

LA AMBIENTACIÓN COMO RECURSO DE ANTICIPACIÓN EN LA NARRATIVA DE LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN

Alumno/a: Carla Fuentes y Paloma Herman

Profesora guía: Paula Maldonado

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2023

Este ensayo analiza un recurso anticipativo de la narrativa en películas de animación: la ambientación. Para ello, utilizamos de foco de investigación el color, aplicado de acuerdo a la investigación *Psicología del color* de la científica social Eva Heller y la composición, teóricamente establecida en *The Noble Approach* de Tod Polson. Analizamos los diferentes componentes de la ambientación, en cumplimiento del recurso narrativo llamado en inglés “foreshadowing”, de las siguientes películas de animación: *Los Increíbles* de Disney, *Anastasia* y *Spiderman into the Spider verse*. Nuestro objetivo fue demostrar la importancia de los códigos visuales implementados en la ambientación, como recurso anticipativo en la narrativa de las películas seleccionadas. Los resultados evidenciaron un conjunto de similitudes en base a nuestro marco teórico, demostrando que el color, la utilización de líneas rectas o curvas y las estructuras geométricas, comprenden un lenguaje que transmite y anuncia tanto emociones como contextos, brindando lecturas de interpretación que responden a la narrativa de forma anticipada.

Palabras Clave: narrativa anticipativa, foreshadowing, composición visual, acordes cromáticos, códigos visuales.

This essay analyzes an anticipatory resource of the narrative in animated films: the atmosphere. To do this, we use color as a research focus, applied according to the Psychology of Color research by social scientist Eva Heller and composition, theoretically established in Tod Polson's *The Noble Approach*. We analyze the different components of the setting, in compliance with the narrative resource called in English "foreshadowing", of the following animated films: Disney's *The Incredibles*, *Anastasia* and *Spiderman into the Spider verse*. Our objective was to demonstrate the importance of the visual codes implemented in the setting, as an anticipatory resource in the narrative of the selected films. The results evidenced a set of similarities based on our theoretical framework, demonstrating that color, the use of straight or curved lines, and geometric structures comprise a language that transmits and announces both emotions and contexts, providing interpretation readings that respond to the narrative in advance.

Key words: Anticipative narrative, foreshadowing, Visual composition, Chromatic chords, Visual codes.

Introducción:

En una película de animación, donde los mundos y los personajes son a menudo imaginarios, resulta importante que la ambientación sea coherente y tenga sentido dentro del contexto de la historia. La ambientación debe estar diseñada de manera que encaje con la trama y sea verosímil con la temática de la película.

En nuestra experiencia con la industria de la animación y por nuestro recorrido como estudiantes, la creación de historias y múltiples universos es una constante, pocas veces se le ha prestado atención a la interpretación del color y la composición por parte de los creadores. Estos elementos, que corresponden a la ambientación, pueden constituir un recurso de gran ayuda a la hora de complementar la narrativa, si se utiliza de forma estratégica, considerando la aplicación de conocimientos previos necesarios acerca del análisis de cada elemento.

En la industria del cine, la ambientación juega un papel crucial en la creación de una experiencia inmersiva para los espectadores. En particular, en las películas de animación, la ambientación constituye una herramienta poderosa para guiar la trama.

En este sentido, cabe mencionar que en primer lugar, entenderemos como ambientación el conjunto de elementos como color, iluminación, decoración y objetos presentes en un contexto, los cuales pueden representar los rasgos históricos, locales o sociales del medio en que ocurre la acción de una obra. Entonces, las interrogantes que surgen son: ¿La ambientación puede ser utilizada como una herramienta de anticipación en las películas de animación? ¿Ayudará al artista a crear espacios complementarios a la narrativa?

En este ensayo, en tanto, nuestro objetivo general consiste en analizar los códigos visuales, entendiéndose como aquellos elementos que se utilizan para codificar un mensaje que emite, valga la redundancia, el emisor, utilizados en la ambientación de escenarios en películas animadas, para comprender y examinar su rol en la narrativa como recurso de anticipación.

Ahora bien, los códigos visuales en sí corresponden a ciertas características de las ambientaciones que están diseñadas para provocar ciertas emociones, las tonalidades implementadas en la luz, guiar la mirada con distintas composiciones (como pueden ser los colores de los fondos para presentar ciertos sentimientos relacionados a la ambientación). Todos estos elementos pueden crear una estética coherente que contribuye a la narrativa.

Por su parte, a propósito del color, se trata de entender cómo los colores pueden afectar nuestras emociones, su interpretación y cómo se utilizan en la ambientación de las películas de animación. En este sentido, según la psicología del color de Eva Heller (Heller, *Psicología del color*, 2008), cada color aporta una interpretación emocional y contextual. Por ejemplo, el rojo puede transmitir una sensación de peligro o pasión, mientras que el azul puede transmitir calma o tristeza. En las películas de animación, los colores se utilizan con frecuencia para crear un ambiente emocional específico y para resaltar la importancia de ciertos elementos dentro de una escena.

Por otro lado, Tod Polson (Polson, *The Noble Approach*, 2013), destaca la importancia de la composición, ya que esta puede guiar la mirada de manera que le atribuyamos mayor importancia a ciertos elementos, generando un balance o desbalance en esta, para otorgarle relevancia a algún elemento que destaque en la historia.

En definitiva, a través de la ambientación, los cineastas pueden utilizar elementos como la música, los colores y los objetos en el fondo para dar pistas sobre lo que está por venir en la trama. Este recurso puede ayudar a mantener a los espectadores comprometidos y a proporcionarles una sensación de seguimiento en la trama, ya que están anticipando los eventos.

Al comprender la psicología del color y la filosofía del diseño, junto con la capacidad del *foreshadowing*, podemos entender mejor cómo la ambientación puede satisfacer la necesidad del artista de generar contextos visuales para la trama.

La ambientación, de esta manera, constituye una herramienta esencial en la creación de una experiencia inmersiva y emocionante en las películas de animación. Al utilizar, entre otros recursos, la teoría de la psicología del color, la reflexión acerca de la composición en *The Noble Approach* y el *foreshadowing*, los artistas pueden utilizar la ambientación para guiar la trama, establecer el tono y el ambiente, crear un mundo coherente y verosímil en el que se desarrolla la historia. Al hacerlo, podría proporcionar a los espectadores una experiencia emocionante.

Para efectos de esta investigación, utilizaremos como objeto de estudio tres películas: *Spiderman into the Spider-verse* (Peter Ramsay, Rodney Rothman, Robert Persichetti, 2018), *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004) y *Anastasia* (Don Bluth, Gary Goldman, 1997), las cuales fueron seleccionadas debido a su estilo de arte conceptual y narrativo, que fácilmente nos pueden servir a la interpretación de su ambientación. De estas se elegirán, a la vez, escenas específicas que cumplan el concepto de *foreshadowing* a través de la ambientación, para analizar los códigos visuales utilizados en los escenarios en películas animadas, para comprender su rol en la narrativa como recurso de la anticipación, interpretando cómo la psicología del color afecta a nuestra percepción del desarrollo de la

narrativa y definiendo los elementos y *background* como complementos de la identidad del personaje.

Marycruz Jiménez Valdospinos en su ensayo *Análisis de la ambientación como elemento narrativo en el caso de las películas En el nombre de la hija y Agujero negro* habla de dos largometrajes y su ambientación, afirma lo siguiente: “Es sustancial determinar cómo la ambientación tiene relación con cada elemento de la puesta en escena y con la propuesta estética de dirección” (Jiménez, 2020, p. 96). Se refiere también a cómo cada elemento de la ambientación y diseño de la cinematografía está elaborado con un fin narrativo y, por tanto, no se debe tomar a la ligera la dirección de arte, ya que esta toma un rol en la narrativa de la historia. “La ambientación dirige sus estrategias en base a modificar las emociones, y por tanto la conducta del espectador” (Jiménez, 2020, p. 96.). Al hablar de las necesidades narrativas de cada película se puede demostrar que cada ambiente necesita diferentes métodos y diferentes recursos, sean los diseños de los personajes o la ambientación en sí, para contarle la historia a sus espectadores con más fuerza al momento de abordar la puesta en escena:

...la propuesta estética que no solo define la historia, sino que sobre todo trabaja en la forma de narrar y llegar al espectador en ocasiones con mayor énfasis a las emociones y en otras ocasiones en el pensamiento del espectador. (Jiménez, 2020, p. 106)

Al trabajar una pieza cinematográfica se trata cada aspecto de esta con una estética basada en el mundo en que se desarrolla, pero también se puede amoldar a la historia para llegar al espectador de manera que este conecte con la trama y sus personajes, tratando la ambientación como una decisión artística, tanto como una narrativa.

A su vez, Mauro Giuntini Viana explica cómo la narrativa lineal del cine es lo más común. Lo demuestra con un análisis de la película *Beautiful* (2010), del director Alejandro González Iñárritu, como tal, habla del *flashforward* y el *flashback* resultan utilizados como recursos de anticipación narrativa, dejando al espectador con la tarea de ordenar las escenas, ya que no aparecen en un orden lineal. Ambos recursos pueden servir para la anticipación, aunque no estén ligados a la ambientación, tal como señala la siguiente cita:

La revelación funciona como un catalizador que impulsa esta revisión y provoca un nuevo comprometimiento [sic] del espectador con la trama. Esta disposición sobre cuándo y qué información es revelada proyecta al espectador hacia atrás y, más tarde, hacia delante en su esfuerzo de comprensión de la trama.(Viana, 2011, p.12)

Viana, en definitiva, lo que trata de explicar es cómo estos recursos incentivan al espectador a tratar de entender cómo se llega a ese punto de la historia, al no estar

ordenadas las escenas de manera lineal, dejando partes de la historia afuera, para generar expectativa y así atrapar al espectador al tratar de descifrar la trama.

Con respecto a la metodología, utilizaremos en esta investigación el estudio cualitativo del contenido de las tres películas mencionadas, a través de imágenes comparativas de cada obra en sí misma, que mostrarán, eventualmente, el cumplimiento de la anticipación, resaltando los códigos visuales que llevan al *foreshadowing* a cumplirse. Posterior a ello, se realizará el análisis de los códigos visuales, aplicando las bases de *La Psicología del color* de Eva Heller y cómo afecta a la percepción de la narrativa y a la interpretación de los elementos como marco de la narrativa e identidad de los personajes. Por otro lado, también se examinará de qué manera el trabajo de fondos y elementos se lleva a cabo en base a *The Noble Approach*, el libro ya mencionado anteriormente, en el cual Tod Polson analiza el trabajo de Maurice Noble alcanzando resultados de fondos que cumplieran con estándares útiles para la narrativa de la animación.

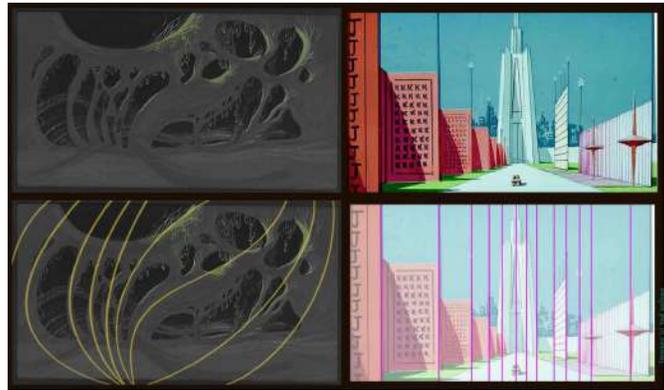
Con respecto a los objetivos específicos de esta investigación, consisten en estudiar la teoría presentada por los autores en sus libros, Eva Heller y Tod Polson. Analizar una escena de cada película seleccionada, a través de su componente visual. Identificar los distintos códigos visuales presentes en dichas escenas, basándonos en la información que contribuyen ambos autores, definiendo como estos códigos visuales aportan a la narrativa.

Desarrollo:

Elimina todo lo que no tenga relevancia en la historia. Si dijiste en el primer capítulo que había un rifle colgado en la pared, en el segundo o tercero este debe ser descolgado inevitablemente. Si no va a ser disparado, no debería haber sido puesto ahí. (Chéjov, 1889 carta para Alexander Lazarev)

En sí en esta cita, Antón Chéjov nos explica cómo al momento de crear historias, todo está ya previamente planeado, desde los detalles que destacan para el espectador y cómo los detalles innecesarios no deberían ser parte de la historia. En parte, hablando un poco del foreshadowing y cómo lo implementa en sus historias, también como un recurso narrativo que debe ser implementado con un plan de acción, ya que se eliminan elementos de la historia que no serán necesarios para mantener al espectador concentrado en lo más relevante. El “foreshadowing” es una palabra en inglés que directamente significa “presagiar”; utilizada en la literatura inicialmente, se ha ido expandiendo en el mundo del cine al instante de hablar de momentos claves o elementos presentes que se ocupan para saber el futuro de la historia gracias al contexto que nos brinda. Se puede ocupar de distintas maneras, algunas veces para guiar al espectador al final correcto y crear un pequeño momento de tensión, como también para guiar al espectador de la manera incorrecta para que la historia tenga un final más impactante. Todo lo anterior se lleva a cabo con la intención de mantener la atención del espectador. Existen cuatro tipos de foreshadowing; el presagio, la promesa, la pista y el signo.

Maurice Noble fue un artista de fondos, reconocido por su trabajo en el libro que recopila su obra *The Noble Approach* (2013). Tod Polson sintetiza su trabajo y cómo afectó al mundo de la animación por sus fondos dinámicos, que trataban de mantener un balance entre la animación y el fondo en sí, dando una ambientación que guía la mirada hacia las acciones de los personajes y muestra cómo el ritmo y flujo de las líneas de las composiciones ayudan a guiar la historia, diferenciando locaciones más orgánicas de otras más rígidas y estables.

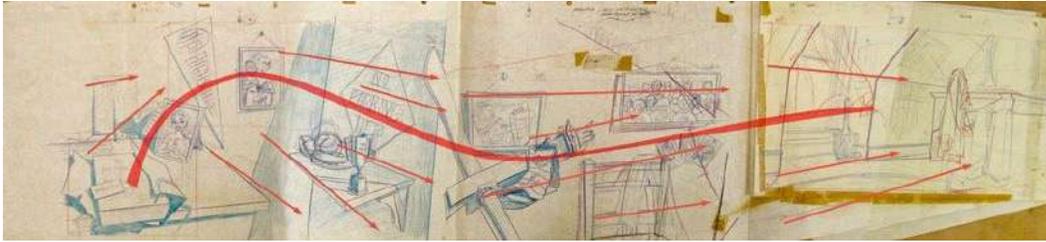


<https://www.facebook.com/TheNobleApproach/photos/pb.100063629374289.-2207520000./844176905658138/?type=3> Concepts *The Phantom Tollbooth*

En su libro, Tod Polson comenta cómo trabajando junto a Noble se educa en qué manera puede ocupar distintos recursos al momento de componer y ejecutar los fondos. Noble ocupaba el aislamiento de color y la composición bi seccional para crear puntos de interés al momento de desarrollar estas imágenes. Dicha composición proviene del método de la regla de tercios, en el cual se ocupan dos puntos de interés con un orden jerárquico que guiará la mirada del espectador. El punto más importante, siendo este el que se posiciona en la parte superior de la toma, guía la acción de los personajes. Maurice Noble no fue el creador de la composición bi seccional, pero este elemento de diseño sí se podría considerar uno de los recursos que ayudó a demostrar su versatilidad y él, con su frecuente uso de la herramienta, la elevó a lo que fue en su época una nueva tendencia en la industria.



Fuente: Propiedad intelectual de Warner Bros. / Warner Bros inc Animation / Metro Goldwyn Mayer (*looney tunes*)
<https://www.facebook.com/TheNobleApproach/photos/pb.100063629374289.-2207520000./1532074683535020/?type=3>



Fuente Propiedad intelectual de Warner Bros./Warner Bros inc Animation/ Metro Goldwyn Mayer (*Drafty isn't it - looney tunes*)

En el sketch anterior, él ocupa las flechas para mostrar por dónde pasa el personaje y cómo los elementos guían lo que podría ser el movimiento del personaje y también creando composiciones para las distintas áreas de la escena. Otro recurso utilizado por Noble es el aislamiento de color para guiar la mirada al punto de atención, lo que significa que en una escena ocupaba un color exclusivamente en la zona se quiere destacar.

Teniendo lo anterior en cuenta se reflexionará sobre la importancia de una eficaz construcción de códigos visuales, a la hora de desarrollar la ambientación de una película de animación, para generar una obra totalmente definida en la anticipación y/o sorpresa del espectador.

En esta línea, el estudio de los colores y su impacto emocional ha sido objeto de interés en diversos campos, desde el diseño gráfico hasta la psicología. En este contexto, el libro *Psicología del color* de Eva Heller destaca como una publicación que examina en profundidad el papel de los colores en nuestras vidas y cómo influyen en nuestras emociones y percepciones.

En primer lugar, la relevancia de *Psicología del color* radica en su capacidad para arrojar luz sobre la importancia de este como una herramienta poderosa para transmitir mensajes y evocar respuestas emocionales.

Heller analiza una amplia gama de colores, explorando su simbolismo cultural y sus asociaciones psicológicas. A través de esta exploración, el libro nos permite comprender mejor cómo los colores pueden influir en nuestras percepciones y comportamientos, lo que resulta fundamental en campos como el diseño gráfico, la publicidad y la psicología. Se diferencia de otros estudios del color, al centrarse en la conexión emocional entre los colores y las personas.

A través de ejemplos y análisis, la autora examina cómo diferentes culturas y contextos históricos han asignado significados particulares a los colores. Esto contribuye a nuestra comprensión de cómo percibimos y respondemos a ellos, reconociendo la influencia del contexto cultural y social en la interpretación y el impacto de los colores.

El libro también destaca la importancia del contexto en la percepción y el impacto de los colores. Heller muestra cómo el mismo color puede evocar respuestas emocionales y connotaciones diferentes según el entorno en el que se encuentre. Esta complejidad y subjetividad de la psicología del color subraya la importancia de considerar el contexto al utilizar los colores de manera efectiva. Un mejor ejemplo de ello lo constituyen los acordes cromáticos, que se componen de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto en particular y que en su combinación transmiten ideas totalmente diferentes.



Fuente: Ejemplo de acordes cromáticos, Psicología del color Eva Heller

Heller nos muestra los colores como una construcción de códigos emocionales y señala que en base a ellos nuestra respuesta se manifiesta en una reacción o interpretación colectiva, todo gracias a sus múltiples encuestas. Los colores son un sistema social de comunicación, que parte desde la mismísima expresión de ideas.

Al analizar estos códigos visuales queremos examinar cómo se ligan al foreshadowing y tratan de contar la historia de la manera que se cuenta con la narrativa y también mostrar cómo estas ambientaciones complementan y ayudan al foreshadowing. Ya sea con composiciones que guían la mirada hacia puntos que guían la acción, como también pueden ser distintas combinaciones cromáticas.

Análisis

Los Increíbles

La película sigue la vida de una familia de superhéroes, los Parr, compuesta por Bob (también conocido como Mr. Increíble), su esposa Helen (también conocida como Elastigirl) y sus tres hijos, Violeta, Dash y Jack-Jack. En un mundo donde los superhéroes han sido prohibidos por el gobierno y forzados a llevar vidas normales, los Parr intentan adaptarse a una vida ordinaria.

Bob, descontento con su vida como un ciudadano común, anhela volver a su antigua gloria y acepta una misteriosa oferta para volver a trabajar como superhéroe en secreto. Sin embargo, resulta ser una trampa orquestada por el villano Syndrome, quien busca vengarse de los superhéroes por haberlo rechazado en su infancia.

A medida que Bob lucha contra los planes malvados de Syndrome, Helen descubre la verdad y decide ayudar a su esposo, reclutando a Violeta y Dash para unirse a la acción. Juntos, la familia Parr debe enfrentarse a peligrosos desafíos y aprender a trabajar en equipo para salvar el mundo y proteger a sus seres queridos.

Ahora bien, en el caso de *Los Increíbles*, los colores utilizados en la película desempeñan un papel fundamental en la construcción de la narrativa visual y en la representación de los estados emocionales de los personajes.

Un ejemplo notable de esto consiste en el uso del color rojo en la película. El color rojo está asociado comúnmente con la energía, el poder y la pasión. En *Los Increíbles*, el traje del personaje principal, Mr. Increíble, es de color rojo, lo que representa su papel como el superhéroe más fuerte y valiente. El uso de este color en su traje transmite una sensación de valentía y determinación, enfatizando su estatus como líder y protector de su familia.

Por otro lado, el villano de la película, Syndrome, también está asociado con el color rojo, pero en este caso, su traje y su temática son más oscuros y sombríos. Esto refleja su naturaleza malévola y su sed de venganza. El uso del rojo, en su caso, transmite una sensación de peligro y hostilidad, creando un contraste efectivo con los héroes de la película.

Además del rojo, la película utiliza una paleta de colores brillantes y saturados en escenas de acción y momentos de triunfo, como el uso del color amarillo y azul durante las

secuencias de lucha y rescate. Estos colores vibrantes transmiten una sensación de alegría, optimismo y victoria, generando una experiencia visual emocionante y estimulante para el espectador.

En contraste, la paleta de colores se torna más sombría y desaturada en escenas más introspectivas y melancólicas, como cuando los personajes atraviesan momentos de crisis o duda. El uso de tonos más apagados, como el gris y el negro, refuerza el tono emocional de estas escenas, generando un efecto de tristeza o incertidumbre.

Uno de los aspectos notables del diseño en *Los Increíbles* consiste en el equilibrio de los elementos visuales en las composiciones de las escenas. La película utiliza la distribución equilibrada de personajes, objetos y elementos de fondo, para crear una sensación de estabilidad y armonía visual. Por ejemplo, en las escenas familiares en la casa de los Parr, los personajes están dispuestos de manera equilibrada en el encuadre, lo que transmite un sentido de unidad y cohesión familiar.

La distinción entre los personajes principales y los villanos, tanto en términos de apariencia como de comportamiento, crea un contraste visual y narrativo significativo. Además, la combinación de colores contrastantes, como el rojo y el negro para los villanos y el rojo y el amarillo para los protagonistas, también contribuye a resaltar esta oposición visual.

Los personajes están dibujados de manera estilizada, con cuerpos y rasgos exagerados que reflejan sus personalidades y roles en la historia. Por ejemplo, Mr. Increíble, tiene una figura robusta y musculosa, lo que resalta su fuerza física y su papel como líder. Por otro lado, Violeta, la hija adolescente, tiene una figura más delgada y delicada, lo que resalta su naturaleza introvertida y su capacidad para volverse invisible.

La película aprovecha al máximo la acción y los movimientos rápidos para transmitir la energía y la emoción de las escenas de combate. Además, la composición de los encuadres se ajusta de manera efectiva al movimiento de los personajes, guiando la mirada del espectador y generando un flujo visual coherente y atractivo.

Un ejemplo: la cena familiar

En esta escena, el ambiente juega un papel importante en la creación de una atmósfera familiar y acogedora. Vamos a explorar cómo se utiliza el color y el diseño para transmitir emociones y mensajes sutiles.

Desde la perspectiva de la psicología del color de Eva Heller “el efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en el cual percibimos el color.” (Heller, 2004, p. 18). Considerando lo anterior, podemos observar una familia cenando y se puede sentir la desconexión de ellos y la tensión a nivel de lenguaje. El ambiente de la escena de la comida familiar utiliza principalmente colores cálidos y brillantes. El color predominante es el caoba, color que representa el rojo, que se asocia con la energía, la pasión y la vitalidad. Este uso del color caoba en el ambiente transmite una sensación de firmeza, lo estable, como dinamismo y acción, que se relaciona con la naturaleza de la familia Parr como superhéroes.

Además, se pueden apreciar otros tonos cálidos, tales como el naranja y el amarillo, que también evocan emociones positivas como la alegría y la felicidad. Estos colores contribuyen a crear una atmósfera cálida y acogedora, resaltando la importancia de la unidad familiar y el amor que se comparte entre los personajes. Por otro lado, tenemos un acorde cromático que por separado simboliza mucha energía, y en su conjunto anticipa el conflicto: el negro (dado por la sombra por ausencia de luz), rojo y naranja, representan la agresividad, la cual también en su cambio de iluminación representa un orden totalmente conservador, incluyendo el violeta como quiebre, lo que representa la contención de la energía, su verdad, la negación de los conflictos, para mantener una imagen, que nos brinda como recurso anticipativo, lo importante que es mantener la imagen de familia funcional, lo que nos llevará a una explosión de su mentira.

En tanto, de forma muy especial nos resaltan a Mr Increíble con tonos demasiados fríos, una colorimetría invernal, lo que nos lleva a asociarlo con una total lejanía a la calidez de la familia. Esto es un principio de los códigos de anticipación, Bob definitivamente no se siente parte de la vida familiar, es el primer personaje que de hecho abandona la cena, en primera instancia para ir por un plato, ya que rompe el de su hijo, con otro principio de anticipación de la escena, el plato se quiebra por su energía contenida, que libera cortándolo. Él necesita liberar energía, tiene mucha acumulada, lo que nos lleva a la segunda salida de escena, esta vez con su amigo, a vivir un cuento de mentiras, puesto que no es honesto con su mujer.



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios



#38060F

#36070F

#102000

#150102

#D2783D



#1E0105

#1F0206

#34070A

#34070A

#4E2F25



#34070A

#34070A

#170101

#201C32

#4E2F25

Fuente: Elaboración propia



La agresividad

La brutalidad

Lo prohibido

Fuentes: Acordes cromáticos, Psicología del color Eva Heller

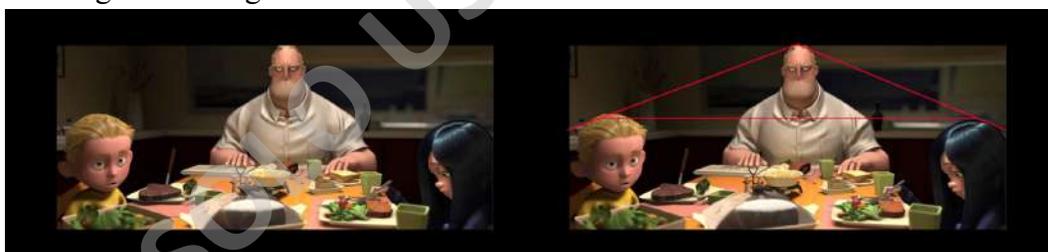
En cuanto al acercamiento de Maurice Noble, se pueden observar varios elementos que contribuyen al diseño del ambiente de la escena. La disposición de la mesa y las sillas está cuidadosamente organizada para crear una sensación de armonía y equilibrio visual. Los personajes pareciera que están ubicados de manera simétrica alrededor de la mesa, lo que transmite un sentimiento de orden y unidad familiar a grandes rasgos, pero se muestra mucho más como un ambiente hostil entre ellos; ya que, se puede ver el desbalance que hay en los personajes, porque al marcar las posiciones se registra mayor peso visual en un lado de la mesa, lo que se compensa con el tamaño de Bob, siendo un personaje de mayor volumen.



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios

En cuanto a *The Noble approach* nos podemos dar cuenta de que quienes ocupan más espacio en la escena son los padres, mostrando que ellos son los que están al mando de la familia. Por otro lado, los niños presentan alturas similares al estar en la mesa, aunque los personajes sean de distinto tamaño, demostrando que ninguno está por encima del otro. Podemos ver lo cotidiano y mundano que es el fondo y los elementos de la escena, mostrando que, por más que tengan poderes, ellos presentan una vida familiar normal.

La composición piramidal demuestra quién manda en la familia, tal como se aprecia en la siguiente imagen:



Fuente: *Los Increíbles* de Pixar Animation Studios

En relación a las líneas curvas y las líneas rígidas, las curvas son casi inexistentes, pero cuando están presentes acaban demostrando el ambiente hostil de la escena. Un aspecto que cabe destacar son las formas de las sillas, todas terminadas en punta, a excepción de la de Jack Jack, el único que no es parte de la pelea.



La iluminación en la escena también resulta crucial para el diseño del ambiente. La luz suave y cálida que ilumina la mesa y los personajes resalta la calidez y la intimidad del entorno familiar. La iluminación juega un papel importante para crear una atmósfera acogedora y realzar la conexión emocional entre los personajes y el espectador.

Además, el diseño de los elementos decorativos en el entorno también contribuye al ambiente de la escena. La decoración de la mesa, como los platos, los cubiertos y los arreglos florales, se presenta de manera detallada y realista, lo que ayuda a crear un ambiente hogareño y familiar.

Entendemos la importancia de estos mensajes y cómo algunos se contradicen, mostrando un ambiente familiar por un lado totalmente unido y, por otro, una totalmente separada, puesto que necesitan aparentar y ocultar lo que son en realidad. Al entregar distintos códigos visuales el resultado consiste en que se complementa a la narrativa, mostrando cuál es el conflicto real de esta familia. Todo eso lo podemos inferir a través de la escena en la que ellos, pese a estar en medio de un conflicto, vuelven a sus posiciones iniciales, para mantener su estatus de familia idónea.

Observando el conjunto de elementos narrativos y visuales, el espectador logra interpretar la dinámica de los personajes, comprendiendo su esfuerzo de vivir encerrados socialmente por sus poderes y las repercusiones emocionales que esto trae.

Anastasia

La película trata de la familia Romanov, Zares de Rusia, y cómo por una maldición del brujo Rasputin, la familia cae en desgracia, siendo los únicos sobrevivientes la emperatriz y su nieta Anastasia. Anastasia pierde la memoria por los sucesos y pasa toda su juventud en un orfanato pensando que su nombre es Anya y manteniendo como su única pertenencia un collar con la inscripción "juntas en París". Pasan los años y Dimitri (el muchacho que salvó a Anastasia y a la emperatriz) y Vladimir, amigo de este, empiezan a hacer audiciones para encontrar a la candidata perfecta, con tal de recibir la recompensa por encontrar a la princesa perdida. Anya, luego de su salida del orfanato, al desviarse del camino a su nuevo trabajo, termina en el palacio, donde recuerda parte de su pasado y se encuentra con Dimitri y con Vladimir. Ellos tratan de convencerla de que puede ser la princesa perdida; luego de hacer de que se haga pasar por ella a cambio de que la lleven a París. En el camino hacia esa ciudad, se encuentran con distintos peligros, puestos por el brujo Rasputín y cada vez notan más los parecidos entre Anya y Anastasia, al ir recordando antiguas memorias.

Al llegar a París, hacen todo lo posible por llegar al encuentro con la emperatriz y pese a que en un inicio no sale como esperaban, Dimitri consigue que nieta y abuela se

reúnan como familia. Dado el acontecimiento, Rasputin decide atacar una vez más a Anya para concretar sus planes de terminar con los Romanov, pero Anya y Dimitri logran vencerlo, dando paz al fin a la familia real.

En *Anastasia*, el uso del color desempeña un papel crucial en la construcción del ambiente y la narrativa de la película. A través de una variedad de paletas de colores, se evocan emociones y se transmiten mensajes visuales que ayudan a crear una anticipación narrativa.

La película comienza en la opulenta y vibrante Rusia zarista, donde se utilizan colores ricos, intensos y cálidos, como el dorado, el rojo y el violeta. Estos colores evocan una sensación de grandeza, elegancia y poder, que reflejan la vida en la corte real. Esta paleta de colores lujosos y vivos también sugiere la belleza y la magia del mundo en el que se desarrolla la historia.

A medida que la trama avanza y se desencadena la Revolución Rusa, los colores cambian. El rojo y el negro se definen como los colores predominantes, lo que refleja la confusión política, el caos y el peligro. Estos tonos oscuros y contrastantes generan una anticipación narrativa en torno a los desafíos que enfrentarán los personajes y el cambio radical que experimentará la protagonista.

Cuando Anastasia llega a París, se produce otro cambio en la paleta de colores. Los tonos se vuelven más suaves, claros y pastel, como el rosa y el azul claro. Estos colores transmiten una sensación de esperanza, inocencia y romance, creando anticipación en torno a los posibles desenlaces emocionales.

Además del uso del color, el diseño visual de los escenarios también contribuye a la anticipación narrativa. Por ejemplo, la catedral de San Basilio en Moscú, con su arquitectura distintiva y cúpulas coloridas, crea una atmósfera única y misteriosa. Estos elementos visuales ayudan a generar anticipación y curiosidad en el espectador, ya que la catedral se convierte en un punto central de la trama.

Otro aspecto importante a considerar consiste en el contraste entre los colores cálidos y fríos a lo largo de la película. Durante las escenas en Rusia, se utilizan principalmente colores cálidos y vibrantes para representar la vida en la corte y la belleza de la ciudad. Estos colores transmiten una sensación de calidez, riqueza y felicidad, mostrando una anticipación positiva.

Sin embargo, cuando la trama se traslada a la época de la Revolución Rusa y la posterior huida de Anastasia, predominan los colores fríos y sombríos. Los tonos azules y grises transmiten una sensación de tristeza, desesperación y peligro. Este cambio en la

paleta de colores crea una anticipación narrativa en la audiencia, ya que se espera que los personajes enfrenten desafíos y peligros inminentes.

Además del uso de colores, los elementos visuales como la iluminación y la composición también contribuyen al ambiente y la anticipación en la narrativa de *Anastasia*. Por ejemplo, las escenas que tienen lugar en el Palacio de Invierno se caracterizan por una iluminación suave y difusa, creando una atmósfera de ensueño y romance. Este tipo de iluminación evoca una sensación de calidez y ternura, mostrando anticipación en torno a las relaciones y los momentos emotivos.

Por otro lado, las escenas en las que aparece el villano Rasputín se caracterizan por una iluminación más oscura y sombría. La luz resalta su aspecto siniestro y malévolo, creando una anticipación en el espectador acerca de los peligros que representa y los obstáculos que enfrentará Anastasia.

Pensemos también en el uso del color para representar los cambios emocionales y el crecimiento de los personajes a lo largo de la historia. Por ejemplo, al principio de la película, Anastasia es retratada como una joven inocente y soñadora. En estas escenas, se utilizan colores suaves y luminosos, como el rosa y el amarillo pálido, para representar su pureza y optimismo. A medida que la trama avanza y Anastasia enfrenta desafíos y descubre su verdadera identidad, los colores se vuelven más intensos y saturados, reflejando su madurez y determinación.

El uso del contraste también desempeña un papel importante en la generación de anticipación narrativa. Por ejemplo, en las escenas en las que Anastasia está en busca de respuestas sobre su pasado, se emplean contrastes visuales entre colores oscuros y claros, lo que crea una sensación de intriga y misterio. Estos contrastes visuales ayudan a generar anticipación en el espectador, ya que se exponen importantes revelaciones y giros en la trama.

Además del color, la composición de las escenas y los elementos de diseño también contribuyen al ambiente y la anticipación narrativa. Por ejemplo, el uso de líneas diagonales y perspectivas en escenas de acción y persecución crea una sensación de movimiento y tensión, previendo anticipación sobre el resultado de estas escenas y cómo la fluidez de estas influyen en los puntos de interés.

Un ejemplo: Baile del palacio, recuerdo de Anastasia.

Ahora bien, tomando como ejemplo la escena en la que Anastasia, se encuentra en el palacio de invierno en Rusia. Esta escena es significativa ya que representa la nostalgia de ella por su pasado y su conexión con la realeza.

Desde la perspectiva de la psicología del color de Eva Heller, los colores utilizados en la escena pueden evocar ciertas emociones y asociaciones. Por ejemplo, en nuestro primer acorde cromático, distinguimos que todos los recuerdos son un total secreto para Anya, la combinación del negro, morado, el gris, tonos dorados y castaños, nos hablan de la ausencia de conocimiento y el estado de curiosidad en Anastasia. El uso de tonos fríos y azules en la escena también transmite una sensación de tranquilidad, pero también puede sugerir un sentimiento de melancolía y nostalgia. Los colores fríos se asocian comúnmente con el invierno y la soledad, lo que refuerza la sensación de aislamiento y pérdida de la protagonista.

Además, los tonos de azul que, como se explica históricamente en el libro de Heller: “el azul celeste luminoso era un color noble, era el azul de la nobleza” (Heller, 2004, p. 42); por más oscuros, simbolizan la realeza y la elegancia, ya que a menudo se asocian con joyas preciosas y riqueza. Esto refuerza la conexión de Anastasia con su linaje real y su identidad como princesa.

Después nos enfocamos en los colores cálidos, con el acorde cromático del violeta, rosa, dorado, amarillo y naranja; como buena representación de la vanidad y lo ostentoso, nos muestra la vida del palacio en sus memorias, de cómo vivía la realeza, no obstante, al quitar el rosa y el dorado, el acorde nos presenta la frivolidad del momento que, pese a la magnitud de este, Anastasia no quiere comprometerse con la realidad y prefiere quedarse con lo banal, en la belleza y no en su profundidad, lo que nos anticipa que ella mantiene sus memorias, pero no quiere enfrentarse a ellas. Por esta razón, cuando Dimitri la enfrenta y le dice que es una Romanov, se genera una distancia.

Yendo al hecho de que la protagonista lleva un vestido totalmente amarillo, dorado, azul y blanco (debido a la saturación de los colores), ella representa la verdad, es quien trae las memorias, la esperanza (el blanco) de que la verdad saldrá a la luz en su momento.



Fuente: *Anastasia* de Fox Animation Studios



Fuente: *Anastasia* de Fox Animation Studios



Fuente: *Anastasia* de Fox Animation Studios



Fuente: *Anastasia* de Fox Animation Studios



Fuente: Elaboración propia



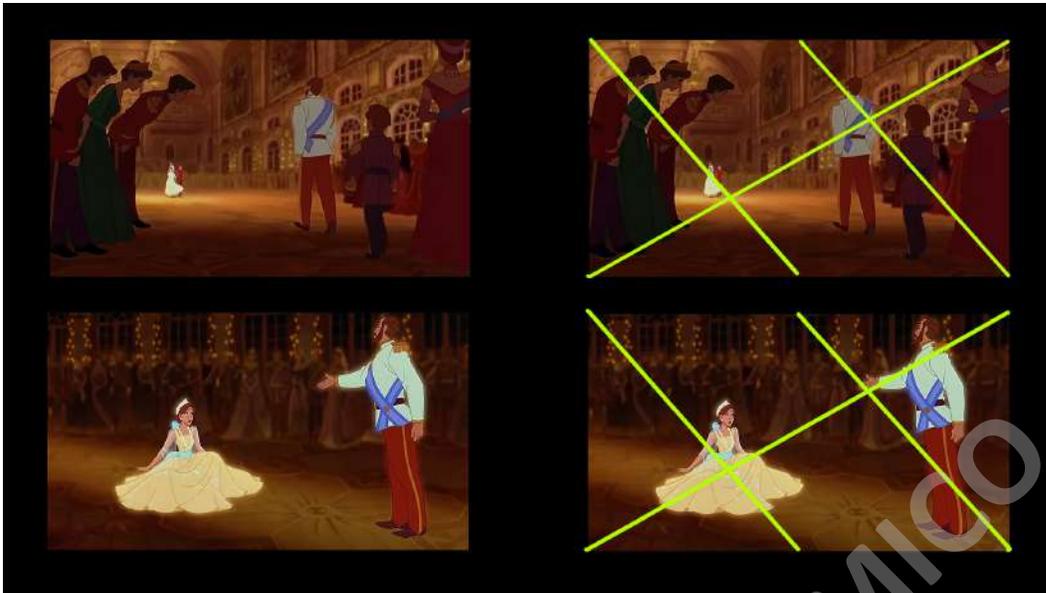
Fuentes: Acordes cromáticos, Psicología del color Eva Heller

En cuanto al estudio de fondos de Maurice Noble, hecho por Tod Polson, podemos observar cómo se utilizan los principios de composición y diseño para enfatizar los elementos importantes de la escena y guiar la atención del espectador. Por ejemplo, la dirección de la iluminación y la posición de los personajes en el encuadre pueden destacar a Anastasia y resaltar su importancia en la escena.



Fuente: *Anastasia* de Fox Animation Studios

Principalmente, se logra con Anastasia en el centro, que los elementos de la escena apunten hacia ella, mientras que cuando interactúa con su padre, la composición cambia a ser biseccional, generando un quiebre con los encuadres anteriores. Las composiciones biseccionales principalmente tienen dos puntos de interés, siendo el más importante el que esté más arriba. Cuando Anastasia interactúa con su padre, las composiciones biseccionales siempre guían la atención a él, mostrando la importancia de este para Anastasia.



Fuente: *Anastasia* de Fox Animation Studios

El diseño de los elementos arquitectónicos del palacio, como las columnas y los detalles ornamentales, también contribuye a crear un ambiente majestuoso y opulento, reforzando la sensación de estar en un entorno real y grandioso. Destaca también la combinación de líneas orgánicas y líneas rígidas, creando un contraste entre los elementos de la escena. Para mostrar qué elementos son reales y cuáles son falsos.



Fuente: *Anastasia* de Fox Animation Studios

Además, el contraste entre el vestuario de Anastasia y el entorno resulta significativo desde el punto de vista del diseño. Anastasia está vestida con colores más brillantes y cálidos que el entorno frío y azul, representa su singularidad y su capacidad para destacar en un mundo oscuro y desafiante.

Al analizar esta escena nos damos cuenta de que la narrativa es apoyada a través del lenguaje en la ambientación, evidenciando todo lo que sabe Anastasia de su pasado. En gran parte, apoya el foreshadowing. Esto se aprecia en las paletas de colores de la escena, pasando de tonos oscuros a tonos más cálidos que acompañan estos recuerdos de una familia que tanto quería, delatando que los recuerdos siguen ahí. También, manteniendo al personaje principal en el centro, para tener el punto de interés fijo, hasta que la protagonista decide interactuar con el recuerdo de su padre, momento en el que cambia la luz y la composición a bi seccional, provocando un desequilibrio en esta escena en comparación a

las anteriores. Se muestra cómo esto perturba a Anastasia, al comprender el vacío de su familia.

Por otro lado, al analizar estos códigos visuales nos damos cuenta de la cantidad de indicios que pueden existir solo en una escena, mostrando cómo estos nos ayudan a comprender la narrativa, el desarrollo que tendrá Anastasia a lo largo de la historia y cómo esta, dejando de suprimir sus recuerdos, se va dando cuenta de que puede tener una familia.

Spiderman into the Spider Verse

La película trata de Miles Morales y de la caracterización de su viaje transformándose en el héroe de Nueva York, Spiderman.

Luego de que el anterior Spiderman muriera a manos del villano Kingpin que amenaza el multiverso con el colisionador, afectando el espacio tiempo; accidentalmente trae distintos Spidermans de distintos multiversos. Esto causa una gran desestabilización. Llevando a Miles y a sus amigos arácnidos a generar un plan de enfrentamiento, el cual motiva a Miles a aprender cómo ser Spiderman y los sacrificios que conlleva, mostrando su viaje del héroe y cómo logra ser un mejor Spiderman.

Con éxito, Miles logra devolver al resto de Spidermans a sus universos correspondientes, demostrando que es el nuevo héroe.

Desde el punto de vista de la psicología del color de Eva Heller, se pueden identificar varias paletas de colores que se utilizan a lo largo de la película para transmitir emociones y establecer ambientes. Cada personaje de Spiderman en la película está asociado con un esquema de colores específico que refleja su personalidad y contexto.

Por ejemplo, el personaje principal, Miles Morales, está representado con una paleta de colores oscura y saturada, que incluye tonos de negro, rojo y azul. Estos colores reflejan su carácter rebelde y su lucha interna, mientras asume el rol de Spiderman. La paleta de colores azul y roja, pasando a negro y rojo crea una sensación de tensión y misterio, generando anticipación en torno a su desarrollo y superación de desafíos.

Por otro lado, los diferentes personajes de Spiderman de distintas dimensiones tienen sus propias paletas de colores que los distinguen. Por ejemplo, SpiderGwen se presenta con una paleta de colores más suaves y vibrantes, como el rosa y el blanco, que reflejan su personalidad enérgica y femenina. La combinación de estos colores crea una sensación de frescura y optimismo, generando una idea de cómo será su participación en la historia.

Además, las técnicas de Maurice Noble también se reflejan en la película a través de la utilización del color, contraste, en conjunto a la iluminación de la escena, como recurso de anticipación narrativa, al guiar la mirada a lo más importante, no necesariamente donde ocurre la acción. Al hacer uso del aislamiento de color en las escenas nos podemos fijar cómo en la ambientación se presenta una escasez de rojos y azules y cómo estos colores solo se hacen presentes cuando se simboliza a alguno de los Spidermans. De esta manera, cuando los personajes están en escena, se logra guiar la mirada a los personajes, posicionándolos como un punto de interés.

La película incluye una combinación de estilos de animación y el uso de colores brillantes y contrastantes ayuda a resaltar elementos clave en la narrativa.

Por ejemplo, el uso del color en las escenas de acción y combate se intensifica con colores llamativos y vibrantes, como el rojo y el azul eléctrico, que generan una sensación de energía y emoción, además de ser colores característicos de Spiderman. Estos colores aumentan la tensión en las secuencias de acción, dándonos una dirección de la narrativa.

Además de las paletas de colores asociadas con cada personaje, la película utiliza la psicología del color de manera efectiva para representar diferentes emociones y establecer ambientes específicos. Por ejemplo, en las escenas que tienen lugar en el mundo cotidiano de Miles Morales, se utiliza una paleta de colores más apagada y realista, con tonos grises y marrones, lo que refleja su vida normal y rutinaria. Esto crea un contraste notable cuando se introduce en el mundo del superhéroe y los colores se vuelven más vibrantes y llamativos.

Por otro lado, la película utiliza el color para distinguir las diferentes dimensiones y universos de los personajes de Spiderman. Cada dimensión tiene su paleta de colores única, lo que ayuda a diferenciar visualmente cada mundo y crear una sensación de diversidad. Por ejemplo, la dimensión de Spiderman Noir se representa en blanco y negro, evocando el estilo visual de las películas Noir, mientras que la dimensión de Peni Parker opta por una estética más animada y colorida, influenciada por el anime.

Un ejemplo el "Salto de fe":

En la escena de "Salto de Fe" en Spiderman: Into the Spider-Verse, los colores principales iniciales son el azul oscuro y el morado, que contrastan con el traje de Spiderman en rojo y negro. Según la psicología del color de Eva Heller, el azul oscuro puede transmitir una sensación de seriedad, profundidad y misterio. Esta elección de color podría sugerir la importancia y la gravedad de la situación que enfrenta el personaje.

El morado, por otro lado, puede evocar una sensación de realeza, misterio y poder. La presencia del morado en la escena puede acentuar la importancia del protagonista y su conexión con el mundo de los superhéroes.

El contraste del traje de Spiderman en rojo y negro aporta un impacto emocional significativo. El rojo es un color energético, asociado con la pasión, la fuerza y la valentía, como dice Heller en su libro: “el rojo es activo, es dinámico, el artista Alexander Calder, el inventor de las escultura móviles y en continuo cambio, decía : Amo tanto el rojo que pintaría todo de rojo” (Heller. 2004, p. 71). En este contexto, el traje rojo representa el espíritu heroico y la valentía del personaje principal. Además, el negro sugiere misterio, elegancia y autoridad, complementando la presencia del rojo y resaltando la dualidad del personaje. Se nos muestra en un paralelismo los colores principales de Spiderman, en conjunto a la identidad de Miles, un acorde cromático que representa la fuerza, aquella que necesita y tiene escondida a punto de una conclusión.

Posteriormente, cuando la escena se ilumina en colores rojos y naranjas en la ciudad, estos tonos transmiten una sensación de calidez, intensidad y emoción, llevando el acorde cromático de la pasión, que nos muestra la energía de Miles por haber cumplido su objetivo.

La ciudad se muestra imponente con un acorde cromático que simboliza lo grande, pero el nuevo Spiderman se enfrenta a pesar del miedo, demostrando lo importante que es para él .

El rojo intenso sigue evocando pasión y energía, mientras que el naranja se asocia con la alegría, la vitalidad y la creatividad. Esta iluminación en colores cálidos refleja un momento de clímax, un cambio significativo en la historia, resaltando la intensidad emocional del momento y en el cual Miles se encuentra en un estado emocional de empoderamiento, confianza y determinación. Termina viendo la ciudad, antes de dar su respiro, el anhelo de ser valeroso acaba de ser cumplido y podrá ir a ayudar a sus compañeros.



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures



#900000 #000000 #000300 #231DA1 #1E1799



#DE120B #D80F0A #ED8245 #79426D #F9AD3D

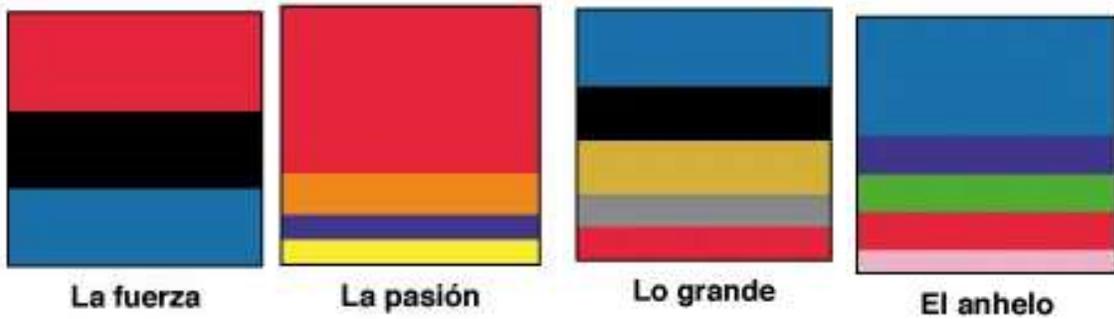


#263283 #261626 #ED640B #59414A #AD0E0F



#215CC2 #564B81 #174871 #35091D #AC5A85

Fuente: Elaboración propia



Fuentes: Acordes cromáticos, Psicología del color Eva Heller

Si apreciamos las técnicas que se ocuparon, notamos que aunque la composición biseccional está presente, se busca más un balance entre los diferentes elementos de la composición. Un elemento que también se buscó en la película fue la utilización de varias capas (foreground, middleground y background), es así cómo al momento de ver las escenas notamos en el ejemplo, que hay profundidad y un mayor dinamismo en las escenas de acción. El aislamiento de color lo ocupan de distintas maneras para resaltar a los personajes. Al no usar el color rojo brillante en los fondos, está presente en el traje del protagonista, logrando un buen aislamiento de color.



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures

En el caso de *Spiderman into the Spider Verse* las biseccionales también son ocupadas para guiar la mirada, pero más precisamente la acción, ya que, las veces que se ocupan son para mostrar detalles que generan cambios en la escena, guiando la mirada a lo que va a ser más importante, en este caso hacia dónde se dirige Miles.



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures

Al analizar la escena del salto de fe, en el punto de mayor tensión las bi seccionales no son lo más presente y deciden ocupar otro tipo de composiciones que, por lo general, son más centradas y de mayor balance, pero aún así adoptan elementos del ambiente para guiar la atención al personaje.



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures

Al comparar las líneas rígidas de las líneas curvas, logramos distinguir un balance, encontrando, en parte la rigidez de las responsabilidades que va a tomar Miles y cómo acomoda su forma de ser al modelo de héroe. En su gran mayoría son líneas rígidas, ya que viene la batalla final de la historia. pasando a ser el único elemento con curvas, el personaje.



Fuente: *Spiderman into the Spider Verse* de Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures

Los principales recursos de esta escena son el aislamiento de color, dando el protagonismo a Miles y dejándolo en el centro de la escena. Al ver cómo se ocupan las perspectivas exageradas y planos cenitales, aparte de tener varios paneos en la escena, crea un mayor dinamismo al momento de ver la acción.

Al hablar de cómo la ambientación de la escena ayuda a la anticipación narrativa, observamos cómo todo nos indica el camino de Miles y cómo él ya es lo suficientemente capaz para ser el héroe de su ciudad, demostrando que será un Spiderman apto para los desafíos, logrando salvar a sus amigos en el enfrentamiento final. Si se compara cómo se ve en un inicio tanto el personaje como la ambientación, se demuestra un desarrollo de la narrativa y su dirección de arte en base al ambiente. Se logra apoyar la narrativa sin perder el foco, implementando distintos elementos al mismo tiempo.

SOLO USO ACADÉMICO

Síntesis:

Si vamos entendiendo, las películas de animación están a la vanguardia de generar innovación en la forma de contar historias a través de los recursos visuales. Debido a esta razón, se deja en relevancia el contexto de la ambientación como parte fundamental de la narrativa. Con ese enfoque logramos obtener datos aplicables para la predicción de acontecimientos, dando cumplimiento al *foreshadowing* a través del color y los elementos del espacio.

Iniciemos por datos que ocurren en las tres películas a la hora de anticiparnos conflictos en la trama. Si bien tomamos los elementos que están inmersos en las escenas, encontramos distintos balances con tal de anticipar la narrativa. Se aumentan las líneas rígidas conforme se va acercando el conflicto, para dejar mayor tensión en el tiempo para el ojo del espectador, mostrando un balance en la imagen en función de acentuar la confrontación de las fuerzas opuestas, dando espacio a las líneas curvas en los elementos orgánicos, siluetas de los personajes o efectos. Frente a estos contextos los colores se presentarían fríos en un inicio, que contrastan con la imagen del conflicto que tienden a ser rojos, naranjos y negros.

Otro punto que comparten las películas, consiste en la presentación de colores primarios en los protagonistas que, nos guían a entender su relevancia en la historia mucho antes de que comience y el tipo de viaje del héroe que van a recorrer. Si los personajes utilizan el color azul y amarillo, su viaje consistirá en la búsqueda de la identidad, el empoderamiento, luchar y resolver temas internos, están en pos de defender a un grupo minoritario o sus propios propósitos. Mientras que, en los personajes que utilizan el azul y el rojo, el viaje está ligado a la búsqueda del valor, de encontrar la valentía, defender su identidad y la nueva motivación de sus vidas, está en pos de defender un grupo mayoritario y propósitos colectivos.

Parte de los datos de color que también se logran obtener, es que el acorde cromático siempre se referirá al contexto emocional del personaje en ese instante, por lo que nos brinda información para empatizar con ellos y así lograr un enganche en el público.

Otra implementación que se registró consiste en la composición visual que utiliza distintos métodos para guiar al espectador a los puntos de interés, aunque las bi seccionales no estaban tan presentes en las escenas seleccionadas, se ocupan mayoritariamente para guiar la acción de los personajes o alternar el protagonismo de uno a otro en la escena, simbolizando un quiebre en la imagen. En *Anastasia*, en la escena del recuerdo guía la atención a su padre y su familia, a diferencia del caso de *Spiderman* donde vimos como guía la mirada hacia el lugar donde se dirige Miles para ayudar a sus amigos en la batalla final.

En su mayoría, las composiciones presentes se llevaron a cabo con el propósito de evidenciar ciertos simbolismos, tales como la jerarquía familiar en *Los Increíbles* o en *Anastasia* se ocupa una composición en x con un plano muy amplio para mostrar la soledad de la protagonista, y en el caso de *Spiderman* se ocupa una composición triangular para demostrar como él está asumiendo riesgos y logra ser más valiente, al hacer un salto de fe. Sin embargo, la falta de bi seccionales no significa que estén en desuso, sino que se buscan otros códigos visuales que ayudan mayormente a la narrativa de la escena.

SOLO USO ACADÉMICO

Conclusión:

A modo de conclusión, tras analizar las escenas seleccionadas, se han identificado códigos visuales relevantes que cumplen la función de anticipar y comprender su contenido. Estos elementos visuales han demostrado mantener su vigencia a lo largo del tiempo, respaldando las teorías propuestas por autores mencionados en este ensayo, tales como Polson y Heller.

En las tres películas seleccionadas, se han reconocido puntos (escenas específicas) donde estos códigos se utilizan de manera similar con el propósito de transmitir mensajes específicos. Algunos ejemplos de la manera en que estos elementos funcionan anticipando contenido son los siguientes: los acordes cromáticos proporcionan información emocional de los personajes en determinados contextos, mientras que las líneas rígidas simbolizan conflicto o peligro. Las composiciones, a su vez, como herramientas para la ambientación, resultan dinámicas y fácilmente interpretables, preservando su valor visual en la escena.

Estos códigos visuales examinados demuestran cómo se trabajó la dirección de arte para respaldar la narrativa, transmitiendo de manera efectiva los mensajes adecuados para cada escena. Esta coherencia en el uso de códigos podría orientar al público objetivo en una comprensión más efectiva de las películas, ya que las ambientaciones expresan adecuadamente las emociones de los personajes.

En ese mismo sentido, a través de la exploración de la paleta de colores utilizada en la muestra seleccionada, se ha reinterpretado la narrativa, identificando, por ejemplo, cómo ciertos colores primarios pueden representar motivaciones y estados emocionales específicos en los personajes principales. De este modo, el azul y el rojo reflejan la búsqueda de un bien común o de justicia, mientras que aquellos tonos como el azul y el amarillo expresan la búsqueda de identidad, respaldando así la narrativa y el recorrido del héroe. De esta manera se comprueba que las composiciones desempeñan un papel crucial en la dirección de arte, resaltando elementos de interés y proporcionando una definición particular a cada historia.

En conjunto, entonces, es posible afirmar que estos códigos visuales contribuyen al desarrollo de la narrativa, anticipando ciertos eventos, anunciando el peligro inminente, el conflicto y los sentimientos de los personajes. De esta manera, la utilización consciente del foreshadowing (predicción y anticipación, en español) fortalece la narrativa y facilita la comunicación de mensajes con mayor eficacia.

Por otro lado, a partir de este estudio, se abre la posibilidad de investigar otros elementos de la ambientación y la narrativa, como la sonorización o banda sonora de una escena. También, se podrían analizar otras producciones audiovisuales para ampliar el

repertorio de códigos visuales anticipativos y comprender cómo se presentan a través de distintos componentes visuales, musicales y auditivos.

Resulta importante destacar que esta investigación se basa, en gran parte, en conceptos provenientes del área de la literatura y el teatro, trasladando los esquemas de análisis al medio de la animación. Este enfoque ha proporcionado una nueva perspectiva para la identificación de recursos anticipativos en la narrativa animada.

En consecuencia, esta investigación ha cumplido con sus objetivos al confirmar que la ambientación puede ser utilizada como un recurso para anticipar la narrativa, reconociendo un conjunto de códigos visuales que pueden ser de utilidad, guiando en la creación de espacios complementarios. Además, se ha comprendido la relevancia de la utilización de colores y su papel en la generación de un lenguaje emocional y narrativo, así como la importancia de las estructuras, encuadres y geometría visual en la construcción de contextos. Esta investigación, entonces, abre nuevas oportunidades para continuar explorando y profundizando en el análisis de códigos visuales y su impacto en la narrativa cinematográfica.

SOLO USO ACADÉMICO

Bibliografía:

Byung-Chull, B & Young, M (2008) A Use of Flashback and Foreshadowing for Surprise Arousal in Narrative Using a Plan-Based Approach (Liquid Narrative Group, Department of Computer Science) North Carolina University Raleigh, Carolina del Norte Estados Unidos

https://books.google.cl/books?id=vIkhA9zuvSUC&pg=PA156&redir_esc=y&hl=es#v=onepage&q&f=false

Tornero, M. (2018). ¿Conoces los cuatro grados de foreshadowing o anticipación narrativa?[mensaje en un blog]. Recuperado de

<https://mtornero.com/blog/foreshadowing-anticipacion-narrativa/>

Escuela de literatura, (2019). El arma de Chejov: todo elemento tiene una función [Mensaje en un blog] Recuperado de <https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/el-arma-de-chejov-ejemplos/>

SOLO USO ACADÉMICO

Lista de Referencias:

Giuntini Viana, M. (2011). *TIEMPO "BIUTIFUL": LA ANTICIPACIÓN EN LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA*. Brasília, Universidade de Brasilia.

Heller, E. (2004). *Psicología del color y cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, , Gustavo Gili. Barcelona.

Jiménez Valdospinos, M. (2020). *Análisis de la ambientación como elemento narrativo en el caso de las películas En el nombre de la hija y Agujero negro*. Quito, Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Polson, T. (2013). *The Noble approach: Maurice Noble and the Zen of animation design*. Chronicle Books. San Francisco.

SOLO USO ACADÉMICO

Bibliografía Cinematográfica

(2004) *Los Increíbles (The Incredibles)*. EUA Pixar Animation Studios.

(1997) *Anastasia (Anastasia)*. EUA Fox Animation Studios.

(2018) *Spiderman: un Nuevo Universo (Spiderman Into The Spiderverse)* EUA Sony Animation Pictures/Marvel Entertainment/Columbia Pictures/ Pascal Pictures

SOLO USO ACADÉMICO