiones basados en valientes aventureros.

El género siguió creciendo en los años posteriores, grabándose centenares de películas, tanto en la China continental como en las empresas surgidas en Hong Kong. Cuando la revolución comunista de Mao dicta unas nuevas normas cinematográficas, Hong Kong y Taiwán toman la batuta y el monopolio de las producciones *Wu-xia*, ya que en China quedarían muy limitadas.

Las características que conforman el género *Wu-Xia* son, un escenario histórico, escenas de acción centradas en la lucha con espadas, énfasis en el melodrama, y temas de vínculo como amistad, amor, lealtad y traición. Las principales muestras del género en su época clásica aparecen en los años 60's, principalmente de la mano de King Hu en su trilogía "*Come, drink with me*", "*Dragon inn*" y "*A touch of zen*", y de Chang Chehen sus cintas "*One armed swordsman*", "*The assassin*" y "*Have sword, will travel*".

El género *Wu-xia* se basa en la China mítica. Como muchos otros géneros el *Wu-*

xia ha sido revisado a fin de mantener el contacto con el público, el cambio de gustos y la adaptación a las nuevas técnicas de filmación y efectos visuales. Sin embargo, en el centro siempre se conservan temas comunes.

Un *Xia* es un caballero andante, y puede provenir de cualquier clase social. El género *Wu-xia* hace referencia a lo relacionado con la caballería. El concepto chino de la caballería andante se origina el siglo IV, pero las historias de caballería como se conocen hoy se remontan a la dinastía Tang. En el siglo XVII, estas formas se convertirían en un floreciente género de ficción concentrándose en guerreros vagabundos que viven pendientes del coraje, el honor y sus habilidades para el combate. Los elementos sobrenaturales también entraron en la mezcla por lo que al caballero se le conferían poderes extraordinarios: vuelo, lanzamiento de rayos, la invisibilidad, etc.

Muchas historias juegan en el límite entre la realidad y la fantasía confiriendo ese poder a los héroes por medio de la extrema formación física, realmente el héroe no volaba, pero saltaba de manera espectacular, no era invulnerable, sino que controlaba la respiración para endurecer sus músculos. Para comprender estos relatos hay que asumir que el entrenamiento marcial extremo puede conferir poderes casi mágicos.

La historia política se convierte en un punto crucial. China ha tenido una intensa historia de gobernantes tiránicos y sistemas corruptos, que iba unida a una serie de asesinatos de señores e intrigas palaciegas. En una sociedad donde no se podía garantizar el estado de derecho, los caballeros errantes del *Wu-xia* se convirtieron en el héroe central de la imaginación popular.

## **El Nuevo Wu-Xia Pian**

Hong Kong produciría películas tanto en cantones (chino local) como en mandarín (chino más hablado) para satisfacer el gran mercado asiático. El *Wu-Xia Pian* cantones realizado entre los años 40's y 60's se enfocaba en la fantasía y la magia. En un principio los guiones eran simples y los efectos especiales muy llanos, a veces rayando directamente en el negativo de la película para aparentar un enfrentamiento con hombres que lanzaban rayos de electricidad.

El *Wu-Xia Pian* tenía como punto crucial de narración las historias sobre el héroe o la heroína que viajaban por todo el país y durante su jornada realizaban proezas

espectaculares en beneficio de la sociedad, el paladín *Wu-Xia* no tenía que ser necesariamente de sangre noble, su estatus provenía de lo riguroso de su entrenamiento y de las normas de conductas que guiaban su vida.

Como reacción a las películas fantásticas cantonesas surge el género denominado *New Wu-Xia Pian*, un movimiento de swordplays más realistas influenciados por las cintas japonesas y novelistas de artes marciales de tipo *samurái*, conocidas en ese entonces como *bushidò*, el cual viene de la palabra *bushi* que significa caballero armado. La palabra *samurái* fue utilizada por algunas clases sociales, mientras que los guerreros se hacían llamar a sí mismos, con un término más digno, *bushi*.



**Samurái**

Las cintas del *New Wu-Xia Pian* fueron filmadas generalmente en mandarín y producidas por grandes estudios como la Shaw Brothers, siendo este estudio el que controlara la producción desde Hong Kong.

A partir de las obras maestras de King Hu desde Taiwan, comienzan a surgir delicadas combinaciones en la finura del teatro clásico chino, en donde Hu, filmaba bellos paisajes, extraordinarias coreografías de peleas aéreas y hombres guerreros que luchan por preservar los valores humanos. Dos de las películas más significativas del trabajo de Hu son, "*Dragon Gate Inn*, 1967 y "*Touch of Zen*", 1971.



**Wu-Xia Pian**

Los *swordplays* cayeron en decadencia a mediados de los años 70's, época en la que se dio una crisis industrial y se popularizaron las artes marciales en su expresión máxima, siendo más barata de explotar que el género *Wu-Xia* tradicional.

Fue a partir de finales de los 90's que el *Wu-Xia* comienza a mezclarse con los efectos especiales y con influencias de *Manhua* (manga china) con cierto éxito.

El *Wu-Xia* del siglo XX se ve relacionado más con el cine de Hollywood que con el propio cine chino o de Hong Kong. Siendo para Taiwán el cineasta Ang Lee, quien logró acercar el mundo del *Wu-Xia* de manera masiva a un público internacional con sus cintas, "*Crouching Tiger, Hidden Dragon, 2000*" (*El Tigre y el Dragón*). Después de este gran éxito varios cineastas chinos continentales se vieron alentados para realizar más obras de esta índole como Zhang Yimou, Ping He y Kaige Chen sobre este género *Wu-Xia*. Algunas cintas como: "*Hero, 2002*", "*House of Flying Daggers*", 2004, "*The Banquet*", 2006, "*Memories of a geisha*", 2006, y "*The Curse of the Golden Flower*", 2006.

Para el cine chino el comienzo de este nuevo milenio, del siglo XX, supuso para las productoras cinematográficas chinas, taiwanesas y hongkonesas un repentino nuevo auge, gracias al sorpresivo éxito internacional de "*Crouching Tiger, Hidden Dragon, 2000*" (*El Tigre y el Dragón*) del taiwanés Ang Lee, esta cinta que retoma los elementos que han hecho popular al género llamado *Wu-Xia* de corte épico. A pesar de haber sido criticada en China por ser una cinta occidentalizada, sirvió en muchos países como introducción al cine chino (especialmente al género *Wu-Xia*). Dicho éxito ha dado pie para que los productores de aquellos países se evocarán rápidamente a la producción masiva de filmes de corte similar.

Pese al hecho de haber declarado no sentir demasiado interés por el género *Wu-Xia*, Zhang Yimou ha demostrado ser el cineasta más sobresaliente, y quien ha logrado los resultados más satisfactorios al abordar el género *Wu-Xia*; después de sus notables películas, mencionadas en el párrafo anterior, "*Heroe, 2002*" y "*House of Flying Daggers, 2004*" (*La Casa de las dagas voladoras*), ambas deslumbrantes, más tarde Zhang Yimou emprende la realización de "*The Curse of the Golden Flower, 2006*", (*La maldición del crisantemo dorado*), sin dudas, el punto más alto de su épica trilogía, y el más acabado ejemplo de su habilidad para mantener el interés de una historia y su gran sentido del espectáculo, lleno de una carga visual majestuosa. Es una interesante historia llena de intrigas, inconfesables pasiones amorosas, reflexión sobre el poder y los límites a los que se pueden llegar para mantenerlo, la cinta de Yimou es un torbellino de imágenes, de una riqueza visual que casi raya en la ostentación con un soberbio uso de los colores y elaboradísimo y logradísimo diseño de producción. Junto con sus otras dos partes de la trilogía, logra desafiar los temas y la manera espectacular de resolverlos haciendo gala de un profundo aliento poético que, en su tiempo, el cineasta japonés Akira Kurosawa había abordado en sus magistrales "*Kagemusha*", "*Ran*" y "*Rashomon*".

A fin de cuentas, "*The Curse of the Golden Flower*", es uno de los puntos más altos de la filmografía de Zhang Yimou, una cinta que demuestra que no solamente "*The Lord of the Rings*", siglo XXI, es una cinta espectacular en cuanto al uso de las herramientas digitales y la puesta en escena se refiere, una epopeya que no le pide nada en espectacularidad a las películas épicas como esta última y similares hollywoodenses, y una excelente muestra del gran nivel que tiene la cinematografía china y el cine de Zhang Yimou en particular.

Estás cintas chinas tuvieron un gran éxito tanto en Asia como en las taquillas de Estados Unidos. "*Heroe*", fue una de las películas más caras de la historia del cine chino y Miramax tenía los derechos de distribución del mercado estadounidense, pero retrasó el estreno de la película casi dos años, hasta el 2004 y para México hasta 2007.

## 2.4. Cine y arte visual chino

El cine chino está cargado de diversos códigos chinos figurativos, los cuales son de suma importancia para comprender las cintas chinas dentro del mundo occidental. Con Tao en la antigua China la visión del universo iba enfocada hacia la tierra y el cielo; la vastedad (*bódà*) y el Gran vacío; el espacio infinito y la cosmología, había una visión del arte dramático. Es decir, "El cosmos es la mente y la mente es el cosmos, repleto de todas las cosas alcanzadas a través del Gran vacío, donde el cielo encuentra la tierra, no hay distancia sin regreso".

"La visión del cine chino tiene una representación realista, la humanidad no puede estar separada de la naturaleza y existe un poder espiritual que conecta al presente con el pasado. El cine en China se representaba por su largo sistema de significación, en el cual se expresa un contenido poético con la naturaleza.

Más tarde se inventa la teoría de las "tres distancias" en la creación de espacio en la Dinastía Song:

- Montañas, tiene 3 distancias: levantar la vista de la base de la montaña hasta la cima se llama "distancia alta"; mirando desde la parte delantera de la montaña hacia la parte posterior se le denomina "distancia profunda"; mirando de cerca a lo lejos de la montaña se le conoce como "distancia plana". La coloración de la "distancia alta" es clara y brillante; la "distancia profunda" es pesado y oscuro; y el de la "distancia plana" es luminosa y oscura.
- El Zen japonés fue influenciado por el budismo en la cultura china.

A finales de la Dinastía Tang y a través de la Dinastía del Norte Song (siglo IX al XI) se da la unión de la humanidad y la naturaleza. De la naturaleza a fin de liberar el espíritu"<sup>42</sup>.

La significación visual del cine chino exige una estructura narrativa, en la cual se intensifican los problemas sin un patrón climático. Pero esto es lo poético, lo lírico que constituye la fuerte tradición en la literatura china. Sin embargo, los libros de drama y

---

<sup>42</sup> Ehrlich, Linda C. and Desser, David. *Cinematic landscapes: observations on the visual arts and cinema of china to japan*. CUEC. University of Texas Press. Austin, 1994. Pp. 63-71.

apuntes son considerados una literatura narrativa en forma estructural y el tratamiento de tiempo y espacio.

El nuevo movimiento cinematográfico de China y Taiwán durante 1980 fue la más concentrada y radical transformación del lenguaje cinematográfico en la historia del cine chino, y una vez más trajo el primer plano este conflicto entre el médium shot y lo tradicional.

Se da una contradicción entre la raza humana y la naturaleza, presente y pasado, el ambiente primitivo y las condiciones de la vida comunal.

Existen ciertas diferencias en el hacer cine y arte asiático entre China y Japón. El artista japonés tiende a exagerar el estilo de las técnicas del artista chino. Estos estilos se remontan a la inspiración, en última instancia, de la India, siendo transmitido a Japón por los chinos. Algunas diferencias con Japón, se basan en los detalles de su arte que revelan cualidades de humor e intuición en términos de la psicología de la representación. La esencia del arte chino, es que el artista intenta llenar el espacio para lograr un arreglo complejo y racional.

La diferencia entre estos dos países es que la creatividad esta entre un enfoque idealista, la oscilación de los opuestos, más o menos equiparables con China y una tendencia a oscilar entre que el japonés sea un estilo decorativo y una que es realista, hasta el punto de la caricatura.

El énfasis está más bien en las cifras como parte de todo el conjunto de la naturaleza, incluyendo la civilización.

En el trabajo japonés, por otra parte, a pesar de su escala más o menos comparable, son conscientes de la actividad violenta. Se debe admitir que la yuxtaposición es una exageración a propósito. En este sentido, gran parte del arte chino plasma una cualidad de las acciones serenas y nobles.

Expresión china de sentimientos profundos y la japonesa rompe está pasión. La filmografía china es de mayor complejidad y detallista a la japonesa que es más sencilla, sin tanto detalle en su arte, aunque también tiene su parte de complejidad. El arte chino es más perfecto de acuerdo a la realidad y el japonés más abstracto.

Para cualquier espectador de cine en Asia, el cine es la representación de la vida real con una mirada de arte vista por el público como en el teatro.

La simbología dentro del cine chino:

- Montañas (nobleza y estabilidad)
- Nieve (purificación del corazón y a la mente, supervivencia)
- Río (un lugar que conduce a la expresión y confrontación de las emociones)
- Flores y pasto en abundancia (atmósfera de elegancia)
- Luna (compasión o compañía del alma solitaria) (afirma las emociones de amor)
- Héroe o heroína (belleza, masculinidad, opuesto al samurái)
- Agua (lava algunas deshonras e impurezas)
- Pájaros y flores (longevidad y buena fortuna)
- Sol (representa al comienzo de lo supernatural que ejerce una poderosa moral que influye sobre las personas en una situación desesperada).

Cerrando con la china clásica y el arte chino, ambos provienen de la misma fuente, consciencia espacial, técnicas de composición y construcción de imágenes tiene mucho en común, un hecho que se ve reflejado en la composición de muchos directores asiáticos.

## Capítulo III

### **Análisis hermenéutico-semiótico al diseño de producción visual en la cinta china contemporánea “*The Curse of the Golden Flower*”**

Este último capítulo de análisis pretende hacer uso de la metodología elegida y expuesta a lo largo de esta investigación, ejemplificando el uso de la hermenéutica-semiótica en el diseño de producción, el análisis puede ser realizado en diversos niveles, aplicado al filme como totalidad, a una sola secuencia, a un fragmento o un fotograma, en este caso se elaborará a través del análisis de cuatro fotogramas que se mencionaran con la nomenclatura **a, b, c** y **d** del filme “*The Curse of the Golden Flower* de **Zhang Yimou**, 2006”.

La selección de esta cinta fue elegida por un gusto en los detalles muy elaborados y de los extraordinarios elementos de diseño de producción. Este tipo de análisis será una guía para que otros expertos en la materia logren basarse en lo que a continuación se explicará y ejemplificará.

En esta parte de la tesis se hará uso de cuatro fotogramas, mencionadas al inicio de este apartado, elegidos de imágenes detenidas de escenas del filme, con la certeza de que estos componentes que conforman el todo sirvan para que se entienda el diseño de producción. Al analizar estos fotogramas no se hace más que recomponer los elementos que intervienen en un instante, un fragmento, sabiendo que es una mera abstracción teórica en la que se tienen en cuenta solo algunos elementos que componen un plano. El plano, por lo tanto, es el conjunto de los límites físicos del encuadre y de los componentes diversos que forman materialmente una imagen. Desde el proceso de producción filmico, se analizará un único componente del lenguaje cinematográfico, el de diseño de producción.

Esta película será tratada desde dos puntos de vista que se conjuntan, la hermenéutica y la semiótica, es decir, la cinta será tomada como fuente de información y como objeto de arte, concluyendo con el esclarecimiento de los elementos que fueron utilizados para realizar el diseño de producción y que también sirvieron para dar a conocer la etapa histórico social que se vivía en esa dinastía.

El filme como objeto de información integrará trabajos con sistemas de análisis de disciplinas humanistas y delimitará la finalidad de la interpretación, ya que intentará añadirla en campos conceptuales para los que el cine cumple un papel ilustrativo. Es decir, para conocer la historia imperialista de la Dinastía Tang, plasmada en esta película ***"The Curse of the Golden Flower"*** se realizará un recorrido por los datos socio-históricos de ese imperio.

Por otro lado, el filme como objeto de arte debe ser mirado por esa experiencia estética que puede enriquecer el modo de ver la puesta en escena, el estilo o la manera de representar los detalles con explosiones de color que se encuentran en los fotogramas elegidos para el análisis de las escenas de esta cinta.

Cualquier película puede ofrecer información histórica, social, política o económica, sin embargo, solo algunas son capaces de transportar el discurso estético y los símbolos de una cultura, ofreciendo una reflexión innovadora en su tradición.

El modelo hermenéutico-semiótico que se usará está basado en los trabajos de los diversos autores que se citaron a lo largo de esta investigación. Una parte del modelo a plasmar es el *análisis formal*, donde se encuentran las formas narrativas de la cinta, es decir, un análisis general de la película, análisis de estilo, fijación del filme, dimensión de los símbolos visuales, análisis semiótico; otra parte es el *análisis textual*, donde se ubica el contexto socio-histórico, intertexto, enunciación, análisis semántico; y por último la interpretación.

Este tipo de análisis en esta investigación dará ciertas claves para hallar el sentido del filme, siendo este punto donde inicia la interpretación, un paso en el que el investigador elabora el sentido aplicado a su experiencia. Esta última fase, el del adentrarse al análisis interpretativo es el más alejado de los criterios dominantes en las llamadas ciencias sociales. Ya que como se ha venido mencionando no existe una interpretación exacta y que vaya de acuerdo a cada pensamiento crítico de los autores e investigadores de esta rama.

La función de la interpretación es exteriorizar el sentido que se construye en la obra. Se trata de la naturaleza de la hermenéutica necesaria para que siga dialogándose en la actualidad. La interpretación muestra un momento en el que el investigador ha estado trabajando con la obra, en este caso, se han estado estudiando cuatro fotogramas del filme para producir sentido de acuerdo al conocimiento profundo de su análisis formal y textual. Por este motivo, más que el análisis de un filme, se trata de varios pasos a seguir sobre la metodología propuesta para conocer a fondo la construcción del diseño de producción en la obra.

Cabe señalar que no se dispone de un espacio tan extenso más que para apuntar el contexto socio-histórico que narra la cinta, el género de caballería al que pertenece, así como los elementos que conforman el diseño de producción de los fotogramas elegidos y su simbología para la cultura China. Siendo la finalidad de este trabajo el analizar lo que más se acerque a la minuciosidad, sin olvidar el proceso de la hermenéutica y semiótica que se presentaron tanto en la metodología básica como en la producción cinematográfica.

### **Análisis formal**

En este apartado se da inicio la fase previa al análisis de la película, el cual es ver detenidamente y varias veces la cinta sin apelar a las emociones para fijarse en el filme

como una mera construcción. De ahí se debe reconocer la estructura, es decir, se deben concebir los mecanismos formales y narrativos que conducen el material dramático. Es un tipo de análisis estructural, es decir un mapa general de las secuencias.

Comprender la construcción final mostrará la resolución del conflicto principal y los personajes encargados de conducirlo hasta el final. Aclara el proceso que ha conducido desde el planteamiento inicial de los conflictos y del itinerario de los personajes hasta su resolución. En el inicio del filme, el relato suele comenzar con una serie de líneas que incorporan los nuevos personajes y conflictos secundarios cuya finalidad es dilatar la resolución del conflicto principal.

Las fases que se pueden segmentar de acuerdo a la estructura narrativa en este filme son:

a) inicio, la emperatriz está siendo envenenada por su esposo el emperador.

b) exposición,

- caracterización de personajes principales: emperador (ruin y ambicioso); emperatriz (se lleva por el deseo, oprimida y aparentemente sumisa, luego trata de rebelarse); y los hijos de la familia imperial.

- planteamiento, los deseos: emperador desea la muerte de la emperatriz para apoderarse del imperio. Se demuestra la avaricia y la ambición, lo ególatra que es el emperador. La emperatriz desea la pasión, muestra el amorío y romance con el príncipe Wan y su anhelo por destruir al emperador, en sed de venganza, por estarla envenenando.

- conflicto principal: matar a la emperatriz sin levantar sospechas para su hijo Jai, su hijo Yu, del mandato a cargo del rey Liang, padre de la emperatriz y el imperio entero.

c) desarrollo de la trama a través de conflictos secundarios, romance del príncipe Wan con la emperatriz; terminar con la familia del médico imperial, la mamá de Wan; el príncipe Jai acaba en batalla por ayudar a su madre la emperatriz; y el príncipe Yu se rebela por no tener nunca la atención de nadie en el palacio.

d) resolución del conflicto principal, todos los hijos fallecen y el emperador continuo con su plan.

e) final o desenlace, el emperador sigue con su plan de volver loca a la emperatriz y ella ya no puede hacer nada al respecto para salvarse.

## **Análisis de estilo**

Una vez definidas las partes en las que se puede dividir la narración y reconocida su división, existe una herramienta muy eficaz para el análisis que consiste en hacer una descripción exhaustiva y extensa de los fotogramas elegidos. Es un tipo de análisis de los componentes de la película, es decir, puede tratarse de la imagen, el sonido, el montaje, la puesta en escena o la narración. Siendo para esta investigación un análisis exhaustivo de la puesta en escena: iluminación, color, escenografía, decoración, vestuario, maquillaje y peinado. Al hacer el análisis de la puesta en escena en estos cuatro fotogramas se mostrará el estilo del filme.

El grado de detalle en la descripción dependerá de la importancia que tenga la escena para este estudio. Pero hay que tener en cuenta que la reflexión sobre el estilo debe partir del conocimiento de los distintos elementos materiales y narrativos. En los fotogramas a estudiar, el color, la iluminación, la decoración, la escenografía, el vestuario, el maquillaje y el peinado son detallados extraordinariamente para dar majestuosidad a la familia imperial y espectacularidad al diseño de producción dentro del imperio.

Aquí es donde se debe mencionar un poco acerca de la carrera profesional de *Huo Tingxiao* como el diseñador de producción de esta cinta:

El diseñador de producción *Huo Tingxiao*, se graduó en Bellas Artes de *Xi'an* con una maestría en el área de bosquejo del color de dibujo y más tarde se graduó de la Academia de cine de Beijing. Fue diseñador de producción de diecisiete películas antes de grabar "*The Curse of the Golden Flower*", traducida al español como "*la maldición del Crisantemo Dorado*", con la cual gana un premio al excelente diseño de producción en el 2007. Así mismo esta película gana otros premios importantes y entre ellos se involucra dentro de este departamento de arte, al vestuario, realizado por Yee Chung Man, quien gana tres premios al mejor vestuario en el 2007.

Las características de los elementos de diseño de producción serán divididas en: color, iluminación, decoración, escenografía, vestuario, maquillaje y peinado, que los hacen sujeto del mismo análisis. Características propias de las imágenes de los fotogramas escogidos.

Estos aspectos determinarán cómo son los personajes, qué postura muestran hacia ciertas circunstancias, qué comportamiento expresan, cómo son sus actitudes,

cuál es su apariencia y sus características. En este análisis se debe tomar en cuenta estos factores, así como la vestimenta, diversos artefactos, decorados, objetos, muebles, escenografías y peinados que se observan en los fotogramas. Para que puedan ser entendidos tienen que ser expuestos en el contexto sociocultural en el que están inmersos, el momento, tiempo y espacio en que se ubican.

El primer elemento de color, puede ser distinguido en tres aspectos: color, definido por la longitud de onda de luz reflejada por un objeto y percibida por el hombre; saturación, se refiere a la pureza e intensidad del color, entre menos mezclas tenga más saturada será; luminosidad, es la cantidad de luz en un color, es decir, el tono.

“El color es un medio fundamental para que la estructura visual adquiriera sentido. De ahí que cada color tenga su significado”<sup>43</sup>. El papel que juega aquí el color dentro del análisis de los fotogramas es con respecto a la composición de dar acento, contraste, mayor detalle, explosión en la intensidad, combinación o mezcla de color para significar.

El color también ha servido para resolver aspectos técnicos, psicológicos, estéticos y simbólicos. Como en este tema en particular, los colores que más resaltan a la vista son el dorado, representando poder y riqueza, así como el rojo, significa amor, sangre y sensualidad, o el color negro para los guerreros de menor rango que el emperador o para los villanos.

Existe una gran variedad de modelos de iluminación presentes en la historia del cine, pero para esta investigación se distinguirán dos en la actualidad: la del tono alto, y la del tono bajo, aunque para este análisis se explicará el enfoque de tono alto, el cual se caracteriza por la claridad y suavidad de las formas y pretende que las sombras no sean demasiado fuertes. Es la más habitual en las distintas tradiciones, sobre todo, en el cine de Hollywood. También este tono bajo es conocido como iluminación en tres puntos. Consiste en iluminar al objeto o persona filmada con tres fuentes de luz, una principal, desde arriba, dura y directa, otra de relleno más difusa e indirecta y por último una luz trasera o de contra que despega las figuras principales del decorado y les da relieve.

---

<sup>43</sup> Amador Bech, Julio. *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. Instituto de investigaciones estéticas, UNAM. México, 2008. Pág. 38

Los decorados, estos pueden ser fabricados para caracterizar una época, un estilo, un modo artístico o una forma plástica para las necesidades de la cinta que se va a grabar. En este caso de la película **“The Curse of the Golden Flower”** todas las escenografías fueron creadas para dar belleza al poderío de la familia imperial, así como ciertos detalles en la decoración, utilería y vestuario.

La escenografía, puede ser scoutada previamente en locaciones exteriores existentes como paisajes y sitios para rodar o también puede ser producida en interiores para proyectar la imagen requerida para la película. En este filme se encontraron indicios de haber elaborado grandes decorados para los interiores y las locaciones exteriores fueron disfrazadas para dar el efecto deseado en el imperio de la dinastía Tang, observando la majestuosidad que se quiso representar durante el dominio de este emperador.

En cuanto al vestuario, este departamento dentro del diseño de producción es el que más se acerca al individuo y que al tomar vida y forma, embellece o por el contrario lo distingue y confirma su personalidad. Para este estudio el vestuario se muestra con gran finura en textiles y con una carga de significados que muestran el poderío que existe dentro del palacio. Así como de la belleza que se observa en los detalles de los trajes de los guerreros, así como en el del propio emperador. Aunado a éste se localiza el peinado el cual también ha sido cuidadosamente tratado para exponer el poder de dominio de este gobierno imperialista.



Esta imagen representa la diversidad de textiles pertenecientes a la Dinastía Tang, en cuanto a colores, formas, y texturas se encontraban en sus telas.

### **Dimensión de los símbolos visuales**

Los elementos de una obra de arte en este caso de un filme son símbolos y significan algo social y culturalmente para los sujetos. Se debe estudiar su simbología e

historia para llegar a conocer o descifrar lo que significan. En esta situación en particular los símbolos que significan para la cultura China, es decir, el emperador y la emperatriz siempre visten de un color dorado, color o elemento que denota poder y riqueza; la terraza elevada del crisantemo dorado muestra la superioridad, el poder y el gobierno sobre el pueblo.

En este aspecto la imagen cobra significado, se complementan el aspecto simbólico que va de la interpretación del símbolo al interior del relato. Es decir, como los paisajes en los exteriores con vastos guerreros demuestran grandeza y poder, característica que se explicó en el capítulo anterior, en donde se expone la cosmovisión de la cultura China y se proyectan en la cinta.

### **Análisis semiótico**

En este punto, la semiótica ayuda a establecer si en los fotogramas escogidos se transmite un código o mensaje, el cual es consecuencia de lo que el director de la película quiso decir o quiere contar a través de su conocimiento, vivencias y contexto socio-histórico el cual se desarrolló en su vida. La semiótica trabaja con el sentido, siendo esta misma una interpretación.

Es decir, dentro de estos fotogramas llenos de cargas visuales se empleará un análisis o investigación de su estética. En el fondo la película debe atraer la atención como lo hace una obra de arte.

La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. Y dentro de estas funciones está la percepción que se divide en dos elementos: comprender y sentir, el espíritu y el alma, constituyen los dos polos de nuestra existencia.

Metz llevo al cine hacia la semiótica: "el cine no tiene lengua, es universal". El mensaje cinematográfico pone en juego 5 niveles de codificación:

- 1) la percepción
- 2) el reconocimiento e identificación de los objetos culturales y sonoros
- 3) los símbolos y connotaciones que se adhieren a los objetos
- 4) Las estructuras narrativas
- 5) El conjunto de todos los sistemas que son los que harán que el filme cumpla con los códigos

La semiótica en el cine es como una exploración semiótica próxima al proceso de comunicación y como se ejemplifico en el capítulo I, para Luis Martín Arias se representa como análisis al auto, argumento y espectador en el cine.

### **Análisis textual**

En este punto se localiza el contexto, es decir, el marco cultura, social e histórico del que es consecuencia la película, sobre todo si se intenta llegar a una interpretación que vaya más allá de la mera descripción.

En este análisis de contexto también se ponen en relieve la mentalidad básica de una nación, de una época, de una clase social, de una creencia religiosa, filosófica matizada por una personalidad y condensada en una obra. El vestuario, la música, etc., es un modo de entender al mundo y un mundo para cada cultura. Efecto simbólico, y no por ello menos real, de identificarse con sus iguales y diferenciarse de otros, especialmente de un mundo diverso en su cultura e historia.

Por lo tanto, además de analizar la cinta en sus características materiales, es necesario observarla desde una perspectiva histórica para poder fijar su interpretación. Es necesario orientar este trabajo de análisis y entender las propuestas estéticas que se desprenden tanto la de producción como del marco cultural.

Al plantearse la reflexión sobre el contexto en el que surge el filme, se da por sentado que al final todo lo que se puede interpretar de él o de su relación con la institución cinematográfica no es más que una condición de las circunstancias sociales, políticas, económica, etc., que rodearon su creación.

Es en esta sección donde se puede regresar a exponer el aspecto del filme como fuente de información que para el enfoque de una disciplina humanista deja de lado en la mayoría de los casos los aspectos estilísticos y culturales. Es decir, el cine, es visto como otro sistema de producción de imágenes que establece una visión del mundo. En otras palabras, las imágenes encierran en su interior estrategias simbólicas de configuración del mundo, alegorías a través de las cuales se presenta una época. De ello se puede deducir que lo esencial no es lo que refleja la imagen en sí, sino la mirada que se puede reconstruir detrás de ella. Siendo entonces que, las películas deben ser entendidas no como una mera condición o interpretación de una situación histórica, sino como documentos donde se condensan simbólicamente las contradicciones y tensiones de un momento histórico a través de una visión.

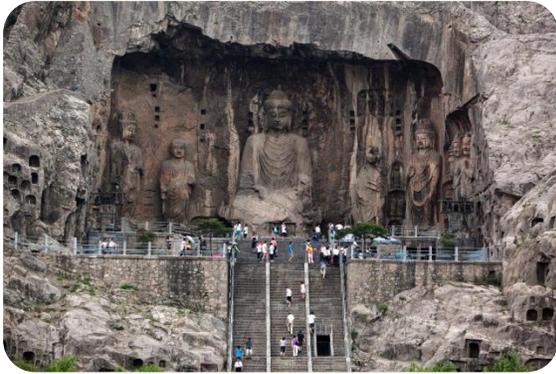
El director de la película **“The Curse of the Golden Flower”** construyó una figura de dominación que condensaba alegóricamente la opresión de una sociedad durante la Dinastía Tang, del año 928 D.C. Por este mismo sentido la alegoría del emperador poderoso corresponde a la tiranía y dictadura durante su imperio, siendo esta época la decadencia de la Dinastía Tang.

El modo en que se concibe el estilo del filme se puede ver en la puesta en escena (decorados, iluminación, etc.) y en el material narrativo vinculado a los esquemas del género *Wu-Xia* de procedencia de la ópera y de historietas del mismo género.

El contexto será entendido por el argumento que quiso plasmar el autor y la interpretación que le da el espectador.

Tomando en cuenta todos estos puntos anteriores, este estudio está dirigido a expertos y estudiosos de la cinematografía, y por lo tanto será necesario aclarar el contexto tanto en la época que el autor quiso remontarse, las vivencias y experiencias que tuvo como director y lo que quiso mostrar o dar a conocer de la Dinastía Tang y de la obra plástica del género *Wu-Xia*.

La Dinastía Tang, fundada en el año 618 y concluida en el año 907, el Estado bajo el gobierno de los emperadores Tang, se convirtió en el país más poderoso y próspero en el mundo. En particular, en este período glorioso, la economía, la política, la cultura y la fuerza militar llegaron a un nivel avanzado paralelo. El período Tang fue la etapa histórica más brillante en la historia de China. Fue la edad dorada del arte y la literatura china. El budismo, que había surgido en India en la época de Confucio, continuó floreciendo durante la época Tang y fue adoptado por la familia imperial, convirtiéndose en una parte esencial de la cultura tradicional china.



Estos dos ejemplos exponen claramente lo gloriosa que fue la Dinastía Tang en su política y riqueza económica, en su arte y cultura.

Cabe mencionar que Zhang Yimou como director y en unión con sus vivencias dan parte a este apartado del contexto, así como el género *Wu-Xia* en el cual se desarrolló como gran director, siendo estos puntos desarrollados extensamente en el capítulo anterior de Cine Chino.

### **Intertexto**

Para esta parte se relacionará el diálogo y la referencia que se puede establecer entre el texto que es objeto de análisis y otros textos. Aquí se debe prestar cierta atención a los elementos realmente importantes para la trama narrativa y la construcción visual.

Es decir, en esta cinta el referente intertextual tiene como función el orden estructural y narrativo, la historia de tiranía donde el emperador trata de matar a su esposa la emperatriz para tener el completo dominio del imperio. Situándose en el inicio y en el final de la cinta con un sentido avasallador y melodramático el inquietante relato de pretensión de asesinato del emperador hacia la emperatriz.

Otro tipo de referentes que pueden llevar a datos observados directamente en el filme son las citas, referencias y hasta el propio guion y sinopsis de la película.

**Sinopsis:** La historia se centra en una familia imperial disfuncional, típica de los tiempos feudales, donde bajo el glamour que reinaba dentro del palacio, se escondían profundos secretos. Una familia dividida entre sus miembros desencadena en un mítico punto culminante mientras las líneas se cruzan, se traicionan, no existe la confianza, y la sangre de la familia es derramada en una búsqueda por la redención y la venganza.

**Ficha técnica:** La maldición del crisantemo dorado / The Curse of the Golden Flower; Dirección: Zhang Yimou; Argumento: está basada en la obra de teatro La Tempestad escrita por Cao Yu en 1934; Guion: Zhang Yimou, Wu Nan, Bian Zhihong; Fotografía: Zhao Xiaoding; Diseño de producción: Huo Tingxiao; Montaje: Cheng Long; Música: Shigeru Umebayashi; Vestuario: Yee Chung Man; Interpretación: Chow Yun Fat (emperador Ping), Gong Li (emperatriz Fénix), Jay Chou (príncipe Jai), Liu Ye (príncipe Wan), Chen Jin (esposa del médico imperial), Ni Dahong (médico imperial), Li Man (Chan), Qin Junjie (príncipe Yu). Producción: William Kong, Zhang Weiping; Título Original: Man cheng jin dai huang jin jia; País: Hong Kong, China; Idioma: Mandarín; Año: 2006; Duración: 114 min.; Género: Drama / Acción / Aventuras / Fantasía / Teatralidad; Estreno en China: 21 Diciembre 2006; Productoras: Beijing New Picture Film Co., EDKO Film Ltd. y Elite Group Enterprises.

#### **Opiniones, críticas, premios de la película:**

La maldición del crisantemo dorado ganó cuatro premios a los que estaba nominada en la edición de 2007 de los Premios de Cine Hong Kong: a Mejor Actriz (Gong Li), Mejor Dirección de Arte (Huo Tingxiao), Mejor Diseño de Vestuario y Maquillaje (Yee Chung-Man) y Mejor Canción Original ("菊花台") (Chrysanthemum Flower Bed) de (Jay Chou).

"Una especie de delirio operístico visualmente brillante. Mr. Chow, el emperador, entrega una interpretación de asombrosa intensidad. Su esposa, la incomparable Miss Gong, está más que inspirada."

*Jeannette Catsoulis: The New York Times.*

"La película más operística y visualmente más esplendorosa del año." *Jordi Costa: Diario el país.*

#### **Síntesis de la película:**

La historia relata la vida de la familia imperial en la última Dinastía Tang del siglo X (928 D.C.), en donde se observan el poder económico, la dominación sobre la sociedad y la opresión sobre la mujer.

La convivencia entre el emperador y la emperatriz se volvió muy fría a lo largo de los años y en su ambición de poder y dominación, el emperador había envenenado a

la emperatriz por diez largos años con un remedio impuesto por él, bebiéndolo cada dos horas y preparado por el médico imperial.

Al término de tres años el príncipe Wan desprecia a su madrastra, la emperatriz, tras haber tenido un romance con ella, ahora su mirada está fija en la hija del médico imperial, llamada Chan, con la que desea escapar a Qingzhou, fuera del imperio.

Se acerca el festival de los crisantemos, por lo que el emperador sale del palacio en busca del príncipe Jai, hijo mayor de la emperatriz, el cual llevaba más de ocho años fuera del imperio. A su regreso, el príncipe Jai, se da cuenta de que la emperatriz lleva una relación fría con el emperador y que su salud se vuelve cada vez más deplorable, así que pregunta a su hermano el príncipe Wan si sabe que tiene su madre y solo responde que es una anemia.

El médico imperial mostró a su hija Chan el nuevo ingrediente que debía verter en el té de la emperatriz, este brebaje contenía el hongo negro de persa, el cual provocaba la pérdida de las facultades mentales, Chan en un principio no quedó convencida de envenenar a la emperatriz, pero su padre le dijo que si eran descubiertos su clan sería extinguido.

Antes de la celebración del crisantemo, la familia imperial se reúne en la terraza del crisantemo, en donde Yu comenta que en el noveno día del noveno mes, el sol y la luna se unen, y es a lo que le llaman el festival del crisantemo, lo cual simboliza la fuerza y la armonía de la familia. El emperador explica que la mesa en la que están sentados simboliza la ley de los cielos que dicta las reglas de la vida terrenal y todos tienen su lugar adecuado, así como el estar ahí reunidos es un ejemplo de la unión familiar para el pueblo, aunque esto solo fuese aparentemente. Ahí mismo el emperador hace beber a la emperatriz el último sorbo que derramo en la hora del dragón ante Chan.

Poco después la emperatriz se entera del romance del príncipe Wan con la hija del médico imperial Chan, y los sorprende intimando, así que la emperatriz perdona a Chan de los azotes, el destierro y una marca en su cara, por clemencia de Wan.

La emperatriz al no poder ser asesinada tan abruptamente debido a que era hija del rey del imperio Liang, siguió siendo envenenada por el té cada dos horas, luego no pasó mucho tiempo cuando apareció la mamá de Wan, quien le llevó el nuevo ingrediente que le estaba poniendo el emperador para volverla loca. La mamá de Wan le dijo que hacía esto, de darle el nuevo ingrediente, porque odiaba al emperador. Y es

cuando la sorprenden dentro de palacio y la llevan ante el emperador, quien la creía muerta. Después por órdenes del emperador es llevada junto con su esposo actual el medico imperial y su hija Chan (quienes también pensaban estaba muerta) a un lugar lejano, donde les deparaba un destino terrible.

La emperatriz decide enseñarle el nuevo ingrediente a su hijo mayor el príncipe Jai para que la ayude a derrocar al emperador el mismo día del festival del crisantemo.

Más adelante la emperatriz le dice al príncipe Wan que use una vestimenta que ella hizo para él y que tenía el símbolo del crisantemo, Wan lo rechaza y lo arroja al piso. Wan va en busca de Chan, una vez que llego con ella, Chan le cuenta que la emperatriz mando diez mil crisantemos bordados al General Wu del ejercito del Estado y el príncipe Wan se da cuenta de lo que planeaba su madrastra.

Al ir Wan de regreso al palacio, Chan corre detrás de él, mientras tanto, llegan varios guerreros por órdenes del emperador a aniquilar a la familia y al clan del médico imperial. El príncipe Wan entra al palacio y le reclama a la emperatriz, quien no dice su secreto y como opción Wan se clava una daga en el hombro. Es aquí cuando el emperador se entera de las intenciones de la emperatriz y elabora su propio contraataque. Contándole el emperador a Wan que conocía la relación que existió entre la emperatriz y él.

Al entrar ya casi la noche y habiendo sido exterminado el clan del médico imperial se da inicio a la celebración del crisantemo, después de todo un ritual, el emperador y la emperatriz escriben en un papel los símbolos que significan lealtad, devoción filial, ritual y rectitud.



Chan ingresa al palacio con su madre detrás y son llevadas ante la familia imperial, en este momento es cuando la emperatriz decide no callar y rebela la verdad perturbadora, y cuenta que la mamá de Chan es también la madre de Wan, ex mujer del emperador, al saber esto, que cometieron incesto, los dos se impactaron por la noticia y Chan sale huyendo sin saber que las venían siguiendo los guerreros del emperador, y las asesinan a ella y a su madre.

En la siguiente parte, el hijo menor Yu se rebela contra todos y mata al príncipe Wan con una espada, la emperatriz y el emperador corren a los brazos de Wan, el padre llorando le pregunta que, si se volvió loco, y Yu dice que lo hizo porque nadie le presta atención él, mientras Wan le pide perdón a la emperatriz y muere. El padre enfurecido al tener el único sentimiento de amor por alguien y perderlo, mata a su propio hijo menor Yu a cinturonasos, saciando su dolor y venganza.

En ese momento en el patio del palacio se enfrentan los guerreros de la emperatriz, vestidos de un color dorado con un crisantemo bordado por ella misma en sus ropas, contra los guerreros del emperador, al principio parecen un enorme batallón que no podrían ser derrotado por nadie, pero el emperador planeo bien su contraataque y gana el combate. Al término de la batalla, todo es limpiado por el numeroso personal que está al servicio del emperador y todo queda tan limpio que pareciera no haber existido conflicto alguno.

Para finalizar, después de la batalla, el príncipe Jai y la emperatriz son llevados a la terraza para continuar con el festival de los crisantemos junto al emperador, el príncipe Jai le dice a su padre que no lo sublevó en su contra por la corona, sino que lo hizo por su madre y es cuando el emperador lo pone a elegir entre ser desmembrado por caballos o seguirle dando la dosis de medicina envenenada a su madre, lo que decide Jai es pedirle perdón a su madre por no salvarla y se corta el cuello, cayendo parte de su sangre en el vaso con el té de la medicina de la emperatriz, ella suelta unas lágrimas y arroja el té gritando con un llanto de dolor y desesperación, la sangre cae al centro de la mesa y se regresa abre la toma, mostrando la mesa de la terraza del crisantemo vacía, sin ningún miembro de la familia. FIN

Las referencias intertextuales a su vez pueden hacer referencia a precedentes teatrales o pictóricos que determinaron la concepción del filme. En esta cinta en particular ***“The Curse of the Golden Flower”***, se emplearon coreografías con miles de

extras mostrando un arte de teatralidad milenario de China. Una parte importante en este filme son la escenografía y los planos dramáticos que se mantienen a cada momento en la película. Del mismo modo, la gama de colores intensos y los símbolos expuestos en la decoración, la escenografía y el vestuario hacen referencia a la cultura China y da la posibilidad de amplias formas de interpretar.

Pero las conexiones intertextuales también se pueden referir a la tradición fílmica, desde el punto de vista de la caracterización de los personajes y la trama narrativa, es decir, el público espectador ya se imaginaba quién es el emperador y lo que representa. En este sentido, la película juega con el conocimiento intertextual de los espectadores y el filme les propone alternativas que les sorprenden.

La mención de estos elementos iconográficos conduce a un problema esencial en la definición intertextual del filme, precisamente el modo en que se crea, renueva o ajusta a las fórmulas de los géneros cinematográficos. La intertextualidad es esencial en la elaboración del marco genérico mediante el cual los diversos elementos en la cinta comparten convenciones narrativas e iconográficas que desarrollan expectativas permanentes en el espectador. Algún ejemplo sería, la teatralidad de las coreografías, la cual era vista en la poética de la ópera China exclusiva del género *Wu-Xia*.

Sin embargo, al igual que en los géneros cinematográficos, la obra de los cineastas va generando convenciones estilísticas e incluso expectativas entre el público. El corte de las cintas incidía en la personalidad de su peculiar director Zhang Yimou, cuyos filmes eran bien reconocidos por sus aficionados. Una película de este director desarrollaba una serie de inevitables estilemas (rasgos personales de estilo) y referencias que permiten una relación intertextual directa entre películas.

### **Enunciación**

Se hace uso de este concepto de enunciación para referirse a las marcas que deja el sujeto en un discurso. Al trabajar con un audiovisual esas marcas no son lingüísticas, sino que se relacionan con la puesta en escena e incluso con la organización de las estrategias narrativas de la cinta.

Como se mencionó en el título anterior de la intertextualidad, el sujeto es una construcción textual, no un ser biográfico, es decir, no se trata del director o de los personajes, ni del responsable de la musicalización, sino que se puede asumir que las películas son construcciones colectivas en las que intervienen la creatividad de

diferentes personas. Pero si la investigación sobre rasgos de estilo o estilemas de cada una de ellas en una serie de filmes puede ser útil en el nivel de intertextualidad, al pensar en la enunciación se debe centrar en el producto singular que ha movilizad las estrategias concretas de construcción narrativa y de la puesta en escena. Estas estrategias se deducen del análisis del texto, y son las que finalmente, sirven de punto de partida para la interpretación.

Para ser más exactos, la enunciación se detecta a través de marcas o rasgos y el lugar esencial para localizarlos en una película se sitúa en el estilo. No se trata de estilemas de autores de intertextualidad, sino del modo singular en el que el filme en concreto elabora un estilo. Por lo tanto, tiene que ver con la articulación particular en la cinta sobre dos secciones: la puesta en escena y la construcción narrativa.

En resumen, la enunciación de una película obliga al conocimiento histórico del estilo cinematográfico, siendo expuesto en el capítulo II del Cine Chino y en el capítulo I en el apartado de las Industrias Culturales. Por ejemplo, en el marco del cine occidental, las marcas y los rasgos de enunciación se detectarán a partir de la cercanía o distancia que mantenga con respecto al modo en que renueven o constaten las características principales del modelo occidental. La variedad de estrategias de enunciación sólo puede ser pensada desde las convenciones históricas y los condicionantes contextuales e intertextuales.

La enunciación opta por una elaboración poética, en la puesta en escena recrea un ambiente de dominación frente a un pueblo oprimido a consecuencia de una época de tiranía. Otro ejemplo sería la parte en la que la puesta en escena es la función de la construcción de la historia y las reglas del género dramático.

En el fondo, en este apartado se había despojado al análisis formal de los mecanismos a través de los cuales se construyen las emociones o procesos de identificación del público, siendo que en este título de la enunciación pueda tomarse en este sentido. Es decir, cuando se habla sobre fantasía, realidad, teatralidad, drama y romance, se hace referencia a convenciones genéricas, pero también estas son estrategias concretas de construcción de emociones. El verse obligada la emperatriz, en la terraza del crisantemo dorado, a tomar el último sorbo que había tirado del veneno en la hora del dragón, es un momento culminante para el espectador, donde se manipulan sus emociones al crear ese sentimiento de compasión para la emperatriz. O

donde luchan el hijo mayor de la emperatriz, el príncipe Jai y su padre el emperador se crea una sensación de estrés para el espectador y de amenaza para el hijo mayor de la emperatriz, o en la parte donde la emperatriz corre a la habitación del hijo mayor del emperador, el príncipe Wan, que está teniendo relaciones con Chan, la hija del médico del palacio, o en una de las partes más fuertes de la película donde es descubierto el mayor secreto del emperador, cuando la emperatriz rebela que Wan y Chan son medios hermanos. Es decir, las emociones definen el estilo que se ha servido para cohesionar las estrategias retóricas del filme.

### **Análisis semántico**

El análisis semántico en la imagen expone los términos de concepto, significado y función de la obra de audiovisual, en este caso de la película ***“The Curse of the Golden Flower”***. Y para hacer un correcto análisis semántico, en este caso del filme, se debe conocer lo suficiente en cuanto a la forma (aspectos más representativos), el significado (contexto) y la función (para qué fue realizada la obra y lo que expresa).

### **Interpretación**

Todo lo desarrollado anteriormente sirve para enmarcar la experiencia estética y también el análisis. Estos causes, conducirán a un proceso interpretativo que trabaje el sentido y permita comprender las características de la obra en sí. Esto dará la posibilidad de ser actualizada y de reproducir la experiencia estética en un nuevo contexto e intertexto: los de lectura y análisis. Para este paso de la interpretación, se tratará una visión hermenéutica, en el sentido que la conclusión de la investigación es apoyar la hipótesis de una cierta verdad que se desprende de la película y que mueve a una experiencia tanto informativa como estética en los espectadores y en los estudiosos del área de las ciencias humanas. Esa verdad debe situarse en los elementos trabajados en todo el proceso de la investigación. Efectivamente, la comprensión y explicación profunda de cada una de las fases descritas y expuestas hasta ahora serán, en sí mismas, una parte esencial de la interpretación. Los lectores de esta tesis habrán notado al hilo de los ejemplos que se desarrollaron en esta parte anterior de este capítulo de análisis, que en un momento determinado se exponían interpretaciones dado los ejemplos. Dar este paso consiste en confirmar la hipótesis sobre la cuestión esencial: El diseño de producción en el cine chino contemporáneo superó las expectativas del público en ese año, sino ¿por qué encontramos indicios de premios, opiniones y críticas en los

elementos de diseño de producción para esta película tan llenas de detalles y explosiones de color en su diseño, además de hallarse otras composiciones fílmicas en el mismo siglo dentro de otras cintas de este género de artes de caballería, fantasía, drama, realidad y teatralidad? Desde este punto de vista, de la propia naturaleza del arte, no existen correctas ni definitivas interpretaciones, sino propuestas de lectura y análisis que se han amparado en el rigor de la investigación. Para cada cinta a tratar los investigadores, estudiosos o simples espectadores, deben encontrar su propia vía y buscar aquello que los motivo a elegir cierta película escrutando un camino hacia la interpretación.

## Práctica hermenéutica-semiótica, un acercamiento

Fotograma #a



### Análisis de estilo:

- o iluminación, esta característica es de suma importancia, en este fotograma, se usó para resaltar los decorados de la escenografía, en las paredes, el techo y el piso, así como para dar mayor esplendor al traje dorado de la emperatriz fénix. La mayor parte de la iluminación se centra en estas partes y logró hacer que la escenografía gozará de espectacularidad y majestuosidad en el palacio de la familia imperial. El propio Zhang Yimou rebela que se crearon columnas, lámparas y ciertos

- decorados como el de los techos a base de vidrio, colocando en su interior iluminación para poder representar estos impactantes coloridos.
- color, en este aspecto se hizo una corrección de color en el que se manipularon los filtros para resaltar las gamas que requiera la cinta, en este caso para mostrar la opulencia del imperio y la extravagancia de sus decorados.
  - escenografía, al tratarse de sets creados para esta película, todos lograron ser hechos con la mayor calidad de detalle. En este fotograma en particular, se recurrió a la ayuda de carpinteros, eléctricos, atrezzistas y decoradores para lograr esta grandiosa representación.
  - decoración, este elemento resultó el más minucioso y bien escogido para crear un ambiente de riqueza y allegar lo más posible a la época que se representó de la Dinastía Tang.
  - vestuario, es el más exquisito y el que ganó más premios al filme, se trata de vestuarios impresionantes, en particular el de la emperatriz con su fénix dorado y el emperador con el dragón dorado, los que necesitaron bordados a mano por muchos asistentes, los trajes consistían de 4 a 5 ó de 5 a 6 capas de tela, con lo cual los actores reconocen haber tenido dificultades para moverse, además de cargar trajes muy pesados. Para las partes de pelea, les ponían una vestimenta muy similar para poder desenvolverse en sus movimientos.
  - maquillaje y peinado, es parte complementaria y también muy importante para el vestuario con la cual se logra destacar el poderío de la familia imperial, pues además de los actores principales y secundarios se vistieron, maquillaron y peinaron a los extras que forman parte del personal al servicio del imperio. Se duplicaron los tocados de oro que se usaron en la Dinastía Tang.

**Dimensión de los símbolos visuales:** aquí intervienen todos los hallazgos de la cultura y simbología China, por ejemplo, en este fotograma se observan todas las caligrafías chinas ubicados en el decorado del techo, los adornos que usan en su arte, tanto en lámparas, como en la decoración, los tapetes y los animales del año chino en sus

vestimentas y caligrafía. Así mismo se puede percibir la cultura china milenaria, como en las uñas de oro que utilizó en esta parte de la cinta para asistir a un evento de la familia imperial.

**Análisis semiótico:** el mensaje que lleva consigo la figura de la emperatriz, en los principios o enseñanzas que la han formado para ser emperatriz, tanto en las posturas, su forma de hablar, dirigirse hacia las personas y modales, siendo el símbolo de la feminidad de alta jerarquía, también su carácter y personalidad de autoridad, además de poner el ejemplo antes los demás, con excepción del emperador que es el mayor jerarca en el imperio.

**Intertexto:** el director Zhang Yimou quiso representar desde el inicio una parte de la historia de su país, en particular del pasado de la Dinastía Tang de China, donde se presentó esta época ostentosa, pero muy oscura de China. Algo muy notorio en este fotograma es la utilización del color dorado para denotar la opulencia que se vivió en ese periodo de la historia China.

**Enunciación:** en esta cinta se muestra con claridad una adaptación de una obra al estilo occidental, donde se relatan los acontecimientos de una etapa de la historia con un inicio, un clímax y un desenlace. Además de que Zhang Yimou continuó con los principios o características del género *Wu-Xia*, mostrando las artes de caballería, y en suma el estilo de drama, acción, fantasía, realidad y romance que desarrolla el cine occidental para atrapar con mayor efectividad la atención del espectador. Así es como en este fotograma se percibe el acercamiento del momento culminante de la historia, en el que la emperatriz camina por los pasillos para reunirse con los demás miembros de la familia imperial e iniciar su revelación ante el emperador.

**Análisis semántico:** en cuanto a la forma les dio mucho cuidado a los detalles de los sets, así como a la caracterización de los personajes; el significado, en sí solo trato de mostrar la opulencia de un imperio y lo prodigioso que llegó a ser el emperador, donde a pesar de existir cierta riqueza económica también había cierta maldad y opresión hacia el pueblo; y la función de mostrar esto es tan solo dar a expresar cuán compleja pueden ser las relaciones humanas.

**Interpretación:** esta película logra transportar al espectador al pasado mostrando la dominación del imperio y relaciona bastante bien el pasado y el presente de la familia imperial.

## Fotograma #b



### Análisis de estilo:

- iluminación, en este fotograma se mira que Zhang Yimou aprovecho al máximo todo el presupuesto de la filmación, ya que toda la iluminación que requirieron estas partes del set en exteriores fueron logradas acertadamente, ya que solamente muy pocos espacios quedaron sin iluminación mostrando todo lo majestuoso que es el palacio imperial. El uso que dieron los fuegos pirotécnicos mostro la importancia del festival del crisantemo dorado.
- color, se observa que se hizo uso al máximo del color dorado y amarillo, en ciertas partes rojo y azul, que también significan grandeza y ostentosisdad.
- escenografía, en esta misma imagen se expone lo grandiosa y enorme que resulto la creación de los sets y más en el patio del palacio imperial, la misma Gong Li, quedo asombrada por esta recreación, decía sentirse en un verdadero imperio de ese período de China, a pesar de ser un set hecho en los estudios de Beijing.
- decoración, a pesar de lo enorme que resulta este fragmento de la película, se vislumbra lo detallado de los decorados en este exterior, como en las paredes tapizadas, el grandioso tapete que baja desde la terraza del crisantemo, las luces que sostienen los extras a lo largo del pasillo imperial.

- vestuario, no obstante, todos los extras cuentan con vestuarios que llevan de regreso al pasado de la Dinastía Tang para ellos se necesitaron docenas de costureros que entregaron el trabajo a tiempo, pues cada día perdido cuesta dinero para la producción.
- maquillaje y peinado, como se mencionó anteriormente, este complemento también se elaboró con mucho esmero para la mayor parte de los extras que salieron a cuadro.

**Dimensión de los símbolos visuales:** en este fotograma se muestra a los ayudantes del imperio haciendo una reverencia ante la festividad del crisantemo, pero ante todo al poder que tiene el emperador dentro de su imperio, como autoridad máxima aquí y ante los ojos de China. Desde la antigüedad los chinos son formados por su cultura para seguir las tradiciones milenarias, en este caso, dando el respeto y la importancia de venerar a sus dioses, a las personas mayores, a las autoridades y un saludo en el que se inclinan ante cualquier ser humano como un gesto de amabilidad y respeto hacia el prójimo.

**Análisis semiótico:** el código que se aprecia en esta parte de la película, muestra el dominio del emperador, ya que, a pesar de haber peleado un combate de miles de soldados, pareciera como si nada hubiese pasado y se continuara con la celebración del crisantemo dorado.

**Intertexto:** esta película contó con un presupuesto de 45 millones de dólares, que en su momento fue la película china más cara de la historia y en esta parte es donde Zhang Yimou demuestra que fueron bien invertidos, pues se observan todos los extras que necesitaron para esta escena con sus vestuarios, así como la inversión que se hizo para la creación de este megaset y la infinidad de decorados e iluminación en estas escenas del patio del palacio.

**Enunciación:** esta escena es impactante, pues el emperador impone su voluntad, y manifiesta su opresión y dominio sobre todo ser humano que se encuentre en el imperio bajo su mando.

**Análisis semántico:** en base a la forma este fotograma plasma la cantidad de personas que se necesitaron para rodar estas escenas donde se ven todos los que están al servicio del emperador, así como las necesidades técnicas que se requirieron; su significado

mostrar cómo se vivía en ese período de riqueza y dominio; y su función dar a conocer las opulentas celebraciones que se daban en el palacio, en este caso del festival Chong Yang, de los crisantemos dorados.

**Interpretación:** este fotograma logró atraer la mirada del espectador con su espectacular escenografía. Cuenta como el emperador tenía el poder, la riqueza económica y el mando militar para tener tantos ayudantes y guerreros a sus órdenes en un majestuoso palacio.

Fotograma #c



#### Análisis de estilo:

- iluminación, aquí en esta imagen la iluminación es algo tenue, pero también enfocada a elementos claves para hacer notar el poder económico que tenía el emperador como un ser prodigio, elegido de nacimiento por la familia imperial.
- color, en la mayor parte se hace uso del color dorado, aunque también se utiliza el color rojo para resaltar el dorado, así como para simbolizar la sensualidad, como una grandiosa presentación en los alimentos que va a consumir el emperador.
- escenografía, la pared que está detrás del emperador fue cuidadosamente tallada y construida por carpinteros logrando un aspecto muy real. En cuanto a

la construcción de la mesa se recurrió al arte milenario transmitido en su cultura, tallando en relieve la caligrafía y los animales y símbolos del calendario chino. La escritura china estándar o *zhèngkǎi*, tiene su apogeo bajo los 唐 Tang (618-907 D.C.) en la que los calígrafos fijan definitivamente la estructura y la técnica del trazo. Este arte chino en la época actual, siglo XXI, es muy común conocerla en occidente, ya que han entrado fuertemente con su economía, chinos que se instalan en México ofreciendo tanto su diversidad culinaria, como su vestimenta, tradiciones rituales y decoraciones.

- decoración, en cuanto a este elemento, el director de arte requirió dar un aspecto al banquete, en el que representará una muestra de la riqueza desmedida del imperio de la Dinastía Tang. Para estas escenas fue necesario que los actores estuvieran en el entendido de no comer los alimentos, pues solo son props que funcionan para el rodaje, no para alimentar a los actores.
- vestuario, es espectacular, destella un dorado muy llamativo que hace resaltar el poder del emperador y más como un Dios en la forma que está sentado con una posición de meditación, encima de una silla igualmente dorada que lo eleva.
- maquillaje y peinado, aunque no se dé a notar del todo, el emperador y los actores principales son maquillados, por el jefe de make up y los demás actores son retocados y maquillados por los asistentes. El peinado logró ser igualado al que usaban los antiguos emperadores de la China antigua.

**Dimensión de los símbolos visuales:** en este fotograma se consigue espectacularmente mostrar la fortuna que posee el emperador, visualizando todos los exquisitos platillos culinarios montados de forma elegante y sobre la majestuosa mesa cuadrada. Un platillo muy tradicional en china es el pato y aquí le dan forma de este animal. Además de poner flores que simbolizan el contacto con la naturaleza a la vez de celebrarse el festival del crisantemo dorado.

**Análisis semiótico:** Chow Yun Fat como el maquiavélico emperador juega el papel más importante y primordial, el único personaje que al parecer no tiene sentimiento alguno. El emperador es un prodigio que mantiene al pueblo dominado por su autoridad. Él posee toda la riqueza, poder político y militar necesarios para gobernar a un imperio.

**Intertexto:** este fotograma es una de las partes más importantes del desenlace, en el que la emperatriz no logra ganar la batalla y el emperador continua con su plan de privarla de sus facultades mentales. Empero de tener una familia, todos se traicionan y esconden secretos que los llevan a desintegrarse y tanto esta terraza de los crisantemos como el patio del palacio imperial son testigos de la sangre derramada.

**Enunciación:** Esta imagen es fuerte en el sentido de que, al haber perdido a todos sus hijos, la sangre del príncipe Jai es derramada en su té con el hongo negro persa, el veneno y lo avienta dolida por la muerte de su hijo mayor y al haber perdido su batalla de supervivencia.

**Análisis semántico:** la parte formal que representa este fotograma es la posición que tiene el emperador como mayor jerarca sobre su imperio y significa que él era el único con ese poder, con lo cual tiene como función dominar sobre los demás.

**Interpretación:** Zhang Yimou y todo su equipo de trabajo alcanzan de nuevo su meta, al parecer este fotograma muestra hasta el mínimo detalle que tuvieron en cada momento de la película para tener la atención del espectador por completo. Tras haber filmado 6 meses y postproduciendo 6 meses más para por fin dar su estreno a casi finales del año 2006.

## Fotograma #d



### Análisis de estilo:

- iluminación, aquí la luz que más se distingue está centrada en la emperatriz, resalta su belleza y su monarquía, sin embargo, en esta parte de esta escena se encuentra oprimida y desvalida por el veneno que le es dado. También son alumbradas tanto las paredes atrás de la emperatriz como los ornamentos que funcionan como lámparas. Estos elementos también hacen resaltar la majestuosidad y opulencia en que vivían.
- color, en esta imagen sigue predominando el color dorado tanto en la corona, vestimenta, lámparas, en el tapete, en las mesitas, así como en la escenografía. Además, se vislumbran ciertos colores que se intercalan con la vestimenta de la emperatriz como el naranja, rojo y ocre.
- escenografía, en esta escena la escenografía es magnífica, sobre todo el biombo que da hermosura y delicadeza, contiene mucho detalle en la elaboración de las flores y todos los relieves de la madera.
- decoración, lo más atrayente es la almohadilla que el personal de arte acomodó a los pies de la emperatriz, le da un toque de nobleza real, estatus de jerarquía. Otro dato curioso sería el poner los tradicionales floreros rojos con trazos de flores,

los cuales son muy vistos en las tiendas chinas al rededor del mundo, así como en la bajilla para servir su comida oriental tradicional y a pesar de que cierta parte de la gente en México las cree muy sin chiste y ya muy popularizadas, es éste su verdadero arte.

- vestuario, este debe ser uno de los trajes que menciono Gong Li, además del que utilizo para el festival del crisantemo, de los más pesados que cuentan con 5 o 6 capas y la inmensa cola que también debe tener mucha tela que hace esta ropa muy pesada, así mismo es una belleza de vestuario. Como se ha mencionado anteriormente este departamento fue ganador varias veces en el mundo del cine y no es para menos, ya que en la parte superior toda la bisutería logra dar el efecto deseado de una prenda para un estatus alto que no es fácil confeccionarlo y verlo en la población en general.
- maquillaje y peinado, en cuanto a esta área, el maquillaje es muy bueno, bien elaborado para el papel de la emperatriz. Otro dato recopilado que menciona Gong Li, es que al pintarse o retocarse los labios de dorado ella se sentía verdaderamente como la majestuosa y oprimida emperatriz que representó. Para fines del peinado la corona usada en el festival del crisantemo, tanto del emperador como de la emperatriz, fueron fielmente clonadas a las que usaron los emperadores reales en aquella Dinastía Tang. Los elaborados peinados también fueron un elemento clave para dar esa importancia de la familia imperial.

**Dimensión de los símbolos visuales:** en este caso abundan las flores en toda la imagen, esto quiere decir que para los chinos se sigue con la conexión del hombre con la naturaleza, así como la forma que tienen las lámparas mostrando abundancia y prosperidad. La emperatriz es símbolo de alta jerarquía y feminidad en el trabajo de bordado de oro que está realizado en este fotograma.

**Análisis semiótico:** este fotograma muestra claramente que las persianas no permiten esconder ningún secreto dentro del palacio, todo es visto, escuchado y sabido. Como lo cuenta el propio Zhang Yimou, el núcleo de la historia se basa en que todos tenemos secretos.

**Intertexto:** Zhang Yimou junto con Huo Tingxiao, lograron continuar con su trilogía del género *Wu-Xia* donde el oprimido siempre se revela contra el malvado, aunque les cueste la vida y ganen o no la batalla. Aquí en este fotograma, es la parte en donde la emperatriz borda todos los crisantemos para el batallón que peleará a su lado para revelarse ante el emperador.

**Enunciación:** contrariamente a que la emperatriz posea poder y belleza se encuentra sumisa y oprimida por el emperador, mostrando que el hombre en esa época y hasta la actualidad sienta ser el ser supremo y esto debido a que la única característica que lo hace diferente a la mujer es la fuerza física.

**Análisis semántico:** en esta sección lo más representativo para este fotograma y para la cinta es el crisantemo que está bordando, el cual significa la rebelión en contra de su asesino, el emperador y que tiene como función preparar su propia batalla para evitar la muerte.

**Interpretación:** Es una escena que muestra la tiranía del emperador y todos los elementos que contiene el arte chino traídos desde su cultura milenaria. Además, muestra la complejidad de las relaciones humanas y del gran secreto que guardan todos los seres humanos.

Para finalizar este capítulo se puede agregar que se hizo la selección de estos fotogramas debido a un particular gusto personal de percepción en cuanto al diseño de producción, aunque también se eligieron estos 4 fotogramas debido a que 2 de ellos son de tomas muy amplias panorámicas y las otras 2 son más cercanas, con mayor detalle, de los cuales se puede hacer un análisis muy particular y peculiar en cada uno.

## Conclusiones

En este apartado se trata de elaborar una reflexión sobre el método utilizado, el análisis hermenéutico-semiótico de una producción fílmica, a la cual se intentó hacer una aproximación como aquello que se denomina experiencia estética e investigación de información.

Habita la presencia de códigos o mensajes en la composición visual, los colores, la luz, las texturas y las decisiones del director, el jefe de fotografía y el diseñador de producción en una película. Será tarea entonces del director, del jefe de fotografía y del diseñador de producción proporcionar los mensajes convenientes y acertados para cada filme.

El estudio mostró que algunos objetos o composiciones de las imágenes tienen la función de proporcionar una identidad al filme, así como de recrear un contexto. El reto del diseño de producción en los fotogramas analizados implicó que la luz, los colores, las texturas, el diseño decorativo, la escenografía, el vestuario, el maquillaje, el peinado, y en sí la atmósfera de una escena contenga información de las relaciones y de los personajes mismos, de la época y el contexto, de la historia y las emociones.

"Tal y como dijo Hegel, el espíritu se encuentra a sí mismo en los productos de arte, los cuales permiten al espectador, sentirse él mismo en este otro"<sup>44</sup>.

Como lo escribe Luis Martín el ser espectador es identificarse y reconocerse con la cinta, esto puede ser que el lector espectador haya tenido un recuerdo o una vivencia producida por la imaginación.

"La misión del arte no es simplemente reproducir el objeto, sino hacer de él un portador de significado"<sup>45</sup>. El cine es un transmisor de cultura por ello las imágenes en su conjunto o diseccionadas forman una obra de arte. Ya sea desde su estructura narrativa o hasta la apreciación estética en su discurso visual, esto es la puesta en escena o lo que involucra el diseño de producción como una parte de la disección. "La imagen cinematográfica se volvió arte hasta que Méliès, con sus trucos, logró, a nivel argumentativo, agregar a la veracidad máxima una fenomenal imaginación"<sup>46</sup>.

---

<sup>44</sup> Arias, Luis Martín. *El cine como experiencia estética*. Caja España. España, 1997. Pág. 189

<sup>45</sup> Lotman, Ëli U. M. *Estética y semiótica del cine*. Colección punto y línea. Gustavo Gili. Barcelona, 1979. Pág. 26

<sup>46</sup> *Ibidem*. Pág. 26

La estética del cine es el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes o códigos artísticos. Contiene implícitamente una concepción de lo bello, por consecuencia, del gusto y el placer del espectador como del teórico. El fotograma por si solo es seguramente un signo directo de lo que representa. Pero la imagen cinematográfica en movimiento no puede ser considerada como signo de las cosas que representa, jamás será un signo petrificado, sino será la expresión viviente.

Cada imagen de la pantalla es un símbolo, tiene significado, es portadora de información, y dentro de la estructura interna del lenguaje cinematográfico las imágenes en pantalla adquieren significaciones como lo es el color, la luz, la textura, la escenografía, la decoración, el vestuario, el maquillaje y el peinado. Así mismo otras significaciones complementarias como las simbólicas, las metafóricas, las metonímicas, las ideológicas, las poéticas, las alegóricas, las formales, las subjetivas, las culturales, etc.

La imagen no sólo es un significante, sino que siempre es individual, personal, distinta. Nunca será la de un niño, sino la de ese niño, visto en este lugar y desde ese ángulo. Cualquier otra imagen lo mostrará en otro lugar o desde otro ángulo, pero siempre en un espacio del cual los elementos están compuestos en el cuadro: el cine no tiene significante unitario, aislado.

Para S. Panofsky el plano contextual de las imágenes se define por la dimensión ideológica cultural, es decir, en el discurso del lenguaje cinematográfico.

El signo, como se mencionó anteriormente, se dividen en dos partes: un conjunto visual como significante y otro conjunto visual como significado, propiamente cinematográficas. La primera proveniente de la semiología y trata sobre el lenguaje cinematográfico, en este caso en particular dándole mayor importancia al departamento de diseño de producción; el segundo conjunto abarca la imagen visual que queda plasmada en el espectador, concibiendo al cine como vehículo de las representaciones que una sociedad da de sí misma. La tipología del diseño de producción, y sus personajes se pueden considerar representativas de un período del cine y de un período de la sociedad.

El lenguaje cinematográfico puede ser llamado expresión interna y ligada a los elementos semióticos, no es un lenguaje verbal implícito, pues también puede ser visual,

es decir, representa imágenes de las cosas, sobre referencias formales no verbales y no sobre las palabras.

El análisis visual que se realizó a este filme se derivó de la psicología o vivencias que tiene el espectador o de haber tenido un recuerdo o una vivencia producida por la imaginación y de apropiarse de la representación social. En este sentido, por ejemplo, *The Curse of the Golden Flower, 2006*, expresa la situación histórica que se vive en ese momento (emperador-única ley), una ideología (la libertad del pueblo), el drama (amor y traición), una estructura fílmica (diseño de producción).

Se logró culminar con el objetivo principal, dar a conocer lo que involucra y como se desarrolla el departamento de diseño de producción dentro del proceso de producción cinematográfica, además de mencionar a los principales interventores para el nacimiento de esta nueva profesión.

Dentro del análisis interpretativo se elaboró un análisis estético, el espectador y su experiencia estética; y un análisis semiótico, aproximaciones estructuralistas, formalistas, intertextuales, etc.

El valor de la película como estudio de su contenido en este caso pertenece a un análisis de las ciencias sociales, lo cual significa considerar al cine como instrumento para la comunicación o como parte de la industria del entretenimiento y de las industrias culturales.

Cabe destacar en estas conclusiones que el cine como industria cinematográfica forma parte de las industrias culturales, ya que como productora de cine se establecen claros fines económicos, sin embargo, está inserta en un complejo armazón de significados, por ende, transmite signos culturales a través de símbolos expresadas en sus códigos o mensajes. El cine siempre será un transmisor de cultura.

Extrayendo un poco lo antes explicado en el apartado de industria cultural. Se puede afirmar que, si existe una pequeña dominación, en cuanto a la estructura dada por occidente con un modo de hacer cine por los orientales, es decir, la industria de china se ve inmersa en el mismo patrón de hacer producciones fílmicas bajo la misma receta dada por occidente. Debido a que los norteamericanos dieron entrenamiento a los orientales para formar técnicos chinos, pues en esa etapa de China no se encontraba personal capacitado que pudiera dotar a su sociedad de esta nueva industria. Esto se puede observar en la apertura de las primeras compañías productoras

como Mingxing y Shaw Brothers, las cuales combinan su idioma con el inglés. Asimismo, al ser sorpresivo el éxito internacional de "*Crouching Tiger, Hidden Dragon, 2000*" (*El Tigre y el Dragón*) del taiwanés *Ang Lee*, esta cinta retoma los elementos que han hecho popular al género llamado *Wu-Xia* de corte épico, la cual fue criticada en China por ser una cinta occidentalizada, aunque sirvió en muchos países como introducción al cine chino, especialmente al género *Wu-Xia*.

Ahora se puede decir que en esta nueva era global la cultura y cualquier obra artística se ven inmersas dentro de las culturas híbridas, donde ya no existe una cultura local pura, se desarrolla aún más en cada nueva generación, siempre en constante movimiento y el cine se puede retomar para empatar significados paralelos.

Debido a esta globalización, la comercialización también se ha dado a gran escala y esto se muestra en esta cinta China, siendo para esta era que ha llegado al alcance de varios países alrededor del mundo, y se han generado industrias culturales en donde los países industrializados han consolidado una identidad como generación.

La producción cinematográfica refleja en su contenido imágenes que representan, no solo a las personas sino a comunidades enteras, un cúmulo de significados culturales, a partir de los elementos simbólicos que forman parte de la vida cotidiana.

El cine representa un medio de comunicación, el cual a su vez se define como un intercambio de signos y cada producción termina siendo una comunidad de signos, una comunidad de lenguaje.

Y es el lenguaje, construido por signos abstractos, la materia principal a través de la cual se expresa el poder atribuido. No solo se debe entender al lenguaje como una forma lingüística sino como toda aquella manifestación articulada, como el lenguaje artístico, de información o de las señales, como el lenguaje cinematográfico o como toda aquella forma de expresión de la cual el hombre se basa para perpetuarse y crear su cosmovisión a través de símbolos.

Para finalizar esta investigación aseguro que se cumplió con el objetivo de indagar y explicar este tema de estudio para ser discutido desde diversas perspectivas y la más importante, desde el enfoque interdisciplinario.

De igual manera como profesional de la comunicación, declaro que la exposición del estudio en esta tesis se desarrolló con base en las experiencias propias en

el mundo de la cinematografía, donde se ha priorizado la investigación, la información, el análisis y la experiencia más que en la inspiración para consolidar esta aportación de metodología dirigido a maestros, estudiantes, investigadores y demás profesionales de la comunicación.

Aunque por otra parte concluyo diciendo que, al ser un espectador de cine, tengo un gusto particular por las películas que contienen un sorprendente diseño de producción, pues también gusto de ir a museos, galerías y centros culturales que vistan de apreciación artística.

Solo me queda decir que esta investigación sirva de herramienta eficaz y práctica para guiar a estudiosos e interesados en esta área de las ciencias sociales.

## Referencias Bibliográficas

- ADORNO, Theodor y HORKHEIMER, Max. *Dialéctica de la Ilustración, Fragmentos Filosóficos*. 7ª. Edición. Editorial Trotta. Madrid, 2005. 316pp.
- AGUILAR, Carlos. *Cien fantástico y de terror japonés*. San Sebastian, 2001. 511pp.
- ALSINA Thevenet, Homero. *Textos y manifiestos del cine: escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones*. Cátedra. Madrid, 1989. 572pp.
- ALTMAN, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Paidós. Barcelona. México, 2000. 332pp.
- AMADOR Bech, Julio. *El significado de la obra de arte, conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. México, en imprenta, 2008.
- ARDEVÓL, Elisenda. *Imagen y cultura: perspectivas del cine etnográfico*. Granada, 1995. 422pp.
- ARIJON, Daniel. *Gramática del lenguaje audiovisual*. Andoain, 2ª. Edición. Escuela de Cine y Video, 1988. 639pp.
- ARISTARCO, Guido. *Historia de las teorías cinematográficas*. Lumen. Barcelona, 1968. 461pp.
- ARMES, Roy. *Panorama histórico del cine*. Editorial Fundamentos. Madrid, 1974. 274pp.
- ARNHEIM, Rudolf. *El cine como arte*. Paidós. Barcelona. México, 1986. 168pp.
- ARTÍS-GENER, Avellí. *La escenografía en el teatro y en el cine*. Centauro. México, 1947. 151pp.
- AUMONT, Jacques. *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Ibérica. Barcelona. México, 1996. 329pp.
- AUMONT, Jacques. *Historia general del cine: orígenes del cine*. Volumen 1. Cátedra. Madrid, 1998. 348pp.
- AUMONT, Jacques. *Las teorías de los cineastas: la concepción del cine de los grandes directores*. Edit. Paidós. Barcelona. México, 2004. 203pp.
- AYALA Blanco, Jorge. *A salto de imágenes: algunos estilos cinematográficos a principios de los 80's*. Posada. México, 1988. 539pp.
- BALÁZS, Béla. *La estética del filme*. Arte y literatura. La Habana, 1980. 212pp.
- BARNWELL, Jane. *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Parramón Arquitectura y Diseño. Barcelona, 2009. 208pp.

- BARTHES, Roland. *La aventura semiológica*. Paidós Comunicación. España, 1990. 352pp.
- BELL, Daniel. *Industria Cultural y Sociedad de Masas*. Monte Ávila Editores. Venezuela, 1974. 259pp.
- BENEDICT, Ruth. *El hombre y la cultura*. 5ª. Edición. Editorial Sudamericana. Buenos Aires, 1967. 288pp.
- BENET, Vicente J. *La cultura del cine: introducción a la historia y estética*. Paidós. Barcelona. México, 2004. 317pp.
- BENET, Vicente J. *Un siglo en sombras: introducción a la historia y estética*. Ediciones de la mirada. Valencia, 1999. 286pp.
- BEUCHOT, Mauricio. *Los márgenes de la interpretación: hacia un modelo analógico de la hermenéutica*. Editada en la Universidad Iberoamericana, México, D.F, 1995.
- BONT, Dan. *Escenotécnicas en teatro, cine y tv, artes visuales en escenarios y estudios*. Electra artes gráficas. Barcelona, 1981.
- BORDWELL, David y Thompson Kristin. *El arte cinematográfico: una introducción*. Paidós, 1990. 510pp.
- BORDWELL, David. *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Paidós. Barcelona, 1995. 352pp.
- BORDWELL, David. *Planet Hong Kong: popular cinema and the art of entertainment*. Harvard University Press, Cambridge, 1939. 329pp.
- BUSTAMANTES, Enrique y Albornoz, Luis Alfonso. *Hacia un nuevo sistema mundial de la comunicación: industrias culturales en la era digital*. Gedisa. Barcelona, 2003. 379pp.
- CABEZÓN, Luis A. *La producción cinematográfica*. Cátedra. Madrid, 1999. 268pp.
- CAPRISTO, Oscar. *La escenografía en el cine* Germen Gelpi. *La escena 5*. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires, 1968.
- CASETTI, Francesco. *Teorías del cine: 1945-1990*. Cátedra. 2ª. Edición. Madrid, 2000. 364pp.
- CAYUELA, Nuria Lucena. *El cine: historia del cine, técnicas y procesos, actores y directores, diccionario de términos*. Larousse. Barcelona, 2003. 448pp.
- CEBOLLADA, Pascual. *Una mirada al cine*. Centro Español de Estudios Cinematográficos y Audiovisuales. Madrid, 1997. 216pp.
- CIRERA, Mariano. *Breve historia del cine*. Alhambra. Madrid. México, 1986. 147pp.
- CLYDE Allen, Robert. *Teoría y práctica de la historia del cine*.

- COUSINS, Mark. *Historia del cine*. Blume. Barcelona, 2011. 512pp.
- CHESHIRE, D. *Manual de Cinematografía*. H Blume Ediciones. Madrid, 1979.
- CHION, Michel. *El cine y sus oficios*. Cátedra. Madrid, 2009. 493pp.
- DELEYTO, Celestino. *Ángeles y demonios: representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Paidós. Barcelona, 2003. 381pp.
- EDGAR-HUNT, Robert. *El lenguaje cinematográfico*. Parramón Audiovisual. Barcelona, 2011. 191pp.
- EGUIZÁBAL Maza, Raúl. *Definición de la cultura*. Editorial Eresma & Celeste Ediciones. España, 1988.
- EHRlich, Linda C. and DESSER, David. *Cinematic landscapes: observations on the visual arts and cinema of china to japan*. CUEC. University of Texas Press. Austin, 1994.
- EISENSTEIN, Sergi. *El sentido del cine*. La reja. Buenos Aires, 1958. 198pp.
- *Enciclopedia ilustrada del cine, técnica e industria cinematográficas*. Edit. Labor, Barcelona.
- ETEDGUI, Peter. *Diseño de producción y dirección artística, Cine*. Océano, 2001.
- ETEDGUI, Peter. *Production Design and art director*. Screencraft. Focal Press. London, 1998.
- FELLINI, Federico. *Hacer una película: con autobiografía de un espectador de Italo Calvino*. Paidós Ibérica. Barcelona, 1999. 243pp.
- FERNÁNDEZ Díez, Federico, *La Dirección de Producción para cine y tv*. Paidós. España, 1994.
- FERRARIS, Mauricio. *La hermenéutica*. Taurus. México, 1999. 176pp.
- GADAMER, Hans Georg, *Verdad y Método, Fundamentos de una Hermenéutica Filosófica*. Vol.1. Sígueme, Salamanca, 1993.
- GALPI, German. *La escenografía en el cine*. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires, 1968. 73pp.
- GARCÍA Canclini, Néstor. *Las culturas populares en el capitalismo*, 1982.
- GARCÍA Canclini, Néstor. *Situación actual y perspectivas de la industria cinematográfica en México y en el extranjero*, Instituto Mexicano de Cinematografía, México, Guadalajara, 2006. 315pp.
- GARCÍA Fernández, Emilio C. *Guía histórica del cine*. Complutense. Madrid, 2002. 592pp.

- GAUTHIER, G. *Veinte lecciones sobre imagen y sentido*. Editorial Cátedra. Madrid, 1986.
- GEERTZ, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Gedisa. Barcelona.
- GROUPE, Mu. *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Cátedra. Madrid, 1993.
- GUBACK, Thomas H. *La industria internacional del cine*. Traductor Bernardo López. 2 volúmenes. Editorial Fundamentos. Madrid, 1980.
- GUBERN, Roman. *Historia del cine*. Lumen. Barcelona, 1995. 561pp.
- HENNEBELLE, Guy. *Los cinemas nacionales contra el imperialismo de Hollywood: nuevas tendencias*. Torres. Valencia, 1977.
- ITUARTE, Leire. *Los inicios del cine: desde los espectadores precinematográficos*. Ediciones del Serbal. Barcelona, 2002. 267pp.
- KEMP, Philip. *Cine: toda la historia*. Art Blume. Barcelona, 2012. 576pp.
- LINARES, Andrés. *El cine cultura o negocio*. M. Castellote. Madrid, 1977. 162pp.
- LIPOVETSKY, Gilles. *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Editorial Anagrama. Barcelona, 2007. 352pp.
- LOTMAN, Ëli U. M. *Estética y semiótica del cine*. Gustavo Hill. Barcelona, 1979. 153pp.
- MARTÍN Arias, Luis H. *El cine como experiencia estética*. Caja España de Inversiones. León, 1997. 201pp.
- MAY, Renato. *El lenguaje del film*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 1988. 220pp.
- MCDONALD, Keiko. *Japanes classical theater in films*. Associated University Presses. London, 1993. 355pp.
- MITRY, Jean. *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI. México, 1978.
- MITRY, Jean. *La semiología en tela de juicio: cine y lenguaje*. Akal. Madrid, 1990. 166pp.
- MONTIEL, Alejandro. *Teoría del cine: un balance histórico*. Montesinos. Barcelona, 1999. 149pp.
- MORENO Lara, Xavier. *El cine: géneros y estilos*. Mensajero. Bilbao, 1980. 225pp.
- MURCIA, Felix. *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. Sociedad General de Autores de España. Madrid, 2002. 351pp.
- ORTÍZ-OSES, A. y Lancers, P. *Diccionario Interdisciplinario de Hermenéutica*. Universidad de Deusto. España, 1997.
- PANOFSKY, Erwin. *El significado de las artes visuales*. Alianza Editorial. Madrid, 1983.

- PEIRCE Sander, Charles. *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión. Buenos Aires, 1974.
- PEZZELLA, Mario. *Estética del cine*. Antonio Machado Libros. Madrid, Boadilla del Monte, 2004. 168pp.
- PINEL, Vincent. *El montaje: espacio y tiempo del filme*. Paidós. Barcelona, 2004.
- PINEL, Vincent. *Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Manontroppo. Barcelona, 2009. 332pp.
- POLONIATO, Alicia. *Cine y comunicación*. Editorial Trillas. México, 1992. 66pp.
- PRADA, Manuel de. *Arte, arquitectura y montaje: fundamentos estructurales del montaje en el arte y la arquitectura*. Diseño. Buenos Aires, 2014. 213pp.
- RIZZO, Michael. *Manual de dirección artística cinematográfica*. Omega. Barcelona, 2007. 324pp.
- ROMAGUERA, i Ramió, Joaquín. *El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales*. Torre. Madrid, 1991. 151pp.
- RUBIO Pobes, Coro. *La historia a través del cine: Estados Unidos: una mirada a su imaginario colectivo*. Servicio Editorial. Bilbao, 2010. 274pp.
- SADOUL, Georges. *Historia del cine mundial: desde sus orígenes hasta nuestros días. Siglo XXI*. México, 1983. 828pp.
- SÁNCHEZ, Rafaél. *Montaje cinematográfico: arte en movimiento*. CUEC. Material didáctico de uso interno. Edición No. 13. México, 1985.
- SÁNCHEZ – BIOSCA, Vicente. *Teoría del montaje cinematográfico*. Ediciones de la Filmoteca. Colección de textos No. 6. Valencia, 1991. 259pp.
- SÁNCHEZ Noriega, José Luis. *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza. Madrid, 2006. 760pp.
- SÁNCHEZ Noriega, José Luis. *Diccionario temático del cine*. Cátedra. Madrid, 2004. 612pp.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Losada. Buenos Aires, 1945.
- SILBERGELD, Jerom. *China into film: frames of reference in contemporary Chinese cinema*. Reaktion Books. London, 1999. 351pp.
- SOLANAS, Fernando E. *Cine, cultura y descolonización. Siglo XXI*. México, 1979. 204pp.
- STAM, Robert. *Teorías del cine: una introducción*. Edit. Paidós. Barcelona. México, 2001. 418pp.
- STEPHENSON, Ralph. *El cine como arte*. Editorial labor. Barcelona, 1973. 247pp.

- SVANKMAJER, Jan. *La otra escena*. Editorial UPV. Valencia, 2012. 214pp.
- TARKOVSKI, Andrei Arsenevich. *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética en el cine*. Rialp. Madrid, 1991. 273pp.
- THOMPSON, John B. *Ideología y Cultura Moderna*. 2ª edición, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanas, México, 1998.
- VALDÉS Rodríguez, José Manuel. *El cine: industria y arte de nuestros tiempos*. Letras cubanas. Ciudad de la Habana, 1989. 457pp.
- VANOYE, Francis. *Principios de análisis cinematográfico*. Abada. Madrid, 2008. 173pp.
- VILLAIN, Dominique. *El encuadre cinematográfico*. Paidós Ibérica. Barcelona, 1997. 155pp.
- VILLA Mustieles, Santiago. *La escenografía, cine y arquitectura*. Cátedra. Madrid, 1997.
- ZAMORANO Rojas, Alma Delia. *El principio del fin*. Instituto Mexiquense de la Cultura. Toluca, México, 2011. 124pp.
- ZHANG, Yingjing and XIAO, Zhiwei. *Encyclopedia of Chinese film. Perspectives on Chinese cinema*. Edit. Chris Berry. Routledge. London, New York, 1998. 475. pp.
- ZAVALA, Héctor. *El diseño en el cine: proyectos*. UNAM. México, 2008. 92pp.
- ZECCHETTO, V. *La danza de los signos*. La Crujía. Buenos Aires, 2003.

## **Hemerografía Consultada**

- Cine- Arte. Centro Universitario Cultural. México, 1990.
- Cinema in India. *Películas cinematográficas – India*. National Development. Bombay, 1987.
- Entertainment Design. *Cine- Escenario y decoraciones*. Primedia Intertec. New York, 2003.
- Estudios cinematográficos. *Cinematografía*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. UNAM. México, 1992.

## Sitios web mirados

- Director de arte. Publicado en <https://cinemadesign.wordpress.com/page/2/> el 10 Marzo2015 14:30
- Diseñador de producción. Publicado en [http://www.ehowenespanol.com/descripcion-del-disenador-produccion-cine-sobre\\_526056/](http://www.ehowenespanol.com/descripcion-del-disenador-produccion-cine-sobre_526056/) el 07Feb2013 11:30
- Historia del cine. Publicado en <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/> el 08Ago2012 14:30
- "Historia del cine chino". Publicado en Todo China el 14Dic2011 09:22. Última actualización el 21Ago2012 10:35

## Diplomados y conferencias

- ARAUJO Paullada, Roberto Luis. Profesor de la FCPyS. UNAM, *clase de taller de producción, imagen en movimiento en séptimo semestre.*
- SAINZ Canovi, Jorge. Profesor del CUEC, en el *Diplomado de Diseño de Producción y Dirección de arte.*

## Entrevistas

- Alejandro García, diseñador de producción conocido en un comercial en México.
- Eugenio Caballero, director de arte en 2007 con la película El Laberinto del Fauno.
- Jorge Sainz Canovi, Profesor del CUEC, en el *Diplomado de Diseño de producción y Dirección de arte.*
- Dra. Gloria King, amiga de la familia con nacionalidad china, clienta de mi papá que da terapias con acupuntura, me explicó todo acerca de su cultura, su cosmovisión sobre la naturaleza y los símbolos, de su país, de su arte culinario, etc.
- Tere Lhi, amiga de la familia que tenía un restaurante y ahora se fue a erradicar en EUA, también me contó sobre su país.

- Mi papá, Ing. José Luis Salazar Hajar, me contaba todo lo que sabía acerca de la sociedad china, pues trabajó por muchos años con personas de nacionalidad China y la mayor parte de las cosas que inventó provenían de su cultura.
- Yakimeshi y Natsuko de origen japonés, pero muy apegados a la cultura oriental, expusieron su visión para este tema de tesis.