

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN
MEDIOS DIGITALES**

**“LA DIRECCIÓN DE ARTE EN LA PELÍCULA
JOKER, DICIEMBRE 2020”**

Tesis para optar el título profesional de:

**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN
MEDIOS DIGITALES**

Autores:

Rommel Andres Angulo Salgado
Brenda Karina Bocanegra Casma

Asesor:

Mg. Diego Alonso Baca Cáceres
<https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

Lima - Perú

2022

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Norma Inés Caldas Gayoso	44126942
	Nombre y Apellidos	N° DNI

Jurado 2	Christian Bruce Córdova Robles	41121026
	Nombre y Apellidos	N° DNI

Jurado 3	Ronald Guevara Perez	18160692
	Nombre y Apellidos	N° DNI

DEDICATORIA

Brenda Bocanegra:

Le dedico este trabajo de investigación y toda mi carrera profesional a mi papá,

Jesús Bocanegra, pronto nos volveremos a ver amor de mi vida.

Te amo muchísimo, mi palomita blanca. Vuela alto.

Rommel Angulo:

Le dedico este trabajo a mis padres, mis hermanos, mis abuelos y a mis amigos

más cercanos, por su apoyo incondicional en todo momento

a lo largo de la realización de esta tesis.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a nuestros familiares y amigos por el apoyo moral para esta tesis.
También, agradecemos a nuestros asesores Estefany Morales Blanco y Diego Baca Cáceres
por ser nuestros guías durante todo este proceso de investigación.

TABLA DE CONTENIDO

JURADO EVALUADOR.....	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
Tabla de contenidos	5
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	10
RESUMEN	16
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	17
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	34
CAPÍTULO III. RESULTADOS.....	44
Personaje 1 – escena 1	44
Escenografía 1 – escena 1	46
Personaje 1 – escena 2	47
Escenografía 2 – escena 2.....	49
Personaje 1 – escena 3	51
Personaje 1 – escena 4	54
Personaje 1 – escena 11	82
Personaje 2 – escena 11	84
Personaje 3 – escena 11	85
Personaje 4 – escena 11	86
Personaje 5 – escena 11	88
Escenografía 11 – escena 11.....	89
Personaje 1 – escena 12	91
Escenografía 12 – escena 12.....	93
Personaje 1 – escena 13	95
Personaje 2 – escena 13	96
Escenografía 13 – escena 13.....	97
Personaje 1 – escena 14	98
Personaje 2 – escena 14	99
Personaje 3 – escena 14	101
Escenografía – escena 14.....	103

Personaje 1 – escena 23	135
Personaje 2 – escena 23	137
Personaje 3 – escena 23	138
Escenografía 23 – escena 23	139
Personaje 1 – escena 24	141
Personaje 2 – escena 24	142
Personaje 3 – escena 24	143
Escenografía 24 – escena 24	144
Personaje 1 – escena 25	146
Personaje 2 – Escena 25	148
Personaje 3 – escena 25	150
Escenografía 25 – escena 25	152
Personaje 1 – escena 26	154
Escenografía 26 – escena 26	156
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	158
4.1. Discusión	158
4.2. Limitaciones	167
4.3. Conclusiones	167
4.4. Recomendaciones	168
REFERENCIAS	170
ANEXOS	175

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. PERSONAJE 1 - ESCENA 1.....	42
TABLA 2. ESCENOGRAFÍA 1 - ESCENA 1.....	44
TABLA 3. PERSONAJE 1 - ESCENA 2.....	45
TABLA 4. ESCENOGRAFÍA 2 - ESCENA 2.....	47
TABLA 5. PERSONAJE 1 - ESCENA 3.....	49
TABLA 6. PERSONAJE 2 - ESCENA 3.....	50
TABLA 7. ESCENOGRAFÍA 3 - ESCENA 3.....	51
TABLA 8. PERSONAJE 1 - ESCENA 4.	52
TABLA 9. PERSONAJE 2 - ESCENA 4.....	54
TABLA 10. PERSONAJE 3 - ESCENA 4.....	55
TABLA 11. ESCENOGRAFÍA 4 - ESCENA 4.....	56
TABLA 12. PERSONAJE 1 - ESCENA 5.....	57
TABLA 13. PERSONAJE 2 - ESCENA 5	58
TABLA 14. ESCENOGRAFÍA 5 - ESCENA 5.....	60
TABLA 15. PERSONAJE 1 - ESCENA 6.....	62
TABLA 16. PERSONAJE 2 - ESCENA 6.....	63
TABLA 17. ESCENOGRAFÍA 6 - ESCENA 6.....	65
TABLA 18. PERSONAJE 1 - ESCENA 7.....	66
TABLA 19. PERSONAJE 2 - ESCENA 7.....	67
TABLA 20. PERSONAJE 3 - ESCENA 7.....	69
TABLA 21. ESCENOGRAFÍA 7 – ESCENA 7.....	70
TABLA 22. PERSONAJE 1 – ESCENA 8.....	72
TABLA 23. ESCENOGRAFÍA 8 – ESCENA 8.....	73
TABLA 24. PERSONAJE 1 – ESCENA 9.....	75
TABLA 25. ESCENOGRAFÍA 9 – ESCENA 9.....	76
TABLA 26. PERSONAJE 1 – ESCENA 10.....	78
TABLA 27. ESCENOGRAFÍA 10 – ESCENOGRAFÍA 10.....	79
TABLA 28. PERSONAJE 1 – ESCENA 11.....	80
TABLA 29. PERSONAJE 2 – ESCENA 11.....	82
TABLA 30. PERSONAJE 3 – ESCENA 11.....	83
TABLA 31. PERSONAJE 4 – ESCENA 11.....	84
TABLA 32. PERSONAJE 5 – ESCENA 11.....	86
TABLA 33. ESCENOGRAFÍA 11 – ESCENA 11.....	87

TABLA 34. PERSONAJE 1 – ESCENA 12.....	89
TABLA 35. ESCENOGRAFÍA 12 – ESCENA 12.....	91
TABLA 36. PERSONAJE 1 – ESCENA 13.....	93
TABLA 37. PERSONAJE 2 – ESCENA 13.....	94
TABLA 38. ESCENOGRAFÍA 13 – ESCENA 13.....	95
TABLA 39. PERSONAJE 1 – ESCENA 14.....	96
TABLA 40. PERSONAJE 2 – ESCENA 14.....	97
TABLA 41. PERSONAJE 3 – ESCENA 14.....	99
TABLA 42. ESCENOGRAFÍA 14 – ESCENA 14.....	101
TABLA 43. PERSONAJE 1 – ESCENA 15.....	102
TABLA 44. PERSONAJE 2 – ESCENA 15.....	104
TABLA 45. ESCENOGRAFÍA 15 – ESCENA 15.....	105
TABLA 46. PERSONAJE 1 – ESCENA 16.....	107
TABLA 47. PERSONAJE 2 – ESCENA 16.....	108
TABLA 48. ESCENOGRAFÍA 16 – ESCENA 16.....	109
TABLA 49. PERSONAJE 1 – ESCENA 17.....	110
TABLA 50. ESCENOGRAFÍA 17 – ESCENA 17.....	112
TABLA 51. PERSONAJE 1 – ESCENA 18.....	114
TABLA 52. ESCENOGRAFÍA 18 – ESCENA 18.....	115
TABLA 53. PERSONAJE 1 – ESCENA 19.....	116
TABLA 54. PERSONAJE 2 – ESCENA 19.....	118
TABLA 55. ESCENOGRAFÍA 19 – ESCENA 19.....	119
TABLA 56. PERSONAJE 1 – ESCENA 20.....	121
TABLA 57. PERSONAJE 2 – ESCENA 20.....	123
TABLA 58. ESCENOGRAFÍA 20 – ESCENA 20.....	124
TABLA 59. PERSONAJE 1 – ESCENA 21.....	125
TABLA 60. ESCENOGRAFÍA 21 – ESCENA 21.....	126
TABLA 61. PERSONAJE 1 – ESCENA 22.....	127
TABLA 62. PERSONAJE 2 – ESCENA 22.....	128
TABLA 63. PERSONAJE 3 – ESCENA 22.....	129
TABLA 64. ESCENOGRAFÍA 22 – ESCENA 22.....	131
TABLA 65. PERSONAJE 1 – ESCENA 23.....	133
TABLA 66. PERSONAJE 2 – ESCENA 23.....	135

TABLA 67. PERSONAJE 3 – ESCENA 23.....	136
TABLA 68. ESCENOGRAFÍA 23 – ESCENA 23.....	137
TABLA 69. PERSONAJE 1 – ESCENA 24.....	139
TABLA 70. PERSONAJE 2 – ESCENA 24.....	140
TABLA 71. PERSONAJE 3 – ESCENA 24.....	141
TABLA 72. ESCENOGRAFÍA 24 – ESCENA 24.....	142
TABLA 73. PERSONAJE 1 – ESCENA 25.....	144
TABLA 74. PERSONAJE 2 – ESCENA 25.....	146
TABLA 75. PERSONAJE 3 – ESCENA 25.....	148
TABLA 76. ESCENOGRAFÍA 25 – ESCENA 25.....	150
TABLA 77. PERSONAJE 1 – ESCENA 26.....	152
TABLA 78. ESCENOGRAFÍA 26 – ESCENA 26.....	154

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. AFICHE OFICIAL DE LA PELÍCULA "JOKER"	34
FIGURA 2. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	43
FIGURA 3. VESTUARIO DE ARTHUR	43
FIGURA 4. TOCADOR CON LUCES	44
FIGURA 5. PINTURA Y PINCEL PARA MAQUILLARSE	44
FIGURA 6. COLORES FRÍOS Y CÁLIDOS	45
FIGURA 7. MAQUILLAJE Y PEINADO PARA LABORAR DE ARTHUR.....	46
FIGURA 8. VESTUARIO PARA LABORAR DE ARTHUR	47
FIGURA 9. UTILERIA DE ESCENA 2	47
FIGURA 10. LETRERO	48
FIGURA 11. LETRERO DESTROZADO	48
FIGURA 12. TONOS FRIOS	48
FIGURA 13. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	49
FIGURA 14. VESTUARIO DE ARTHUR	50
FIGURA 15. MAQUILLAJE Y PEINADO DE PSICOLOGA	50
FIGURA 16. VESTUARIO DE PSICOLOGA	51
FIGURA 17. UTILERÍA ESCENA 3	51
FIGURA 18. TONOS FRIOS	52
FIGURA 19. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	53
FIGURA 20. VESTUARIO DE ARTHUR	53
FIGURA 21. MAQUILLAJE Y PEINADO DE NIÑO	54
FIGURA 22. VESTUARIO DE NIÑO	54
FIGURA 23. MAQUILLAJE Y PEINADO DE MAMÁ DE NIÑO	55
FIGURA 24. VESTUARIO DE MAMÁ DE NIÑO	55
FIGURA 25. TARJETA DE CONDICIÓN DE SALUD DE ARTHUR	56
FIGURA 26. VESTUARIO DE PASAJEROS	56
FIGURA 27. CONTRASTE DE TONOS FRIOS Y CALIDOS	56
FIGURA 28. MAQUILLAJE DE ARTHUR	57
FIGURA 29. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	57
FIGURA 30. VESTUARIO DE ARTHUR	58
FIGURA 31. MAQUILLAJE Y PEINADO DE RANDALL	59
FIGURA 32. VESTUARIO DE RANDALL	59
FIGURA 33. ZAPATOS DE PAYASOS.....	60

FIGURA 34. TRAJE DE PAYASO DE RANDALL	61
FIGURA 35. ARMA DE FUEGO	61
FIGURA 36. TONALIDAD CALIDOS Y FRIOS.....	61
FIGURA 37. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	62
FIGURA 38. VESTUARIO DE ARTHUR	63
FIGURA 39. MAQUILLAJE Y PEINADO DE HOYT	64
FIGURA 40. VESTUARIO DE HOYT	64
FIGURA 41. UTILERIA DE HOYT	65
FIGURA 42. CONTRASTE DE TONOS FRIOS Y CALIDOS.....	66
FIGURA 43. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	67
FIGURA 44. VESTUARIO DE JOKER	67
FIGURA 45. MAQUILLAJE Y PEINADO DE SOPHIE	68
FIGURA 46. VESTUARIO DE SOPHIE	68
FIGURA 47. MAQUILLAJE Y VESTUARIO DE HIJA DE SOPHIE	69
FIGURA 48. VESTUARIO DE HIJA DE SOPHIE	69
FIGURA 49. BOLSA DE PAPEL CON COMPRAS	70
FIGURA 50. PELUCHE DE HIJA DE SOPHIE	70
FIGURA 51. TONOS FRIOS	71
FIGURA 52. TONOS CALIDOS	71
FIGURA 53. TONOS FRIOS.....	71
FIGURA 54. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	72
FIGURA 55. VESTUARIO DE ARTHUR	73
FIGURA 56. PISTOLA Y CIGARROS	74
FIGURA 57. TONOS CALIDOS	74
FIGURA 58. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	75
FIGURA 59. VESTUARIO DE PAYASO DE ARTHUR	75
FIGURA 60. ARMA DE FUEGO, PISTOLA	76
FIGURA 61. UTILERÍA DE HOSPITAL Y VINILLO.....	76
FIGURA 62. TONOS FRIOS	77
FIGURA 63. MAQUILLAJE Y PEINADO DE PAYASO	78
FIGURA 64. VESTUARIO DE PAYASO	78
FIGURA 65. TELÉFONO PÚBLICO	79
FIGURA 66. TONOS FRIOS.....	80
FIGURA 67. COLORIZACIÓN VERDOSA	80

FIGURA 68. MAQUILLAJE Y PEINADO ARTHUR FLECK..... 81

FIGURA 69. VESTUARIO DE ARTHUR FLECK..... 82

FIGURA 70. MAQUILLAJE Y PEINADO DE RYAN.....82

FIGURA 71. VESTUARIO DE RYAN.....83

FIGURA 72. MAQUILLAJE Y PEINADO DE TRABAJADOR 283

FIGURA 73. VESTUARIO DE TRABAJADOR 2.....84

FIGURA 74. MAQUILLAJE Y PEINADO SEÑORITA DEL TREN 85

FIGURA 75. VESTUARIO DE SEÑORITA DEL TREN 85

FIGURA 76. MAQUILLAJE Y PEINADO DE TRABAJADOR 3.....86

FIGURA 77. VESTUARIO DE TRABAJADOR 3..... 86

FIGURA 78. UTILERÍA ESCENOGRAFÍA 2 87

FIGURA 79. TONOS PASAN DE COLOR VERDE A AMARILLO 88

FIGURA 80. MAQUILLAJE Y PEINADO DE JOKER 89

FIGURA 81. VESTUARIO SUPERIOR DE JOKER 90

FIGURA 82. VESTUARIO INFERIOR DE JOKER..... 90

FIGURA 83. BOLSA DE CUADROS 91

FIGURA 84. ESPEJOS 91

FIGURA 85. TONOS VERDES 92

FIGURA 86. TONOS CALIDOS 92

FIGURA 87. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR 93

FIGURA 88. VESTUARIO DE ARTHUR 93

FIGURA 89. MAQUILLAJE Y PEINADO DE TRABAJADORA SOCIAL 94

FIGURA 90. VESTUARIO DE TRABAJADORA SOCIAL..... 94

FIGURA 91. CIGARRO 95

FIGURA 92. TONOS FRIOS 95

FIGURA 93. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR 96

FIGURA 94. VESTUARIO DE ARTHUR 97

FIGURA 95. MAQUILLAJE Y PEINADO DE BRUCE WAYNE 98

FIGURA 96. VESTUARIO DE BRUCE WAYNE 98

FIGURA 97. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ALFRED 99

FIGURA 98. VESTUARIO DE ALFRED100

FIGURA 99. NARIZ ROJA..... 101

FIGURA 100. VARITA MAGICA CON FLORES	101
FIGURA 101. TONOS CALIDOS	102
FIGURA 102. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	103
FIGURA 103. VESTUARIO DE ARTHUR	103
FIGURA 104. MAQUILLAJE Y PEINADO DE MURRAY	104
FIGURA 105. VESTUARIO DE MURRAY	105
FIGURA 106. TELEVISOR ANTIGUO	105
FIGURA 107. TONOS FRIOS	106
FIGURA 108. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	107
FIGURA 109. VESTUARIO DE ARTHUR	107
FIGURA 110. MAQUILLAJE Y PEINADO DE THOMAS	108
FIGURA 111. VESTUARIO DE THOMAS	108
FIGURA 112. UTILERÍA DE BAÑO DE TEATRO	109
FIGURA 113. FLORES AMARILLAS	109
FIGURA 114. TONOS CALIDOS	110
FIGURA 115. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	111
FIGURA 116. VESTUARIO DE ARTHUR	111
FIGURA 117. BANDEJAS DE FRIGIDER	112
FIGURA 118. TONOS FRÍOS Y CÁLIDOS.....	113
FIGURA 119. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	114
FIGURA 120. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	114
FIGURA 121. VESTUARIO DE ARTHUR	115
FIGURA 122. INFORME MÉDICO DE LA MADRE DE ARTHUR	115
FIGURA 123. CONTRASTE DE TONOS	116
FIGURA 124. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	117
FIGURA 125. VESTUARIO DE ARTHUR	117
FIGURA 126. MAQUILLAJE Y PEINADO DE SOPHIE	118
FIGURA 127. VESTUARIO DE SOPHIE.....	119
FIGURA 128. MOCHILA DE HIJA DE SOPHIE	119
FIGURA 129. DIBUJOS DE HIJA DE SOPHIE	119
FIGURA 130. JUGUETES DE HIJA DE SOPHIE	120
FIGURA 131. TONOS FRIOS	120

FIGURA 132. PEINADO DE ARTHUR	121
FIGURA 133. MAQUILLAJE DE ARTHUR	121
FIGURA 134. VESTUARIO DE ARTHUR	122
FIGURA 135. MAQUILLAJE Y PEINADO DE PENNY	123
FIGURA 136. VESTUARIO DE PENNY	123
FIGURA 137. CIGARRO, UTILERÍA DE HOSPITAL	124
FIGURA 138. ALMOHADA	124
FIGURA 139. CONTRASTE DE TONO CÁLIDO Y FRÍO	124
FIGURA 140. TONALIDAD CÁLIDA EN EL ROSTRO DE ARTHUR	124
FIGURA 141. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	125
FIGURA 142. VESTUARIO DE ARTHUR	125
FIGURA 143. TINTE DE CABELLO COLOR VERDE	126
FIGURA 144. CONTRASTE DE TONOS FRÍOS Y CÁLIDOS	126
FIGURA 145. MAQUILLAJE Y PEINADO DE ARTHUR	127
FIGURA 146. SANGRE FICTICIA	128
FIGURA 147. VESTUARIO DE ARTHUR	128
FIGURA 148. MAQUILLAJE Y PEINADO DE RANDALL	129
FIGURA 149. VESTUARIO DE RANDALL	129
FIGURA 150. MAQUILLAJE Y PEINADO DE GARY	130
FIGURA 151. VESTUARIO DE GARY	130
FIGURA 152. ARMA DE ARTHUR	131
FIGURA 153. CIGARRILLO DE ARTHUR	131
FIGURA 154. TONOS CALIDOS	132
FIGURA 155. MAQUILLAJE Y PEINADO DE JOKER	133
FIGURA 156. VESTUARIO DE JOKER	134
FIGURA 157. MAQUILLAJE Y PEINADO DEL DETECTIVE BURKE	135
FIGURA 158. MAQUILLAJE Y PEINADO DEL DETECTIVE GARRITY	136
FIGURA 159. CIGARROS	137
FIGURA 160. PLACAS DE DETECTIVES	137
FIGURA 161. TONOS CALIDOS	138
FIGURA 162. TONOS FRIOS	138
FIGURA 163. MAQUILLAJE Y PEINADO DE "JOKER"	139

FIGURA 164. VESTUARIO DE "JOKER"	139
FIGURA 165. MAQUILLAJE Y PEINADO DE MURRAY	140
FIGURA 166. VESTUARIO DE MURRAY	140
FIGURA 167. MAQUILLAJE Y PEINADO DE PRODUCTOR	141
FIGURA 168. VESTUARIO DE PRODUCTOR	141
FIGURA 169. UTILERÍA DE CAMERINO	142
FIGURA 170. ARMA DE FUEGO	142
FIGURA 171. CONTRASTE DE TONO CÁLIDO Y FRÍO	143
FIGURA 172. MAQUILLAJE Y PEINADO DE JOKER	144
FIGURA 173. VESTUARIO DE JOKER	145
FIGURA 174. MAQUILLAJE Y PEINADO DE MURRAY FRANKLIN	146
FIGURA 175. MAQUILLAJE DE SANGRE EN MURRAY FRANKLIN Y EN LA PARED	146
FIGURA 176. VESTUARIO DE MURRAY FRANKLIN	147
FIGURA 177. MAQUILLAJE Y PEINADO DE LA SEÑORA INVITADA	148
FIGURA 178. VESTUARIO DE LA SEÑORA INVITADA	149
FIGURA 179. UTILERÍA DE LA ESCENA 5	150
FIGURA 180. TONOS CALIDOS	151
FIGURA 181. TONOS FRIOS	151
FIGURA 182. MAQUILLAJE DE JOKER	152
FIGURA 183. MAQUILLAJE DE JOKER	153
FIGURA 184. VESTUARIO DE ARTHUR FLECK	153
FIGURA 185. PERSONAS APOYANDO A JOKER	154
FIGURA 186. PERSONAS APOYANDO A JOKER	154
FIGURA 187. COLORES FRÍOS Y CÁLIDOS	154
FIGURA 188. COLOR DE ESCENA	155
FIGURA 189. COLOR DE ESCENA	155

RESUMEN

La presente tesis se enfoca en investigar la dirección de arte en la película *Joker* del año 2019 dirigida por Todd Phillips y analizar cómo es que los elementos de la variable, anteriormente mencionada, se van desarrollando a lo largo del filme.

Por otra parte, esta tesis se desenvuelve con un enfoque cualitativo y presenta un grado descriptivo. La técnica elegida para ser utilizada en la presente tesis es la observación, basándose en una ficha de observación anteriormente realizada por los investigadores y validada por tres expertos en la materia. Se seleccionaron veintiséis de las escenas más relevantes de la unidad de análisis para observar y estudiar la dirección de arte de la película.

Para finalizar, la dirección de arte en la película *Joker* fue uno de los apartados más resaltantes a lo largo del filme, ya que se puede apreciar con claridad lo que se quiso transmitir en cada escena a través de la colorización, mediante el vestuario se pudo observar la transformación del protagonista y con la utilería se entendió que hay accesorios relevantes para el personaje, que lo acompañan a lo largo de todo el cambio por el que se ve afectado en el transcurso del largometraje.

Palabras clave: Dirección de arte, Película de drama psicológico, *Joker*, Personaje, Escenografía.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En la historia del cine mundial, la dirección de arte presenta muchas técnicas teatrales, ya que anteriormente la cámara tenía una posición fija y la decoración se basaba en telones pintados. Georges Méliès se convirtió en el primer director artístico y una figura de gran referencia para sus contemporáneos (Solaz, 2003). Con el pasar de los años, el cine ha ido evolucionando en distintas formas, en este caso en la dirección de arte, donde cumplía el rol escenográfico, hasta sus técnicas de realización y las que se iban incorporando en la labor a medida que la cinematografía crecía como industria o dependiendo si se trataba de una gran producción.

En los inicios de las producciones cinematográficas, estas eran simples, ya que las cámaras se situaban permanentemente en los trípodes durante todo el rodaje. En cuanto los productores y directores se dieron cuenta de que en el cine se podría demostrar y expresar mucho más de lo que se podía hacer en el teatro, el cine alcanzó un nivel en el que se dieron cuenta de que debían dejar de lado los trípodes y experimentar más con la cámara en mano, explorando así nuevos ángulos y planos diferentes, lo que prácticamente hacía que los directores se vean obligados a originar nuevos ambientes y espacios decorados, para así darle más realismo a sus producciones audiovisuales, es así como que nació la dirección de arte.

La dirección de arte es la que se encarga de realizar todo el concepto visual de un cortometraje, largometraje, videoclip, etc. Este cargo y responsabilidad es indispensable para cualquier proyecto audiovisual que se desee ejecutar, puesto de que se encarga de cada objeto, ya sea de pequeño o gran tamaño, que se llegue a visualizar dentro de un ambiente perteneciente a la idea audiovisual llevada a cabo en determinado momento. Todos estos componentes hacen que el espectador se sienta vinculado aún más con lo que está

percibiendo en su pantalla y así facilité su entrada en el contexto de la historia contada (Ruiz, 2018).

La dirección de arte surge en la producción audiovisual, cuando ya teniendo el guión como principal fundamento junto con el director, quien es el encargado de transmitir su visión al director de arte y el director de fotografía, estos últimos acompañados de los demás departamentos de producción traducen en imágenes, sonidos, espacios, tiempos y todos aquellos elementos que conforman un material audiovisual en un mundo real (Avendaño, 2010, como se citó en Ruiz, 2018).

La dirección de arte es el sector de la producción cuya responsabilidad es supervisar y coordinar todo lo que tenga que ver con la escenografía, vestuario, utilería, ambientación y maquillaje. Su mayor preocupación en toda la producción es que el aspecto estético del proyecto audiovisual que se está realizando sea el ideal y apropiado para lo que se quiere contar en determinada escena. El grupo de dirección de arte trabaja hombro a hombro con el director de fotografía para alcanzar el placer visual del espectador. Al mismo tiempo, estos se encargan de la elección de la paleta de colores, de vestimenta y materiales que se utilizarán para crear las atmósferas correspondientes, teniendo en cuenta siempre las decisiones de cada área para que así no existan inconvenientes entre ellos y por ende a la producción, ya que ambos proponen una estética visual diferente para el proyecto audiovisual (Rupnik, 2017).

La dirección de arte tiene como función principal transmitir, contextualizar y nutrir la trama de una producción audiovisual. La dirección de arte es el mundo creado para la película, un universo propio, donde todo lo que aparece dentro del encuadre informa algo acerca del personaje, como, por ejemplo: su entorno y su situación. Ningún objeto está puesto al azar, todos han pasado por la supervisión del director de arte y su equipo. El espectador se sirve de la dirección de arte como una fuente de información visual, con la cual interpreta,

procesa, entiende e inconscientemente saca sus propias conclusiones (Vásquez, 2011, como se citó en Idrogo, 2018).

Entonces, se entiende que la dirección de arte es una actividad creativa que participa junto con otras- en la realización de una película y que como objetivo concreto diseña o produce los elementos materiales (no humanos) que construyen el *acontecimiento profílmico* de cada plano de la cinta. Se entiende como *acontecimiento profílmico* el evento que es puesto en escena por el director de una película y que se ejecuta para ser filmado por una cámara con el objetivo de tener un *plano* (una imagen continua) de una ficción cinematográfica (Tamayo y Hendrickx, 2016).

La película *Joker* representa un gran trabajo en cuanto a la dirección de fotografía, al sonido cinematográfico, pero en especial a la dirección de arte. La película se caracteriza por contener una efectiva elección de personaje donde se realizó el trabajo de maquillaje y vestuario, al igual que un gran manejo escenográfico donde se implementó utilería y colorización, los cuales se adecuan correctamente a su narrativa audiovisual. Este largometraje da relevancia a la psicología del color, haciéndose presente en toda la película, la finalidad de conectar aún más al espectador con lo que se quiere contar y transmitir.

Joker, traducida al español “Bufón”, nombra a un personaje que es similar a un payaso cuya finalidad es provocar risas y entretener al público. Esta es una película del director, productor, guionista y actor estadounidense Todd Phillips. Pertenece a los géneros cinematográficos de suspenso y drama psicológico. El protagonista de este largometraje es Joaquin Phoenix y cuenta con un elenco compuesto por grandes estrellas como: Robert De Niro y Zazie Beetz.

Este filme se ambienta en Gotham, la ciudad natal de Batman en la década de 1980, y se basa en un guión escrito por Todd Phillips y Scott Silver. La novela gráfica, cómic de

1988 de Alan Moore y Brian Bolland, *The Killing Joke*, es una de las principales inspiraciones para la historia de la película, ya que es considerada como una de las mejores historias de *Joker* jamás contadas. *Joker*, se estrenó en el 76 ° Festival Internacional de Cine de Venecia el 31 de agosto de 2019 donde ganó el León de Oro y fue lanzado el 3 de octubre del 2019 en los países de Perú, Argentina, Chile, Colombia, Honduras y República Dominicana, mientras que el 4 de octubre del mismo año en los países de Estados Unidos, España, México y Venezuela.

El filme fue generalmente aclamado por la crítica especializada, resaltando los aspectos de actuación, dirección y dirección de arte. La cinta fue incluida en diversas listas de ranking de películas. Una de ellas es “Las películas más taquilleras del 2019 en todo el mundo”, escrita por Márius Vilar (2020) la página titulada *Industrias del Cine*, donde ocupa el séptimo puesto, la película fue distribuida por Warner Bros, la recaudación que obtuvo en Estados Unidos fue de 335 451 311 dólares estadounidenses, mientras que en otros países fue de 738 800 000, es decir la recaudación mundial fue de 1 074 251 311 y el presupuesto para esta obra de arte fue de 55 000 000, según la página. Asimismo, la película obtuvo una gran cantidad de nominaciones y varios premios, como en el caso de los *Premios Oscar* fue nominada once veces donde fue ganadora en dos categorías, mientras que en *Globos de Oro* fue nominada cuatro veces, ganando dos categorías y en *Critics Choice Award* fue nominada siete veces, donde también recibió dos premios. Al igual que en el Premio *BAFTA* fueron once nominaciones, obteniendo tres premios. También obtuvo reconocimientos en el *Festival Internacional de Cine de Venecia* donde fue nominada en tres categorías, recibiendo un premio de cada categoría. Finalmente obtuvo más reconocimientos donde fue ganadora de diecisiete premios.

Por ello, en esta investigación se pondrá en evidencia las características de producción más relevantes que construyen y dan forma a la propuesta de dirección de arte planteada por

Todd Phillips y Laura Ballinger, directora de arte del filme *Joker*.

1.1.1. Antecedentes

Según las investigaciones halladas que fueron realizadas años anteriores, la información sobre la dirección de arte es limitada, lo cual hace compleja su indagación y por ende su estudio. La dirección de arte es un factor importante para la realización de cualquier producto audiovisual y en esta sección se presentarán algunas investigaciones en base al tema elegido.

Ivonne Zambrano (2017), presenta en su tesis para optar el título de licenciada en producción audiovisual y multimedia, llamada *Cortometraje de ficción enfocado en dirección de arte, sobre cómo ven las personas daltónicas*, cómo las personas con daltonismo reemplazan los colores propuestos por la dirección de arte a los colores que realmente ellos ven, proyectándose un cortometraje ficticio. Este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo, dando seguimiento a 10 personas en total: 9 del sexo masculino y 1 del sexo femenino, para conseguir resultados exactos en base a la perspectiva de las personas daltónicas.

Beatriz Zurro Vigo (2015) plantea en su tesis titulada *Dirección de arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo*, la naturaleza de la dirección artística, su evolución a través de los años hasta la actualidad, para así dar cabida a los campos de acción y sus funciones, investigando los distintos campos prácticos y teóricos, por los cuales, la dirección artística, se ha visto influenciada en los últimos años. Se concuerda que la dirección de arte es la estrategia comunicativa, en la que gran variedad de disciplinas artísticas se basan, para generar un mensaje visual y así difundirlo al público objetivo. Es un trabajo de investigación con enfoque cualitativo que tiene como objetivo delimitar las funciones y los campos de la dirección de arte que han ido evolucionando en los últimos años.

Este trabajo de fin de grado, titulado *Dirección de arte publicitaria. Análisis de la teoría desde el ejercicio profesional*, realizado por Aharón Ochoa Bonilla (2017), explica la función del director de arte dentro de la empresa publicitaria. Primero que nada, expone acerca del director de arte, cuáles son sus funciones, qué responsabilidades recaen sobre él y en qué momento es necesaria la participación del director artístico. El objetivo de este trabajo de investigación es ejecutar un ejercicio en base a la teoría del director de arte, para distinguir lo que se plantea en la teoría y mostrar en lo que realmente consiste la dirección de arte. Es una investigación con enfoque cualitativo, basada en una revisión bibliográfica y una actividad práctica, para dar contraste a la teoría.

Blanca Garrido Navarro (2013-2014) señala en su trabajo de fin de grado titulado *Narrativa a través de la dirección de arte en Cuéntame cómo pasó*, cómo la dirección de arte puede llegar a transmitir emociones y crear un ambiente psicológico que transporta al espectador a la época en la que está siendo tratada la obra. Tiene como objetivo estudiar la importancia de la dirección de arte como recurso narrativo para la creación de una trama de una producción audiovisual y analizar la dirección artística como un método comunicativo para transmitir un ambiente psicológico al público objetivo. En el trabajo se menciona que es un tipo de investigación documental, ya que se han encargado de recopilar información de fuentes hemerográficas, archivísticas y bibliográficas. También, se consiguió información por medio de entrevistas, encuestas y cuestionarios, pero el método principal fue la observación.

Felipe Aichele (2011) en su tesis de *Dirección de arte en el cine histórico chileno*, quiere dar a conocer a los diseñadores teatrales que deseen insertarse en el emocionante mundo del cine, cómo se plantea la dirección de arte en este ámbito de una manera objetiva y más específica. El objetivo principal de este trabajo de investigación es dar a conocer la organización y funcionamiento del cine al diseñador teatral y profundizar la forma de trabajo

y objetivos de la dirección de arte en el ámbito audiovisual. Este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que su información está basada en entrevistas de especialistas en la materia.

En el *Simbolismo y onirismo en la dirección de arte del cortometraje 2D "Buscant a Mare"* compilado en una biblia de animación, realizado por Laura Escobar y José Cardona (2020), se explica el proceso de la dirección de arte de un cortometraje animado, elaborado por estudiantes. En base a que las necesidades estéticas del cortometraje evocan escasa imaginación, los autores de este trabajo de investigación, deciden indagar acerca del simbolismo y onirismo con la intención de crear un aspecto visual más atractivo para la historia "Buscant a Mare" y finalmente elaborar una propuesta de dirección de arte para los personajes y los escenarios donde se desarrollará la obra. El objetivo principal es realizar una propuesta de dirección de arte, basándose en el simbolismo y onirismo de los elementos que se encuentran en el guion "Buscant a Mare".

Angela López (2015) en su tesis *La dirección de arte en el cine contemporáneo la evolución de la dirección de arte en el desarrollo de la acción dramática: el caso de Edward Manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy* para obtener el título de licenciada en comunicación audiovisual en la Pontificia Universidad Católica del Perú, tuvo como objetivo principal encontrar un vínculo en la dirección de arte con el desarrollo de la acción dramática en las tres películas mencionadas en el título de la tesis, las cuales siguen estéticas y cinematografías distintas. Para este trabajo de investigación se utilizó un enfoque cualitativo, ya que se tuvieron que examinar tres películas distintas con directores que no comparten las mismas costumbres ni culturas.

En la tesis de Karla Ruiz (2017) titulada *Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro guardián, Lima, 2017 – II* se reúne información a fin de analizar y describir la dirección de arte en los personajes del largometraje anteriormente mencionado.

El objetivo principal es precisar los elementos de la dirección de arte, utilizados en el largometraje llegando a examinar cada uno de estos. Con este trabajo de investigación se busca demostrar la importancia de la dirección de arte en las producciones audiovisuales, ya que es responsable de transmitir el mensaje a través de la caracterización, del vestuario, del decorado, de la utilería y todos los ingredientes que se perciban en el encuadre con el fin de comunicar al espectador. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que está realizada con bases teóricas y conocimientos previos.

Bases teóricas y conceptuales

Dirección de arte

La dirección de arte es el espacio de la producción que se encarga de la realización de las áreas de utilería, vestuario, maquillaje, escenografía y ambientación. Se encarga del aspecto estético de los proyectos audiovisuales, para originar a cada escena una determinada y única atmósfera que se asemeje a la propuesta planteada en el guion. Además, la dirección de arte trabaja de la mano con el departamento de dirección de fotografía, para lograr composiciones de la imagen que sean placenteras visualmente para el espectador. También, son esenciales para la definición de la paleta de colores, del vestuario y materiales a usar en el proyecto. Todo esto para que no surjan inconvenientes al momento del rodaje de la película.

La labor del departamento de arte resulta primordial, ya que son los encargados de seleccionar los recursos artísticos y los materiales que se utilizarán en los diversos mundos y espacios que demande el guion, teniendo siempre en cuenta los límites del presupuesto que la producción haya destinado para la realización de la propuesta de arte y lo que desee plasmar y transmitir el director general del proyecto (Rupnik, 2017).

Según Murcia (1997-1998) la dirección de arte es la plasmación estética de una película. La vestimenta, la puesta en escena y todo lo que se vea a través del lente, es la dirección de arte. Todo esto parte del guion técnico y del guion literario, en el que se deben utilizar ciertos

componentes para poder transmitir una acción dramática. En esta parte del trabajo, se da uso a todos los elementos que pertenecen a la escena, desde el más mínimo e irrelevante detalle, hasta la magnitud de la composición que se está utilizando en la escena.

Personaje

En el libro “La dirección de arte en el cine peruano” de Tamayo y Hendrickx (2016), se define al personaje como una de las fuentes de creatividad más importantes para el director de arte. La dirección de arte tiene como objetivo crear personajes, espacios y elementos que cumplan la función de hacer que la propuesta que está enfrente del lente sea lo más real posible para el espectador. Todos estos elementos, deben atraer visualmente al espectador y transmitir tanto expresiones, como significados, para que sea absolutamente creíble ante los ojos del espectador y así provocar asombro, realce y espectacularidad. El personaje cumple la función de representar a un ser humano, de una forma imaginaria.

E. M. Forster, destacado novelista inglés, separa los personajes en dos categorías: *personaje plano* y *personaje redondo*, se los conoce, también, como *personaje estereotípico* y *personaje complejo*.

Los *personajes planos* son los que se estructuran en base a un estereotipo: “En su forma más pura se construyen en torno a una sola idea o cualidad”, dice Forster, y añade: “[...] una de las grandes ventajas de los personajes planos es que se les reconoce fácilmente cuando quiera que aparezcan” (Forster, 1983, p. 57, como se citó en Tamayo y Hendrickx, 2016).

El *personaje plano* es aquel que carece de protagonismo en la obra, pero que tiene una relación estrecha con la historia principal. También, son los que ayudan a los personajes principales a cumplir con su objetivo. Puede ser relevante en la obra, pero la falta de variabilidad, ambigüedad, contradicción y la imprevisibilidad hace que no confabule mucho con el espectador.

Por eso, este tipo de personaje se define con la palabra “estereotipo”, que puede traducirse como “modelo firme” o “molde inalterable”.

Estos personajes aseguran una permanencia a lo largo de la trama. Es uno de los elementos que ofrece al espectador la seguridad de algo conocido a lo que aferrarse, en su esfuerzo por entender otros elementos cambiantes y ambiguos.

El director de arte debe entender y trabajar con el personaje estereotípico, tal y como es, comprendiendo su entorno en función a los rasgos estereotípicos del personaje. Es decir, la dirección de arte no puede deshacer la estructura plana del personaje, colocando detalles sutiles y evidencias que no den alguna explicación en los elementos que formen parte de su presencia durante el desarrollo de la obra.

Los *personajes redondos*, son todo lo contrario. Estos personajes conectan más con el espectador, ya que se marca la ambigüedad, las emociones, la afectividad y contradicción. A este tipo de personajes, también, se los conoce como *personajes complejos*.

Los personajes complejos, como ya se ha mencionado anteriormente, son los que crean un enlace más fuerte con el espectador a lo largo de la historia, ya que estos se asemejan a las personas por lo que están estructurados con mayor detalle, dando a notar su carácter y sus distintas ideologías. Además, están sujetos a constantes cambios de humor, en base a las distintas circunstancias en las que se puedan encontrar.

Los personajes complejos, no solo se basan en una única idea principal, sino que presentan todos los estados del temperamento humano, haciendo sentir al espectador que todo lo que está viendo en la historia es real. Son mucho más difíciles de entender, en comparación con el personaje estereotípico, pero esto hace que el consumidor cree vínculos más fuertes con ellos.

Este personaje de características morales y niveles afectivos está lleno de tanta contradicción, que es difícil concretarlo en una sola palabra, lo que hace que se reduzca a un solo adjetivo con el objetivo de definir al personaje completamente (Tamayo y Hendrickx, 2016).

Maquillaje y el peinado

El maquillaje y el peinado son de los factores más importantes de toda producción, para terminar de definir el aspecto y la presencia del personaje que se encuentra dentro de una escena. El maquillaje es utilizado por el hombre desde los inicios de la civilización. Se utiliza como método de decoración del rostro y el cuerpo. El maquillaje tiene como objetivo principal estilizar al personaje mejorando su apariencia y exhibir la belleza del usuario. Además del maquillaje cosmético, también existen otros tipos de maquillaje a usar para proyectos audiovisuales como el de efectos especiales, el maquillaje de fantasía, el maquillaje corrector de efectos y el maquillaje de alteración de los rasgos en la construcción del personaje (Tamayo y Hendrickx, 2016).

Los encargados del maquillaje y el peinado son los responsables de hacer real al personaje del guion, para esto, deben tener en cuenta la apariencia física del actor. Este cargo está formado sólo por dos personas: el maquillador/a y el peluquero/a. Actualmente, es normal ver en las productoras que una sola persona se hace cargo de estas dos actividades, pero siempre con un ayudante. En el caso de las producciones corales, donde participan numerosos actores, se acostumbra a ver variedad de maquilladores y peluqueros, cada uno con su asistente. Es de suma importancia tener presentes al maquillador y al peluquero durante el rodaje, ya que son necesarios para los retoques cada vez que el director lo solicite (“La Dirección de Arte”, 2007).

Vestuario

El vestuario es el conjunto de prendas que van a ser utilizados por el actor. Estas prendas tienen que ser confeccionadas y seleccionadas por el departamento de vestuario de la productora, ya que, el vestuario es el complemento externo que forma parte de la estructura del personaje. Para la selección del vestuario a utilizar, se debe tener en cuenta la época y sus características, para que así, el vestuario pase por un proceso de barnizado y se puedan definir las texturas, colores y materiales para darle verosimilitud a la escenografía y narrativa de la historia proyectada. El vestuario es parte del proceso de caracterización del personaje y va de la mano con el maquillaje y el peinado, para poder lograr el objetivo de volver lo más real posible al personaje ficcional de la obra propuesta. Este proceso debe ser un elemento bien logrado, ya que va a ser lo primero que el espectador va a presenciar del personaje, reflejando su posición social y su perfil (Avendaño y Hernández, 2010).

Escenografía

Se puede definir, en términos generales, a la escenografía, como el establecimiento de una propuesta de elementos visuales en base a un espectáculo. El término escenografía, viene del griego *skene* (*escena*) y *graphos* (*trazo, grafía*). Al principio, se podía identificar la escenografía con el nombre de “pintura de escena” o decoración que se utilizaba en una puesta en escena, pero en la actualidad, el término refiere a todos los componentes que conforman la obra. La escenografía, hoy en día, se extiende por diferentes medios, pero donde más se presenta es en proyectos televisivos, cinematográficos y teatrales. También, se puede apreciar en el mundo de la música como en la ópera, recitales o conciertos, especialmente en el ámbito del rock y pop, donde se presentan grandes espectáculos. Por otro lado, la escenografía, también comprende todos los aspectos audiovisuales que se presentan en todo tipo de proyecto, ya sean lumínicos o sonoros, físicos o la caracterización que esté presente en los participantes de la obra (Maha Al Muwail, 2015).

La escenografía consta en el arte de crear y plasmar espacios escénicos en base a una propuesta audiovisual. La responsabilidad de un escenógrafo es crear un decorado. El decorado es aquello que se realiza con la finalidad de adornar un espacio y aunque esto sea uno de los objetivos principales que debe cumplir la escenografía, la función de un escenógrafo, va más allá de los parámetros definidos. A parte de demostrar una estética escenográfica, la escenografía, también debe cumplir con otros motivos, como por ejemplo transmitir el mensaje que se quiere contar en el proyecto, a través de imágenes. La escenografía es uno de los pilares de todo proyecto, al igual que las demás piezas, es indispensable para cualquier tipo de evento (Aguilar, 2010).

Utilería

La utilería es todo aquello que es manipulado o llevado por el personaje en escena. También, son los elementos que se encuentran en el entorno de las locaciones como parte de la decoración de las escenas. Entonces, la utilería tiene dos propósitos principales: como objeto o ser utilizado por un personaje durante una escena, o como parte de la decoración de un ambiente en la obra donde ocurran hechos (Tamayo y Hendrickx, 2016).

El decorador es el encargado de la utilería. En otros países lo conocen como ajustador, utilero, asistente de decoración o atrecista. Este último, da cabida al término en italiano *atrezzo* para referirse a la utilería. Su función principal es conseguir de la forma más económica, las piezas que sean necesarias para que él pueda implementarlas en los actores o en la escenografía. También, otra de sus funciones es conseguir objetos cuando se manifieste cualquier imprevisto y se comience a improvisar o pasarle el atrezzo de mano a los actores durante el rodaje (Murcia, 2002, como se citó en Idrogo, 2018).

Color

El color se genera al momento que la luz confabula con alguna superficie, generando así distintos tipos de energía lumínica (Tamayo y Hendrickx, 2016). El color es utilizado dentro

del universo visual para expresar sentimientos, tipos de ambientes, intenciones, personalidades, valores culturales, entre otros. Es uno de los elementos más relevantes para una narrativa y uno de los medios más recurridos por directores de arte, fotógrafos y directores para escenas donde las expresiones deban dominar (Avendaño y Hernández, 2010). Se define al color como una experiencia sensorial que depende mucho de la luz y las superficies (Valera, 2008, como se citó en Idrogo, 2018).

Hay una estrecha línea entre el color y los aspectos de supervivencia que son propios de la naturaleza del ser humano. Siendo útil en variedad de aspectos, pero sumamente importante para el establecimiento de mensajes visuales. El diseñador Dave Russel habla del color en su libro *Biblioteca del color* que “es el ojo del diseñador o del artista responsable de la utilización creativa del color. El hecho de que el color pueda racionalizarse y, después, quebrantar sus propias normas con absoluta irracionalidad, lo hace verdaderamente fascinante” (Russel, 1990, p. 12, como se citó en Ramírez, 2015). Por ende, quiere decir que el color es el que refuerza y expresa información visual. Ya que el color es una de las experiencias más placenteras hablando en términos visuales, este llega a ser un mar de comunicación. Entonces, se puede decir que el color comunica mediante un vocabulario propio el cual se puede asociar con distintos signos y símbolos (Ramírez, 2015).

La dirección de arte y el diseño de producción

Edgar De Santo (2015) dice que la dirección de arte, hoy en día, está discutiendo los límites y alcances con la dirección de fotografía, generando una interesante reflexión acerca de las responsabilidades técnicas y estéticas de cada área. La dirección de arte se ha visto transformada y superada conceptualmente, debiendo desde el punto de vista de la enseñanza, abordar en la actualidad, todos aquellos aspectos plásticos propios de las construcciones visuales tanto del espacio profílmico, como, asimismo, de los que corresponden a otras etapas de la producción.

El enfoque que pretende construir desde la dirección de arte y el diseño de producción apunta a trabajar en base a la materialidad del mundo que se presenta delante de la cámara, atendiendo las nuevas variables que impactan en el desarrollo de esta disciplina y estableciendo premisas básicas en cuanto a los modos de producir (Edgar De Santo, 2015).

La producción de arte

Augusto Tamayo y Nathalie Hendrickx definen que la producción de los elementos de arte es una tarea compleja y demanda las habilidades de producción más finas, ejecutivas y eficientes (Tamayo y Hendrickx, 2016). Para la realización de un proyecto audiovisual, se debe organizar el departamento de arte en dos áreas: el área de diseño y concepción general de la propuesta de arte, y el área de producción. Cada uno de los miembros de los dos grupos, tienen la responsabilidad de conocer y de contar con cada elemento diseñado que se requiera para cumplir con los objetivos de la propuesta.

El equipo de producción es en donde se encuentra al encargado de conseguir las locaciones para el proyecto. Su labor es ubicar y gestionar el alquiler/préstamo de las locaciones requeridas según el guion y basándose en las especificaciones dadas por el director de arte, director del proyecto, director de fotografía y director de sonido, ya que la locación debe cumplir con todos los requerimientos, para que el director de cada área pueda desenvolverse sin ningún contratiempo.

Los encargados de la producción de arte, además de ser responsables de conseguir los elementos necesarios, también deben cumplir algunas responsabilidades administrativas, como el mantenimiento y cuidado de los componentes de arte conseguidos para la realización del proyecto, así como también encargarse de la devolución o liquidación de estos al finalizar el rodaje y la posproducción.

Justificación

El presente trabajo de investigación aporta nuevos conocimientos en relación a los componentes de la dirección de arte por medio del análisis de la película *Joker* de Todd Phillips, ello implica que a partir de un análisis de contenido se detallarán el trabajo realizado y los conceptos relacionados a la función del arte en la narración cinematográfica, ampliando la literatura sobre esta materia.

Este informe de investigación será un antecedente para otros trabajos de pregrado y posgrado interesados en analizar la dirección de arte en productos audiovisuales. Asimismo, a partir de la técnica de la observación se ha considerado un instrumento de guía de observación que podrá ser utilizada por otros investigadores que desean abordar un tema similar al del presente estudio.

Finalmente se asume que los resultados de este informe serán una referencia para el trabajo de la dirección de arte en el gremio de trabajadores del sector audiovisual, publicidad y cine. Teniendo en cuenta la necesidad modelos teóricos que sirvan de guía para la realización de productos desde el mercado local y nacional.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo se presenta la dirección de arte en la película *Joker*, diciembre 2020?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Analizar la dirección de arte en la película *Joker*, diciembre 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

Analizar los personajes de la dirección de arte en la película *Joker*, diciembre 2020.

Estudiar la escenografía en la dirección de arte en la película *Joker*, diciembre 2020.

1.4. Hipótesis

Debido al tipo de investigación cualitativa en esta tesis, no se plantea hipótesis. Esto ya que al tratarse un enfoque interpretativo/narrativo no estadístico, carece de una intención hipotético/deductiva. Es decir que no busca establecer un supuesto lógico sino entender el fenómeno de la dirección de arte.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

El presente proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que la indagación será en base a la película *Joker* de Todd Phillips. Además, el presente proyecto de tesis tiene un alcance descriptivo en cuanto a la presencia de la variable que es la dirección de arte.

Asimismo, se trata de una tesis empírica, por lo que se utilizan datos reales. También es no experimental, porque no se manipulará nada de la variable a investigar. Por último, es una investigación transversal.

Según Roberto Hernández Sampieri (2014), el enfoque cualitativo se basa en la recolección y análisis de los datos que sirven para pulir las preguntas de investigación o descubrir nuevas incógnitas durante el proceso de interpretación.

Se trata de una investigación hermenéutica, pues analiza de forma interpretativa, la documentación, escenas de la película *Joker*, para poder reconocer de forma inductiva las características de la dirección de arte.

2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

La presente investigación tiene como unidad de análisis, es decir tiene como población, la película *Joker*. Se estrenó en el año 2019 y es una película del director, productor, guionista y actor estadounidense Todd Phillips. Este filme relata, a modo de drama social, la vida de Arthur Fleck, quien es una persona que aspira a convertirse en un comediante pero sufre las consecuencias de la marginación. Además, sufre de un peculiar trastorno que le hace reír descontroladamente cada vez que se siente amenazado. Conforme estos problemas se agudizan, lo conducen al sendero de la locura, obteniendo la enfermedad de psicosis o

esquizofrenia, lo que hace que el protagonista Arthur, finalmente, se envuelva en el mundo del crimen como el Joker.

Al tratarse de una investigación cualitativa, la muestra se determinó bajo el criterio de que las escenas seleccionadas evidencien un tratamiento notable de la dirección de arte (maquillaje y peinado, vestuario, color y utilería). En este sentido se constituyó un total de 26 escenas desde el planteamiento, confrontación y resolución.

Ficha técnica:

- **Título original:** Joker
- **Año:** 2019
- **Duración:** 121 minutos.
- **País:** Estados Unidos
- **Dirección:** Todd Phillips, Scott Silver
- **Música:** Hildur Guðnadóttir
- **Fotografía:** Lawrence Sher
- **Reperto:** Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazie Beetz, Frances Conroy, Brett Cullen, Bill Camp, Shea Whigham, Dante Pereira-Olson, Douglas Hodge, Jolie Chan, Bryan Callen, Brian Tyree Henry, Mary Kate Malat, Glenn Fleshler, Marc Maron, Josh Pais, Leigh Gill, Adrienne Lovette, Sharon Washington, Mandela Bellamy, David Iacono, Matthias Sebastian Garry, Mick O'Rourke, Evan Rosado, Caillou Pettis, Sondra James, Gary Gulman, Kim Brockington, Jamaal Burcher, John Cashin, Ryan Funigiello, Annie Pisapia, Ray Iannicelli, Tony D. Head, Scott Martin, Dj Nino Carta, Mark Lotito, Jason John Cicalese, Keith Buterbaugh, Ray Rosario, Rose Maria Wilde, Ben Heyman, Emmanuel Rodriguez, Vincent Cucuzza, Celeste Pisapía, Marko Caka, Alexandra López Galán, Bob Leszczak, Rich Petrillo, Thomas W. Stewart.

- **Productora:** DC Comics, DC Entertainment, Warner Bros., Village Roadshow, Bron Studios, Creative Wealth Media Finance, 22 & Indiana Pictures (Distribuidora: Warner Bros.)
- **Género:** Thriller | Drama | Crimen. DC Comics | Cómic | Payasos | Drama psicológico | Años 80
- **Afiche oficial:**

Figura 1. Afiche oficial de la película "Joker"



Las escenas por analizar son las siguientes:

Escena 1: Arthur Fleck empieza a alistarse para comenzar su trabajo como payaso. Él se mira al espejo y se muestra triste mientras una lagrima recorre su mejilla. Sin embargo, comienza a pintar una sonrisa en su boca, para luego simular alegría mientras continúa llorando.

Escena 2: Fleck persigue a un grupo de adolescentes que le robaron el cartel con el que se encontraba laborando. Los adolescentes ingresan corriendo por un callejón para sorprender a Arthur con un contundente golpe y despojarlo de sus pertenencias.

Escena 3: Arthur acude a su cita con la trabajadora social, su psicóloga, la cual lo escucha y lo ayuda a expresar sus emociones en base a un diario. Sin embargo, él menciona que se sentía mejor cuando estaba en el hospital y desea que se aumenten la medicina. La psicóloga no acepta esta solicitud.

Escena 4: Arthur, se encuentra en el transporte público, en el cual un pequeño trata de imitar su cara triste y ambos sonríen, este gesto le da confianza a Arthur y empieza a hacer muecas; sin embargo, la madre del pequeño no está de acuerdo y su rechazo hacia Arthur, pese a que él le entregó una tarjeta explicando su condición.

Escena 5: Fleck está sentado estirando los zapatos con los que se desenvuelve en el trabajo. De pronto, ingresa su compañero Randall y entablan una conversación sobre lo sucedido con los jóvenes que golpearon a Arthur, a lo que Randall coge una bolsa de papel que se encontraba en su casillero con un revolver como contenido y se la entrega a Fleck para que utilice el arma de fuego como protección.

Escena 6: Hoyt manda a llamar a Arthur para hablar sobre los inconvenientes que tuvo últimamente en el horario laboral. Hoyt le comenta que el dueño de la tienda para la que Arthur estaba brindando sus servicios, se quejó porque no devolvió el cartel que se le

brindó, a lo que Arthur explica lo sucedido y su jefe le es indiferente. Solo le aconseja que devuelva el cartel, seguido de comentarios negativos que han llegado hacia él.

Escena 7: Arthur se encuentra en el ascensor con dirección hacia su domicilio, pero a lo lejos Sophie le pide que por favor espere, mientras llega corriendo con su pequeña. En el transcurso hacia el piso al que se dirigían, Sophie muestra un ademán con su mano, simulando dispararse con una pistola en la cabeza. Cuando ambos salen del ascensor, Arthur la llama a Shopie e imita el ademán que ella hizo en el ascensor.

Escena 8: Ya en casa, Arthur se encuentra sentado en el sillón de su sala viendo una película en la televisión, buscando un momento de distención después del día ajetreado que ha tenido. Arthur se encuentra contemplando la pistola después de haber fumado un par de cigarrillos. Se levanta del sillón y comienza a bailar mientras conversa con una mujer imaginaria. Todavía con la pistola en la mano, al personaje le da un lapsus que le hace disparar el arma dentro su casa, mostrándose asustado y nervioso.

Escena 9: Le asignan nuevo lugar de trabajo a Arthur, esta vez un hospital de niños con cáncer, donde debe transmitir alegría a los menores. Sin embargo, a Arthur se le cae un arma de fuego, el cual traerá problemas para su ambiente laboral.

Escena 10: Después de lo sucedido Arthur, se encuentra en una cabina teléfono público, en el cual se comunica con su jefe, este le cuestiona el motivo por el cual llevo un arma de fuego a un hospital, Arthur le responde con una mentira y este se enoja, le confiesa que Randall, un compañero de trabajo le dijo que Arthur quiso comprarle un arma de fuego una semana anterior. La llamada termina cuando su jefe despide Arthur y este reacciona rompiendo el vidrio de la cabina del teléfono público con su cabeza.

Escena 11: Después de ser despedido Arthur sube al tren de camino a casa en el cual se encuentra con tres trabajadores de Inversiones Wayne y se desata una masacre.

Escena 12: Después de haber asesinado a tres jóvenes de Wall Street en un tren, Arthur desesperado emprende la huida hacia un baño público al lado del lugar de la escena del crimen, en donde interpreta un baile algo peculiar a manera de tranquilizarse y asimilar la tragedia que ocasionó minutos antes.

Escena 13: Arthur, se encuentra en su segunda cita con la trabajadora social, donde él le comenta que se siente visible ante la sociedad, mientras que ella le informa que no habrá más citas de terapia debido a que el Estado ha decidido acortar la ayuda social.

Escena 14: Fleck llega a la mansión de los Wayne donde encuentra a un infante Bruce, jugando solo. Arthur logra llamar su atención con un pequeño número de magia y comedia. De pronto, el mayordomo de los Wayne, Alfred, llega para separar al pequeño Bruce del misterioso hombre que estaba al otro lado de las rejas y ponerlo a salvo de cualquier amenaza. Arthur y Alfred desatan un tenso intercambio de palabras, a lo que el protagonista responde ahorcando al mayordomo, para al final terminar huyendo.

Escena 15: Arthur se encuentra en el hospital cuidando de su madre, cuando de pronto en la televisión están pasando su programa favorito con Murray Franklin, donde se da cuenta que están hablando sobre él y su primera presentación como comediante, pero no de una manera positiva. Fleck percibe que su ídolo, se está burlando de él.

Escena 16: Arthur se encuentra en el baño del teatro buscando poder conversar con su padre. Se encuentra nervioso y tímido. Sin embargo, la conversación no sale como lo esperaba y Thomas Wayne, le golpea con un puñete en la nariz a Arthur, lo cual le hace sangrar. Arthur, termina más intrigado después de dicha conversación.

Escena 17: Después del encuentro con Thomas Wayne, Fleck está parado en la cocina de su casa, pensando en aquel encuentro. Se lo halla llorando, ya que, al toparse con Wayne, esperaba tener una interacción cálida. Luego de llorar y meditar sobre aquel encuentro, decide quitar todas las cosas del refrigerador e ingresar en él.

Escena 18: Arthur se encuentra en el hospital Estatal de Arkham, donde le quita el informe de la salud mental de su madre a un asistente administrativo del centro. Arthur corre, hasta las escaleras de emergencia y empieza a leer dicho informe, en este encuentra la enfermedad mental de su madre y también un papel de adopción, es decir, se entera que es adoptado y sufrió abuso físico y mental cuando era un niño.

Escena 19: Arthur llegó al edificio en el que reside y tuvo un día terrible. Al estar a punto de abrir la puerta de su departamento, recuerda a Sophie y decide ir a su departamento. Ingresa, palpa todas las pertenencias de Sophie y su hija, y se sienta en el sillón de la sala. Sophie se encontraba dirigiéndose hacia la sala, pero para repentinamente, ya que ve a Arthur sentado ahí. Sophie solo atina a decirle que se equivocó de departamento y que, por favor, se retire del suyo. Arthur voltea y ejecuta el ademán de la pistola en la cabeza.

Escena 20: Arthur fue a visitar al hospital a Penny Fleck, su madre adoptiva, quien sigue postrada en cama. Arthur está con una expresión de seriedad y aparentemente decidido, este está fumando un cigarro, al terminar de fumarlo, se pone de pie y decide matar a su madre con su propia almohada.

Escena 21: Arthur se encuentra en el baño de su casa, en ropa interior mientras se está pintando el cabello de color verde. Este cambio de aspecto es el proceso de la transición de personalidad de dicho personaje, él se ve en el espejo, este canta y baila la canción *That's Life* de Frank Sinatra. Arthur, transmite alegría y liberación con dichas acciones.

Escena 22: Arthur recibe una visita por parte de sus ex compañeros de trabajo Gary y Randall. Llegaron para hacerle compañía y apoyarlo por el fallecimiento de su madre, pero Fleck decide vengarse de Randall por haberle entregado el revolver y no brindándole su apoyo cuando lo despidieron. Arthur apuñala a Randall con unas tijeras, entre tanto Gary escapa.

Escena 23: En esta escena, ya se presenta a un Arthur Fleck más confiado de sí mismo y decidido en lo que tiene pensado hacer. Está cumpliendo uno de sus más anhelados sueños que es ser el invitado de su programa televisivo favorito, para así conocer al conductor del cual era muy fan y hacerse conocido como cómico de stand up. Todo esto hace que Arthur se vea de buen humor y se exprese mediante un baile mientras se encuentra de camino al programa, pero en medio baile, los detectives Burke y Garrity lo interrumpen y comienza una persecución.

Escena 24: Arthur se encuentra en el camerino del Show de Murray Franklin, y está viendo noticias por el televisor de lo que sucede en la ciudad. Mientras, ingresa Murray y el Productor del programa, estos le advierten de algunas reglas del programa. Al finalizar, la conversación Arthur le pide a Murray que lo presente con el nombre de: “Joker”, este acepta. Después que ellos se retiran del camerino Arthur imagina como será la entrevista.

Escena 25: Ya en el programa de Murray Franklin, Arthur está siendo entrevistado y admite que fue él quien asesinó a los jóvenes de Wall Street, pero al inicio nadie le cree lo que hace que Arthur dé una explicación para que así todos le crean. Discute con el conductor del programa hasta que Fleck desenfunda su arma y le propina un disparo directo a la cabeza a Frank, desatando la desesperación en el set de grabación. Arthur se levanta del sillón en donde estaba sentado y le dispara una vez más a Frank, tomándolo a la ligera y yéndose tranquilamente del set, no sin antes dar unas palabras a la cámara que estaba transmitiendo en vivo.

Escena 26: Después de lo sucedido en el programa, la policía lleva a Arthur y en el panorama se ve que sus fanáticos han organizado un motín y celebran al Joker.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

La técnica seleccionada para realizar el presente proyecto de investigación es la observación. La observación es la forma más ordenada y coherente, para adquirir un registro visual y verificable del objeto o sujeto al que se procura estudiar, es decir, es percibir de la forma más objetiva posible, lo que ocurre en la realidad con el fin de analizarlo, describirlo o explicarlo desde una perspectiva científica.

De esta manera, todo aquel que utilice la observación como técnica de investigación, para adquirir referencias de algo que se desee estudiar, necesita un individuo que se encargue de observar y un objeto a investigar. Para esto, se debe tener bien en claro lo que se quiere lograr y focalizar la unidad de observación (Campos, Covarrubias, y Martínez, 2012).

La ficha de observación es el instrumento por el cual se ha optado y cuyos resultados serán triangulados bajo un análisis de contenido. El instrumento citado estará compuesto en base al cuadro de categorización. El instrumento de ficha de observación ha sido validado por tres expertos en la materia para demostrar la confiabilidad de dicho documento.

El análisis de contenido consta, como su propio nombre lo dice, analizar los contenidos de un material que se ha definido previamente. Es completamente aceptado tener en consideración cualquier tipo de estudio con un enfoque crítico en el mensaje, constituye un “análisis de contenido” en sí mismo (Tinto, 2013).

Se puede considerar el análisis de contenido como la manera peculiar de llevar a cabo el análisis de notas. Esta técnica no tiene como objetivo analizar el estilo de texto, sino el contenido que hay en estos, siendo el significado de las palabras, frases o temas que se intentan cuantificar (López, 2002).

2.4. Procedimiento

Para llevar a cabo la presente investigación se realizó el cuadro de categorización de la Dirección de Arte, en base a lo revisado en artículos científicos y tesis, del cual se extrajeron dos temas de relevancia para el proyecto: Personaje, cuyos subtemas consienten en: Peinado y Maquillaje, Vestuario, y Escenografía, cuyos subtemas son: Utilería y Color.

En base a la operacionalización de variable se elaboró el instrumento de ficha de observación, cuyos resultados se triangularon bajo un análisis de contenido. El instrumento se validó con tres expertos en la materia. Este se aplicó a la muestra que son seis segmentos de la película "Joker" de Todd Phillips. Para finalizar, se redactaron los resultados, discusión y conclusiones.

2.5. Aspectos Éticos

En la presente tesis ninguno de los datos agregados al documento ha sido modificado por parte de los investigadores, mostrando fidelidad a la información hallada durante el proceso de indagación. Así mismo, se respeta el punto de vista con el que cuente cada investigador que se ubicó en el transcurso del presente análisis, citando uno por uno en base a las correspondientes normas APA, demostrando así la originalidad de la presente tesis. Por último, al no haber sido parte del desarrollo de la producción de la película *Joker*, se tendrá en cuenta la objetividad al dar el punto de vista de dicha película, solo como observadores y especialistas en la variable.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

En este apartado se analizarán las 26 escenas anteriormente mencionadas basándose en los instrumentos validados por los expertos en la materia.

Se elaboraron dos instrumentos en base a las 2 categorías seleccionadas. La categoría personaje, tiene como subcategorías al maquillaje/peinado y vestuario que se irán analizando según el personaje que sea partícipe de la escena analizada. Por último, la categoría escenografía, tiene como subcategorías a la utilería y el color que también serán analizadas según las escenas correspondiente.

3.1. ANÁLISIS DE LA ESCENA 1

Arthur Fleck empieza a alistarse para comenzar su trabajo como payaso. Él se mira al espejo y se muestra triste mientras una lágrima recorre su mejilla. Sin embargo, comienza a pintar una sonrisa en su boca, para luego hacer expresiones cómicas mientras continúa llorando.

Tabla 1

Personaje 1 – escena 1

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que en esta escena se muestra una persona pobre que trata de transmitir alegría pese a su estado emocional.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
	MAQUILLAJE/ PEINADO	En esta escena se aprecia al personaje principal de la película, Arthur Fleck, maquillándose para empezar un día de labor, a pesar de que está triste y cansado, intenta mostrarse feliz, pero su cansancio lo invade. En el rostro lleva pintura blanca como base, que trasmite bondad e inocencia, también lleva pintura azul, para dibujar triángulos en la parte superior de su ceja y en la zona inferior del ojo, este color trasmite tristeza, ya que este alrededor de sus ojos, da referencia a la tristeza de su alma y a lo que observa en su entorno día a día, y para simular la sonrisa de un payaso usa pintura roja, que nos puede trasmite tanto amor como ira, poder y nobleza a la vez. Arthur, en su intento de mostrarse feliz, se le cae una lágrima azul por la

		<p>pintura, dando a entender que está cansado de aparentar estar feliz a pesar de la sociedad.</p>  <p>Figura 2. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	<p>VESTUARIO</p>	<p>En la presente escena Arthur se encuentra con polo blanco manga corta, este color transmite nobleza y honradez, al tener las mangas cortas del polo dan a entender que en su corazón hay nobleza, honradez y paz, pero no puede extenderlo con la sociedad que lo rodea. Asimismo, tiene puesto medias blancas dando referencia que con cada paso que da transmite bondad, tiene con pantalón corto incluso un poco más arriba de sus tobillos, dando referencia a su pobreza, ya que no tiene el dinero suficiente para comprarse unos pantalones de su talla, esta prenda es de color marrón, dando referencia a que es un buen amigo, ya que este color tiene relación con la protección y el apoyo a la unidad familiar.</p>  <p>Figura 3. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 2

Escenografía 1 – escena 1

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	<p>En esta escena Arthur Fleck sentado preparándose en un tocador con luces cálidas, el espejo trasmite la concentración del personaje y la tristeza que tiene en su vida, alrededor de su espejo se puede visualizar papeles de notas o recortes de revistas dando referencia al desorden que tiene en su interior, encima del tocador se visualiza una peluca de payaso en forma de gorra, aparentemente de un precio barato y pintura para poder caracterizarse como un payaso pero se encuentra todo desordenado dando referencia nuevamente a su interior y en el que estado que se encuentra dicho personaje.</p>  <p>Figura 4. Tocador con luces</p> <p>Cuando se visualiza un plano más cerrado, el director de arte se encargó de que se conociera más al personaje principal, debido a que se puede apreciar el desorden del tocador acompañado de mucha pintura azul, y este color trasmite depresión y tristeza. Sin embargo, se ilumina con una luz cálida que trasmite tranquilidad.</p>  <p>Figura 5. Pintura y pincel para maquillarse.</p>

	<p>COLOR</p>	<p>En esta escena se observa a Arthur Fleck sentado preparándose en un tocador con luces cálidas, como su nombre lo dice, transmite una sensación de calidez, hace que el personaje trasmite un sentimiento acogedor. Sin embargo, se visualiza la tonalidad fría entrando por las ventanas de dicho camerino, dando referencia a la ciudad en la que se encuentra, ya que es una ciudad tristeza y pobre, con una sociedad sin empatía.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Figura 6. Colores fríos y cálidos.</p>
--	--------------	--

3.2. ANÁLISIS DE LA ESCENA 2

Arthur se encuentra persiguiendo a un grupo de adolescentes, que le robaron el letrero con el que laboraba. Estos adolescentes se escabullen por un callejón en el que esperan a Arthur para golpearlo con el mismo letrero, patearlo en el piso y despojarlo de sus pertenencias.

Tabla 3

Personaje 1 – escena 2

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	En esta escena se logra observar un Arthur molesto durante toda la persecución y preocupado por recuperar el letrero que le robaron anteriormente.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
		En esta escena se presencia al protagonista con el maquillaje correspondiente al de un payaso, ya que, en el momento del suceso, él se encontraba trabajando. Se observa que todo el rostro está ocupado por maquillaje de color blanco como base con triángulos azules a la altura de la ceja con dirección hacia arriba y triángulos del mismo color, paralelos en dirección hacia abajo. En la parte de la frente, se visualizan unas líneas curvas de color rojo, simulando un par de cejas. Encima de los labios se logra ver

PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>una gran boca sonriente de color rojo y bordes azules. También, se nota una nariz roja, característica del clown, sujeta a las orejas del personaje. Como peinado se aprecia una peluca con escaso cabello de color verde alrededor de la cabeza y una zona de calvicie en el centro, en el cual se posa un pequeño sombrero de color marrón con una cinta de bordes blancos.</p>
	VESTUARIO	<p>Aquí se observa al protagonista con una vestimenta formal, la cual la cual normalmente usa para laborar. Esta parada de ropa consta de una camisa de manga larga a cuadros de color azul, naranja y blanco. Estos primeros dos colores, los vemos predominantes a en la mayoría del largometraje. El color azul nos transmite la introspección y la timidez de Arthur. Por otro lado, el color naranja nos transmite el entusiasmo, el atrevimiento y la rebeldía, pero a la vez, se le considera un color frívolo que genera rechazo, ya que es un color muy intenso. Este color lo podemos visualizar también en su chaleco, que viene acompañado de una camisa blanca con una corbata con rayas diagonales de colores naranja y marrón. Utiliza un pantalón viejo de color marrón, el que tiene algunos parches en la parte trasera, lo que nos demuestra el nivel socioeconómico en el que se encuentra el personaje. Como accesorio, se puede ver una flor en la parte del pecho, que está impregnado en la camisa. Por último, los zapatos grandes y anchos, clásicos de payaso, los que usaba para desenvolverse en el trabajo que tenía.</p>



Figura 7. Maquillaje y peinado para laborar de Arthur.



Figura 8. Vestuario para laborar de Arthur.

Tabla 4

Escenografía 2 – escena 2

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	<p>La utilería que se aprecia en la siguiente escena es el letrero, por el que comenzó la persecución de Arthur a los adolescentes. Este letrero es de color amarillo con el fin de llamar la atención de los clientes que pasaban por el lugar de trabajo de Arthur, el cual termina completamente destrozado, después de que uno de los adolescentes le propine un contundente golpe en la cara al protagonista. Lo que se puede ver también es la presencia de abundantes bolsas, tachos de basura y desechos de las personas que viven a los alrededores del callejón. Todo esto da a conocer que la ciudad de Gotham está descuidada en todo aspecto. No es una ciudad adecuada para vivir.</p>

Figura 9. Utilería de escena 2.

		 <p>Figura 10. Letrero.</p>  <p>Figura 11. Letrero destrozado.</p>
	<p>COLOR</p>	<p>Los tonos fríos son los que se presentan dominantes en esta escena. Se nota la presencia del azul y el gris. Estos colores nos transmiten la tensión del momento y la frialdad del suceso, al mostrar cómo es que un grupo de adolescentes golpean sin piedad en el suelo y le quitan sus pertenencias, a una persona que se encontraba cumpliendo con su trabajo, solo por gusto.</p>  <p>Figura 12. Tonos fríos.</p>

3.3. ANÁLISIS DE LA ESCENA 3

Arthur Fleck, acude su cita psicológica con la trabajadora social, después de la agresión física que recibió por unos menores de edad. Él trata de expresar sus emociones y ella trata de escucharlo, entenderlo y ayudarlo a drenar sus emociones con un diario. Sin

embargo, este ejercicio no funciona y él le comenta que se sentía mejor estando en el hospital y desea el aumento de sus medicamentos.

Tabla 5

Personaje 1 – escena 3

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que es una buena persona, pese a ello, le está sucediendo situaciones que lo pueden llegar a abrumar.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia al personaje principal de la película, Arthur Fleck, con un maquillaje compuesto por base en todo el rostro para evitar el cutis grasoso. Sin embargo, se puede notar las imperfecciones marcadas, con un poco de sombra marrón oscuro en las líneas de expresión, en ojeras y alrededor de los ojos. Su peinado consiste en traer la melena hacia atrás, ligeramente desarreglado.</p>  <p>Figura 13. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario del personaje principal de la película, Arthur Fleck, se observa que lleva puesta una camisa color crema con dos botones sueltos en el cuello, también lleva puesta una casaca color camel y un pantalón de vestir negro. Las prendas que lleva como vestuario el personaje representa a una persona adulta que se esfuerza en encajar en la sociedad. En este sentido, su actitud ante la psicóloga denota que existe una contradicción de sus emociones, ya que, está riéndose y al mismo tiempo esboza gestos de tristeza y melancolía, incluso cuando empieza a ahogarse y termina fumando un cigarro.</p>

		
<p>Figura 14. Vestuario de Arthur.</p>		

Tabla 6

Personaje 2 – escena 3

PERSONAJE N°2	Trabajadora Social Psicóloga	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que es una buena persona que trabaja para el estado y ayuda a personas con problemas emocionales y/o mentales.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia a un segundo personaje quien es una trabajadora social, es decir la psicóloga de Arthur Fleck, en cuanto al maquillaje se percibe que tiene base en polvo de acuerdo a su tono de piel para evitar el cutis graso. Sin embargo, se le aprecia demacrada y en cuanto a su peinado y su tono de piel podemos decir que es una mujer afrodescendiente.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Figura 15. Maquillaje y peinado de Psicóloga.</p>

	<p>VESTUARIO</p>	 <p>Figura 16. Vestuario de Psicóloga.</p>
--	------------------	--

Tabla 7

Escenografía 3 – escena 3

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFIA</p>	<p>UTILERIA</p>	<p>En cuanto a la utilería que usaron para realizar esta escena, en esta locación podemos observar que se encuentra apilado de informes alrededor de toda la habitación, da la impresión que estos archivos le pertenecen a cada paciente que ha sido atendido ahí, trasmitiendo la sesión de que este lugar es un almacén. Asimismo, se visualiza dos macetas con plantas en mal estado, atrás de ellas una venta con rejillas de alambre. También se puede apreciar pequeñas lámparas en el escritorio donde conversan ambos personajes de esta escena (Arthur y la trabajadora social, psicóloga) a pesar de que la habitación está iluminada por dos grandes fluorescentes, se visualiza una iluminación baja, esto representa como el apoyo social se encuentra en decadencia.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Figura 17. Utilería de escena 3.</p> </div>

	<p>COLOR</p>	<p>En esta escena se visualiza el ambiente de tonalidad verde que se va tornando a un tono azul, este conjunto de colores transmite tristeza, soledad y melancolía, el tono azul entra por la ventana, es decir, de la ciudad a la habitación en la que se encuentran los personajes, esta colorización trae como mensaje que la ciudad está desolada, y que la ayuda social va en decadencia. De igual manera, esta iluminación da la impresión de ser una habitación de interrogatorio más no de ser un lugar apto para recibir terapia psicológica.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Figura 18. Tonos fríos.</p>
--	--------------	---

3.4. ANÁLISIS DE LA ESCENA 4

Arthur, se encuentra en el transporte público de camino a casa después de su terapia con la psicóloga social. Se visualiza a Arthur triste, mientras que un niño lo imita y ambos se ríen, este gesto le trasmite confianza a Arthur, el cual se anima a hacer gestos de mimo para hacer reír al pequeño. Sin embargo, a la madre del pequeño no le gusta este gesto y muestra rechazo a Arthur, pese a que este le enseñó una tarjeta explicando su condición mental.

Tabla 8

Personaje 1 – escena 4

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que es una buena persona. Sin embargo, se encuentra preocupado debido a que lucha por subsistir.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS

<p>PERSONAJE</p>	<p>MAQUILLAJE/ PEINADO</p>	<p>En esta escena se aprecia al personaje principal de la película, Arthur Fleck, con un maquillaje compuesto por base en todo el rostro para evitar el cutis graso. Sin embargo, se puede notar las imperfecciones marcadas, ligeramente de sombra marrón oscuro en las líneas de expresión, en ojeras y alrededor de los ojos, para transmitir una mirada melancólica. Su peinado consiste en traer la melena totalmente despeinada. El lenguaje gestual del personaje evidencia que se encuentra en pensativo o preocupado, posiblemente por su situación laboral.</p>  <p>Figura 19. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	<p>VESTUARIO</p>	<p>En cuanto al vestuario del personaje principal de la película, Arthur Fleck, se observa que lleva puesta una camisa color crema con dos botones sueltos en el cuello, también lleva puesta una casaca color camel de la escena anterior, pero en este caso esta se encuentra abierta, lo cual a simple vista se aprecia una chompa color gris, al parecer estas prendas le quedan un poco pequeñas debido a que las mangas le llega antes de las muñecas, Lo que hacen representación a un perfil de hombre de bajos recursos debido a que no puede comprar ropa de acuerdo a su talla.</p>  <p>Figura 20. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 9

Personaje 2 – escena 4

PERSONAJE N°2	Niño del transporte público	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que es un niño que trata de alegrar a Arthur y se ríe de sus bromas.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia a un tercer personaje, en este caso es un niño afrodescendiente, debido al peinado que trae, el pequeño intenta imitar el rostro de Arthur el cual transmite tristeza, este gesto le causa curiosidad al personaje principal y ambos ríen ante las bromas del payaso.</p>  <p>Figura 21. Maquillaje y peinado de niño.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario de este pequeño personaje está compuesto de una casaca roja con dos rayas en las mangas desde el hombro hasta las muñecas, una de color gris y la otra de color amarillo, estos colores transmiten diversión y tranquilidad. Asimismo, se aprecia que dentro lleva una camisa azul con rayas amarillas, el conjunto de estos colores transmite una contradicción de tristeza y alegría, debido a este pequeño personaje se encuentra viviendo en una sociedad en decadencia, pese a ellos es un niño que transmite alegría y esperanza a Arthur.</p>  <p>Figura 22. Vestuario de niño.</p>

Tabla 10

Personaje 3 – escena 4

PERSONAJE N°3	Mamá del niño en el transporte público	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, ya que, pese a que Arthur le entrega la tarjeta de explicación de su condición, no logra entenderlo y no se muestra empática hacia él.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia a un cuarto personaje, en este caso es una mujer afrodescendiente, debido al peinado que trae, quien es la mamá del pequeño (personaje anterior). Sin embargo, ambos tienen una personalidad totalmente distinta, ya que la madre muestra un comportamiento individualista, este personaje trae agua en la frente que simula sudoración. Asimismo, se visualiza que tiene espinillas en el rostro y se muestra los labios completamente resecos, lo que evidencia que se trata de una mujer de clase trabajadora, probablemente sin tiempo para sí misma.</p>  <p>Figura 23. Maquillaje y peinado de mamá de niño.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario de este cuarto personaje, está compuesto por una casaca negra, lo cual transmite seriedad. Sin embargo, la blusa que lleva puesta es de color azul claro, que transmite tristeza, pero esta también lleva pequeñas flores blancas que simbolizan esperanza que el mismo personaje puede sentir para poder sacar adelante a su pequeño hijo. Se aprecia su carácter indolente por la manera de tratar a Arthur pese a que le entregó una tarjeta explicando su condición médica, ya que no muestra empatía con él.</p>  <p>Figura 24. Vestuario de mamá de niño.</p>

Tabla 11

Escenografía 4 – escena 4

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFIA</p>	<p>UTILERIA</p>	<p>En cuanto a la utilería, lo principal que uso para realizar esta escena fue la tarjeta que le entrega Arthur a la madre del pequeño para poder explicarle su condición mental.</p>  <p>Figura 25. Tarjeta de condición de salud de Arthur.</p> <p>También, se visualiza que esta locación es un transporte público en el cual se aprecia personas adultas blancas y afrodescendientes, quienes traen consigo periódicos para informarse la actualidad en la que se encuentra su ciudad. Asimismo, se visualiza personas con vestimenta acorde a la época (sacos largos, boinas y/o pañoletas en la cabeza).</p>  <p>Figura 26. Vestuario de pasajeros.</p>
	<p>COLOR</p>	<p>En cuanto a la colorización de esta escena, se aprecia nuevamente el tono verdoso azulado, que trasmite tristeza y soledad. Sin embargo, por las ventanas del bus se puede apreciar tono amarillo del atardecer, que representa la esperanza que le dio el pequeño a Arthur, ya que, logró hacerlo sonreír.</p>  <p>Figura 27. Contraste de tonos fríos y cálidos.</p>

3.5. ANÁLISIS DE LA ESCENA 5

Arthur, se encuentra en las oficinas del trabajo estirando sus zapatos de payaso, hasta que llega su compañero Randall. Él le comenta que ya se enteró qué es lo que le pasó y decide entregarle una pistola con munición, para que Arthur pueda defenderse en una próxima vez. Fleck ríe y le dice que no puede portar un arma, Randall asiente y le pide que no se preocupe, luego podría pagárselo.

Tabla 12

Personaje 1 – escena 5

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Fleck aquí presenta un personaje redondo, ya que al inicio se muestra serenos, pero al recibir el arma queda asombrado de alguna manera.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>El personaje presenta un maquillaje básico en el rostro. Base en polvo para ocultar las imperfecciones y evitar el reflejo de las luces. En la parte de la espalda, exactamente por el omóplato derecho, se puede observar un gran moretón a causa de la golpiza que recibió por parte de los jóvenes en el callejón. Su cabello se ve desordenado después de un día de trabajo y cae a la altura de sus hombros. Se notan unas entradas prominentes.</p>  <p>Figura 28. Maquillaje de Arthur</p>  <p>Figura 29. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>

	<p style="text-align: center;">VESTUARIO</p>	<p>El protagonista presenta un atuendo sencillo. En la parte del torso, no lleva ninguna prenda, ya que acaba de llegar a las oficinas del trabajo, después de haber cumplido con su labor. Está en un momento de relajación y se encuentra arreglando sus cosas. Viste un pantalón de tela de color azul. En esta ocasión, este color transmite calma y control. Se le puede percibir a Arthur de una manera tranquila y estable. Después de haber recibido una paliza por parte del grupo de niños, es consciente de que ya pasó y que solo debió dejar que se vayan, fue en vano perseguirlos.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Figura 30. Vestuario de Arthur.</p>
--	--	---

Tabla 13

Personaje 2 – escena 5

PERSONAJE N°2	Randall	
TIPO DE PERSONAJE	Randall se presenta como un personaje redondo, ya que desde que ingresa en la escena, se muestra como alguien alegre y amigable, pero al entregarle el arma a Arthur, toma una actitud sospechosa.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	Randall presenta un maquillaje sobrio y básico. Se le aplicó base en la cara y en la parte de la cabeza donde presenta calvicie, para evitar el brillo de la luz en su rostro. Presenta poco cabello alrededor de la cabeza y calvicie en la zona de la coronilla.

		 <p>Figura 31. Maquillaje y peinado de Randall.</p>
	<p>VESTUARIO</p>	<p>Lleva puesto un abrigo de color gris con cuello negro. Este color gris, puede asociarse con la crueldad y también hace referencia a la pérdida progresiva. Quiere decir que cuando Randall le entrega el arma a Arthur, para que este pueda defenderse, está comenzando la degeneración de la salud mental del protagonista. Al comenzar con este proceso, Randall está demostrando un nivel de crueldad y frialdad, ya que él sabe sobre el trastorno que padece Arthur. Debajo del saco, lleva puesta una camisa de color azul, la que representa serenidad y calma, que es la actitud que adopta para hablarle y convencerlo al protagonista de que se lleve el arma consigo, a pesar de que Randall sabe que Arthur no debe llevar un arma. Por último, lleva un pantalón de tela, sujeto por una correa de hebilla ancha y zapatos de vestir.</p>  <p>Figura 32. Vestuario de Randall.</p>

Tabla 14

Escenografía 5 – escena 5

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	<p>Se muestra que Arthur está estirando uno de sus zapatos de payaso con los que cumple su trabajo. Son unos zapatos anchos y largos que normalmente caracteriza a los payasos. Este zapato es de color rojo y tiene grabadas unas estrellas de color azul. El color rojo en los zapatos, puede simbolizar la furia y la venganza que siente el protagonista en esta escena, pero el contraste de las estrellas azules, contrarrestan estos sentimientos, ya que el azul transmite la calma, la serenidad y el control.</p>  <p>Figura 33. Zapatos de payaso.</p> <p>Randall entra en la escena con su traje de payaso en la mano. Llega para comenzar con su jornada laboral. Es un traje clásico de payaso con colores llamativos. Contiene un saco a cuadros de color verde que hace referencia a la lealtad, generalmente lo utilizan las personas leales, por lo tanto, son buenos amigos, tal y como se muestra con Arthur. Pero, el verde, también, lo utilizan los pensadores estratégicos. Podría insinuarse que al entregarle la pistola al protagonista, Randall ya tenía pensada su estrategia para que despidan a Arthur. Por último, el color naranja que es uno de los colores más resaltantes, normalmente lo utilizan las personas amigables, extrovertidas y rebeldes, lo que demuestra Randall desde que entra en la escena, saludando a todos sus compañeros de trabajo y entablando una conversación directa con Arthur.</p>

		 <p>Figura 34. Traje de payaso de Randall.</p> <p>La pistola que Randall le entrega a Arthur, marca el inicio de la metamorfosis del personaje principal. Arthur al inicio se nota sorprendido y no quiere aceptar el regalo de Randall, ya que él mismo sabe que es un peligro andar con un arma de fuego por la calle, por el trastorno que padece. Al final termina quedándose con la pistola.</p>  <p>Figura 35. Arma de fuego.</p>
	<p>COLOR</p>	<p>En esta escena, se puede observar que los colores cálidos y fríos, están equilibrados. Ninguno resalta más que el otro, lo que da a entender que todo está en orden y todavía hay un equilibrio en la atmósfera que rodea a Arthur, el protagonista. Los colores fríos, simbolizan la timidez e introspección de Arthur en la conversación que entabla con Randall y, por otro lado, el color amarillo de la iluminación cálida, transmite la energía, la fuerza y la alegría en los personajes.</p>  <p>Figura 36. Tonalidad cálidos y fríos.</p>

3.6. ANÁLISIS DE LA ESCENA 6

Arthur es llamado a la oficina de Hoyt, su jefe, para recibir una llamada de atención por haber abandonado su puesto de trabajo. Arthur explica las razones por las que no pudo volver a su puesto y por qué no devolvió el cartel de la tienda para la que estaba laborando, pero todo fue en vano, Hoyt, no creyó en su palabra. Posteriormente, le indica que devuelva el letrero o se lo descontarían de su paga, seguido de comentarios ofensivos, a lo que Arthur solo atinó a sonreír.

Tabla 15

Personaje 1 – escena 6

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Arthur presenta un personaje plano en esta escena, ya que se muestra sumiso y tímido frente a la llamada de atención que se le está dando.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>Arthur presenta un maquillaje básico y sobrio. Solo se le aplicó base en polvo, para evitar el reflejo de las luces en su rostro. Con referencia a su peinado, se logra observar su cabello a la altura de los hombros con entradas prominentes por la frente. Su melena se nota desordenada y da la sensación de estar algo sucia, después de un largo día de trabajo y también denota su nivel socioeconómico, ya que es alguien que no tiene la facilidad de asearse diariamente.</p>  <p>Figura 37. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	Vestuario	<p>El protagonista se encuentra vistiendo una camisa blanca con puntos blancos ordenadamente separados, un bolsillo pequeño a la altura del lado izquierdo del pecho y con el cuello abierto. El color blanco en el</p>

		<p>personaje, simboliza la inocencia que él presenta a la hora de escuchar las razones por las que le están llamando la atención en su lugar de trabajo. Él explica por qué es que no cumplió debidamente con su jornada laboral, pero su jefe le cree. La camisa le queda un tanto ancha, parece no ser de su talla. Lo que da referencia a que puede ser una prenda que recibió como herencia o como donación de otras personas, demostrando de esta manera la falta de recursos económicos para poder comprarse ropa nueva y propia.</p>  <p>Figura 38. Vestuario de Arthur.</p>
--	--	--

Tabla 16

Personaje 2 – escena 6

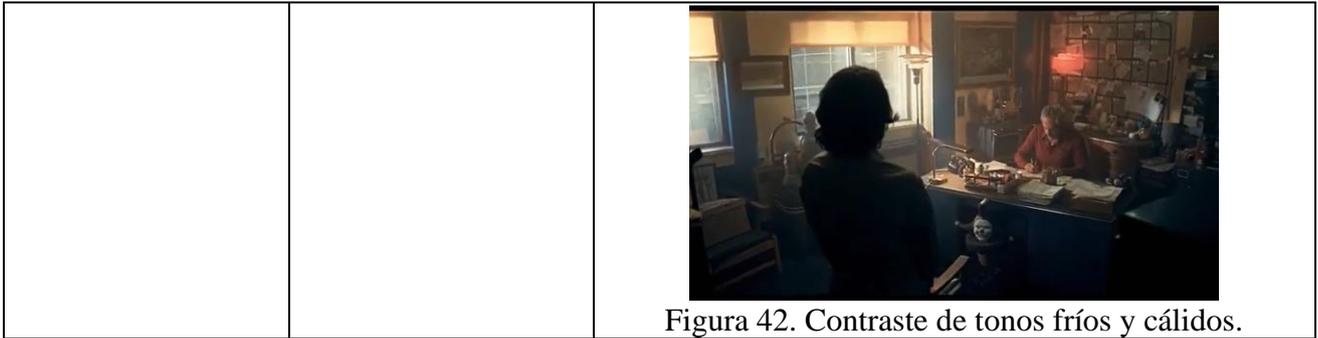
PERSONAJE N°2	Hoyt Vaughn	
TIPO DE PERSONAJE	Se presenta un personaje redondo porque al inicio de la charla, quiere mostrarse amigable, pero en lo que va alargándose la conversación se le comienza a notar autoritario y ofensivo.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	Hoyt es el jefe de Arthur. Es el encargado de administrar la empresa de clowns en la que el protagonista labora. Hoyt presenta un cabello corto y peinado, se nota ordenado. Se presencian canas en toda su cabellera y cierta calvicie por la frente, dando referencia a que es un personaje inteligente, con experiencia y mayor que el protagonista. Se aprecia un bigote que es un símbolo de virilidad y hombría desde hace muchos años. Este bigote también puede representar sabiduría y clase, que es como se muestra el personaje. En cuanto al maquillaje, se ha utilizado base en polvo para el rostro y así evitar el reflejo de las luces en la cara del actor.

		 <p>Figura 39. Maquillaje y peinado de Hoyt.</p>
	<p>Vestuario</p>	<p>Hoyt permanece toda la duración de la escena, sentado en su escritorio, lo que solo deja al descubierto su camisa. Utiliza una camisa entallada de color rojo que deja al descubierto su pecho, ya que no está completamente abotonada. En su pecho se puede ver un collar dorado, lo que da referencia a que es un individuo de clase media alta y no se encuentra totalmente necesitado de dinero, ya que tiene lo suficiente como para vivir y darse algunos lujos. El color rojo que se observa en la camisa, también simboliza el liderazgo y el poder, lo que se puede apreciar en el personaje a la hora de conversar con Arthur. Además, da la sensación de glamour y elegancia, lo que se ha querido transmitir con el personaje de Hoyt.</p>  <p>Figura 40. Vestuario de Hoyt.</p>

Tabla 17

Escenografía 6 – escena 6

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFÍA</p>	<p>Utilería</p>	<p>Como utilería se pueden apreciar un cigarrillo, un lapicero y un libro de notas con el que Hoyt interactúa, para leerle los apuntes de las quejas que le dieron sobre Arthur. El libro de notas más el lápiz, da a entender que Hoyt es un hombre muy ocupado y tiene muchos pendientes durante el día, por eso, es que utiliza un libro de notas para ahí apuntar todos los compromisos y responsabilidades de su día a día. El cigarrillo, no es como los que Arthur consume, tienen otro aspecto. Se nota como si fueran de un mayor precio, lo que da referencia a la clase socioeconómica a la que pertenece Hoyt. Normalmente, las personas afortunadas en los años 80, consumían tabaco, ya que les daba más presencia y así llamaban la atención.</p> <div data-bbox="932 922 1289 1211" data-label="Image">  </div> <p>Figura 41. Utilería de Hoyt.</p>
	<p>Color</p>	<p>En esta escena se puede presenciar de nuevo el contraste de los tonos fríos con los cálidos, pero en esta ocasión, los tonos cálidos dominan la escena, ya que se puede apreciar una lámpara roja a espaldas de Hoyt. Esta lámpara puede transmitir la ira con la que Hoyt se expresa al final de la escena y la que Arthur se contiene al escuchar la llamada de atención por parte de su jefe y su incredulidad, después de haberle explicado los hechos. Los tonos fríos expresan la calma con la que se inicia la conversación y con la que va a presentarse el protagonista. Definitivamente, se puede apreciar cómo es que todavía todo se encuentra equilibrado en la vida de Arthur.</p>



3.7. ANÁLISIS DE LA ESCENA 7

En esta escena se presencia la primera interacción entre Arthur y Sophie. El protagonista se encuentra en el ascensor para subir hacia su departamento y entonces, a lo lejos, escucha la voz de una mujer que le pide que espere un momento para también poder subir con su pequeña. Arthur detiene la puerta del ascensor que estaba a punto de cerrarse y logra pasar Sophie con su pequeña hija. A mitad del camino, Sophie hace un ademán de darse un tiro en la cabeza, a lo que Arthur responde con una sonrisa. Al salir ambos del ascensor, el protagonista llama a Sophie y le devuelve el ademán que ella se hizo anteriormente.

Tabla 18

Personaje 1 – escena 7

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Aquí Arthur es un personaje redondo, ya que al inicio se le nota sereno y calmado, pero al final logra dejar de un lado la timidez y entabla un diálogo con Sophie.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	El protagonista, en esta escena, presenta residuos de maquillaje blanco en la cara, que utilizó anteriormente en el trabajo y cuenta con base en polvo del color de su tez de piel, para evitar el brillo en la cara. Su cabello es marrón oscuro y largo, casi cayendo a la altura de los hombros. Se ve un peinado ordenado y parejo, lo que da sensación de pulcritud y seriedad.

		 <p>Figura 43. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	<p>VESTUARIO</p>	<p>Aquí Arthur está utilizando una camisa blanca con la parte del cuello abierta. La camisa de color blanco, nos transmite la sensación de paz e inocencia, lo que está demostrando el usuario en esta escena. Encima lleva un chaleco de color gris. Este color está vinculado con el autocontrol y la comunicación, lo que da a entender que Arthur se encuentra en un momento de tranquilidad consigo mismo, está controlando sus emociones, pero no es ajeno a la interacción que entabla Sophie. Así mismo, Además, se puede visualizar una polera de color marrón que simboliza comodidad y seguridad, lo que hace que Sophie vea a Arthur como alguien confiable en ese momento. Por último, en las piernas utiliza un pantalón azul oscuro y zapatos negros, que hacen referencia a los pensamientos negativos que Arthur normalmente tiene.</p>  <p>Figura 44. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 19

Personaje 2 – escena 7

PERSONAJE N°2	Sophie Dumond	
TIPO DE PERSONAJE	Sophie se presenta como un personaje plano en esta escena, ya que en todo momento se le nota cansada y desinteresada.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS

	<p>MAQUILLAJE/ PEINADO</p>	<p>El personaje de Sophie no lleva un maquillaje tan llamativo. Se presenta base en polvo del color de la tez de la actriz, para evitar el brillo en la cara, labial color piel, sombras en los párpados superiores, rímel en las pestañas y en las cejas. Tiene cabello ondulado y usa un peinado peculiar. Peina todo su cabello hacia arriba y lo sujeta con una bandana de color negro y puntos blancos.</p>  <p>Figura 45. Maquillaje y peinado de Sophie.</p>
<p>PERSONAJE</p>	<p>VESTUARIO</p>	<p>Sophie viste una camisa gris con el cuello abierto y se puede observar un collar que cuelga de su cuello. Como se mencionó anteriormente, el color gris simboliza la comunicación. Demuestra ser alguien social al romper el hielo con Arthur en el ascensor y no pasar un momento incómodo en un espacio tan angosto. También, tiene relación con la objetividad y la modestia, la cual demuestra cuando hace el comentario sobre el edificio en el que viven. Lleva encima un saco rojo. Este color transmite pasión, amor y provocación, pero en algunos casos, peligro. En su hombro izquierdo lleva colgada un pequeño bolso en el que carga sus cosas y en sus orejas, lleva colgados unos aretes en forma circular. Esta parada de ropa, le da un aspecto de que labora en un ambiente administrativo y al parecer, también se encuentra absorbida por la rutina.</p>  <p>Figura 46. Vestuario de Sophie.</p>

Tabla 20

Personaje 3 – escena 7

PERSONAJE N°3	Hija de Sophie	
TIPO DE PERSONAJE	La hija de Sophie es un personaje plano por lo que en toda la escena se muestra inocente y temerosa.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>La niña presenta un maquillaje básico, donde solo usa base en polvo. En cuanto al peinado, ella tiene cabello ondulado y largo de color negro. Su peinado consta de dos grandes moños, uno a cada lado y una raya al medio de la cabeza.</p>  <p>Figura 47. Maquillaje y peinado de hija de Sophie.</p>
	VESTUARIO	<p>En su vestuario se puede diferenciar un polo blanco con figuras rosadas y un pequeño moño de color rosado en el medio del cuello de la prenda. Como se ha mencionado antes, el color blanco, comunica pureza e inocencia. Es lo que se logra transmitir a través de su ropa y también de su mirada. Encima lleva puesta una casaca de color azul con capucha y por dentro un material abrigador. Se quiso transmitir la timidez, la introspección y tolerancia con esta prenda, ya que la niña repetía sin parar, lo que Sophie, su mamá, había comentado. Hasta que Sophie le dio la razón, su hija no dejaba de repetir el comentario anterior por parte de su madre. El color azul y rosado que se presenta en la vestimenta de la niña, son colores pasteles, sutiles. Son los colores que normalmente utilizan los niños en su día a día.</p>  <p>Figura 48. Vestuario de hija de Sophie.</p>

Tabla 21

Escenografía 7 – escena 7

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	<p>De utilería se puede apreciar una bolsa de papel con compras de productos de primera necesidad para el hogar, que Sophie carga en su brazo derecho, como conservas de alimentos y productos de aseo. Esto simboliza la responsabilidad de Sophie en el hogar. Ella es el pilar de la casa.</p>  <p>Figura 49. Bolsa de papel con compras.</p> <p>Por otro lado, la hija de Sophie, lleva consigo un pequeño peluche de oso en la mano. Resaltando así su niñez y la inocencia que existe en ella.</p>  <p>Figura 50. Peluche de hija de Sophie.</p>
	COLOR	<p>Esta escena presenta tonos cálidos y fríos, pero los fríos son los que más se pueden apreciar. Se puede observar que, sobre Arthur, se posa un color verde en todo momento. Este color nos anticipa una etapa de estabilidad y armonía, la cual irá encontrando a lo largo de su relación con Sophie. Por el lado de Sophie y su pequeña, siempre están acompañadas por los tonos cálidos, los que simbolizan calma y relajación. Es como se encuentran en el momento en que se desarrolla la escena. Sophie y su hija no tienen ningún</p>

problema, es por esto que los tonos cálidos les hacen compañía. El ascensor de color marrón, le da un aspecto lúgubre y antiguo. Los grafitis hechos en el mismo, dan referencia a que se encuentran en un barrio situado en una zona peligrosa, donde viven las personas de bajos recursos de la ciudad.



Figura 51. Tonos fríos.



Figura 52. Tonos cálidos.



Figura 53. Tono frío.

3.8. ANÁLISIS DE LA ESCENA 8

Ya en casa, Arthur se encuentra sentado en el sillón de su sala viendo una película en la televisión, buscando un momento de relajación después del día ajetreado que ha tenido. En la mesa se encuentra la pistola que su compañero de trabajo, Randall, le entregó para que pueda defenderse. Arthur se encuentra contemplando la pistola después de haber fumado un

par de cigarrillos. Se levanta del sillón y simula bailar mientras conversa con una mujer imaginaria, mientras todavía posee la pistola en la mano y de un momento a otro percute el arma accidentalmente, entrando en un estado de susto y nerviosismo.

Tabla 22

Personaje 1 – escena 8

PERSONAJE N°1		Arthur Fleck
TIPO DE PERSONAJE	La siguiente escena Arthur se muestra como un personaje redondo, ya que al inicio se le nota sereno y relajado, pero termina mostrándose nervioso y asustado.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>Arthur, en esta escena, presenta un maquillaje sutil y sereno. Se puede notar base en polvo de la tonalidad de la piel del actor, para evitar el brillo en el rostro. Lo que se puede ver, también, es escaso maquillaje blanco en toda la cara, que anteriormente se quitó, ya que ha regresado de su trabajo en el que se desenvuelve como payaso. En cuanto al peinado, tiene su cabello desordenado y largo de color marrón oscuro. Se observa un poco sucio, por lo que ha llegado a casa después del trabajo y también da a conocer sobre su posición económica.</p>  <p>Figura 54. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	VESTUARIO	<p>El vestuario en esta ocasión son pocas prendas de vestir, ya que el protagonista se encuentra en la sala de estar de su hogar viendo la televisión. Se encuentra vistiendo un pantalón de tela holgado que le queda a la altura de la cadera, color azul oscuro, lo que nos transmite la timidez e introspección de Arthur. Este simula estar conversando con una mujer en una pista</p>

		<p>de baile, en la soledad de su sala, algo que normalmente no sucedería en su realidad, ya que se muestra como alguien tímido que no entablaría una conversación fácilmente con alguna persona y con más razón si es una del sexo opuesto. Como se mencionó antes, el pantalón no le queda entallado, En los pies se le notan unas medias blancas que también le quedan sueltas y debajo del pantalón un bóxer de color blanco, pegado a la cintura. Esta ropa interior de color blanco, al ser pequeñas, nos puede transmitir la poca inocencia que aún conserva el protagonista, ya que al adquirir la pistola y a eso sumarle el trastorno que padece, lo puede volver un sujeto peligroso para la sociedad.</p>  <p>Figura 55. Vestuario de Arthur.</p>
--	--	---

Tabla 23

Escenografía 8 – escena 8

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	<p>La utilería que se usa en la presente escena es una pistola y cigarrillos. Esta es una de las primeras escenas donde se muestra la pistola con la que Arthur comete todos sus asesinatos. Esta pistola significa mucho para el personaje, ya que es un objeto que utiliza para su defensa personal y para deshacerse de todos los que quieran burlarse de él. Con esta arma él se siente confiado y seguro de sí mismo. No le teme a nada ni a nadie. Los cigarrillos demuestran que Arthur es un individuo ansioso, nervioso y que vive con un estrés constante que dificultan cada uno de sus días. Las terapias, la falta de recursos, su madre enferma, los maltratos en el trabajo y</p>

		<p>en la misma sociedad son las razones principales que mantienen agobiado al protagonista del largometraje.</p>  <p>Figura 56. Pistola y cigarros.</p>
	<p>COLOR</p>	<p>Aquí podemos notar que los tonos cálidos predominan la escena y solo en una pequeña parte de la sala, se puede apreciar un tono frío, por la imagen que emite el televisor. Una lámpara con iluminación cálida es la encargada de alumbrar la zona. Esto nos transmite la calma y la tranquilidad que ha encontrado el personaje en su sala. Un momento íntimo y personal que está teniendo consigo mismo. Se siente bien, confiado y relajado. El color frío que se aprecia en el televisor, comunica el desequilibrio que va a causar en el personaje. Lo podemos notar en el momento en que Arthur dispara la pistola sin motivo alguno y pasa de un estado de relajación a otro de susto y nervios.</p>  <p>Figura 57. Tonos cálidos.</p>

3.9. ANÁLISIS DE LA ESCENA 9

Le dan otro lugar donde pueda trabajar Arthur, esta vez en un hospital de niños con cáncer, donde se disfraza de payaso con una nariz de clown, él baila y canta: “If you're happy and you know it” con los niños. Sin embargo, se le cae el arma de fuego que anteriormente se lo había entregado su compañero de trabajo, Randall.

Tabla 24

Personaje 1 – escena 9

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que pese a todo lo que le ha pasado en el transcurso de la película, sigue intentando hacer las cosas bien por el mismo y por su mamá.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia al personaje principal de la película, Arthur Fleck, trabajando disfrazado de payaso. En cuanto a peinado, trae puesto una peluca, con cabello artificial color verde, lo que trasmite un payaso de bajos recursos para su vestuario. Sin embargo, en cuanto al maquillaje se ve un trabajo un poco más elaborado, ya que trae todo el rostro pintado de blanco, el cual trasmite pureza, mientras que en la parte superior e inferior de sus ojos lleva pintado triángulo de color azul, los cuales simbolizan la tristeza que percibe dicho personaje. En cuanto a su boca es roja con un contorno negro, este trasmite fuerza interna atrapada por la sociedad y su nariz roja, es decir, clown de payaso, este es una máscara de una persona espontánea en busca de su niño interior para hacer feliz a los demás.</p>  <p>Figura 58. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	VESTUARIO	 <p>Figura 59. Vestuario de payaso de Arthur.</p> <p>El vestuario de este personaje consiste en una camisa blanca que trasmite pureza, un chaleco amarillo encendido que trasmite alegría, ya que este personaje tiene la esperanza de transmitir alegría. Asimismo, su saco de vestir de payaso tiene rayas que forman cuadrados de color rojo, blanco y negro, la combinación de estos colores trasmite amor, paz y seriedad. En el pecho del saco, al lado izquierdo, lleva una flor que simboliza el amor tiene a su madre, por lo cual quiere trabajar honradamente sin hacer daño, solo anhela hacer sonreír a todos, También, se puede apreciar que este conjunto de</p>

	prendas le queda pequeño, de igual manera el pantalón que lleva puesto y los zapatos de payaso totalmente desgastado, lo cual hace referencia a la pobreza de este personaje. Sin embargo, la bata de doctor que lleva puesta simboliza pureza.
--	---

Tabla 25

Escenografía 9 – escena 9

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFIA	UTILERIA	<p>En cuanto a la utilería principal de esta escena es la pistola que le entrego uno de sus compañeros del trabajo para poder defenderse de la delincuencia de la ciudad. Sin embargo, este personaje se da cuenta que es un objeto de que no puede estar a la vista de todos y opta por recogerlo y esconderlo lo más pronto posible.</p>  <p>Figura 60. Arma de fuego, pistola.</p>
		<p>También, se visualiza una toca disco de vinillo, acompañado de un disco de vinillo que reproduce la canción que canta y baila Arthur. De igual manera se visualiza juguetes para los menores. Algunos de los niños se encuentran recibiendo su quimioterapia. Asimismo, se puede visualizar, sillas de ruedas, camillas y sillas de madera.</p>  <p>Figura 61. Utilería de Hospital y Vinillo.</p>
	<p>En esta escena la colorización que se usa es un tono verde amarillento, mientras que el verde transmite soledad, el amarillo transmite alegría. De igual manera, se visualiza las paredes con dibujos animados que ambientan a un lugar de niños. En cuanto a locación, el hospital, se muestra como un ambiente seguro, ya que no es un espacio decadente, debido a que es un sitio limpio y seguro, el personaje principal está siendo escuchado e incluso</p>	

	<p>COLOR</p>	<p>interactúa con los menores de edad. Mientras que el arma de fuego es un elemento oscuro que trae un cambio para Arthur.</p>  <p>Figura 62. Tonos fríos.</p>
--	--------------	--

3.10. ANÁLISIS DE LA ESCENA 10

Después de lo sucedido en el hospital de niños con cáncer, Arthur va a una cabina de teléfono público, en el cual se encuentra hablando con su jefe, este le interroga el motivo por el cual llevo el arma de fuego al hospital, Arthur le miente diciendo que era de mentira. Sin embargo, su jefe no le cree y le dice que su compañero de trabajo lo acuso a Arthur de que quería comprar un arma de fuego una semana atrás. Esta conversación termina con el despido de Arthur y el rompe con su cabeza el vidrio de la cabina del teléfono público.

Tabla 26

Personaje 1 – escena 10

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, a pese a lo que le ha pasado en el transcurso de la película, sigue intentando hacer las cosas bien. Sin embargo, en esta escena lo despiden.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se puede apreciar al personaje principal preocupado debido a lo sucedido en escena anterior, por la cual lo despedirán del trabajo. Se visualiza que la pintura blanca del rostro se encuentra difusa y escurrida, esto simboliza como el arma de fuego, que es un elemento oscuro, logró cambiar su situación (física y mental), ya que no se visualiza la pureza y confianza que emitía antes.</p>  <p>Figura 63. Maquillaje y peinado de payaso.</p>
	VESTUARIO	<p>En esta escena se visualiza que Arthur se encuentra con el mismo vestuario en el hospital, ya analizado anteriormente. Sin embargo, este personaje tiene puesto el saco de doctor blanco, que transmitía pureza. Asimismo, no lleva puesto la nariz de clown, que transmitía ternura.</p>  <p>Figura 64. Vestuario de payaso.</p>

Tabla 27

Escenografía 10 – escena 10

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFIA	UTILERIA	<p>En cuanto a la utilería de esta escena, se visualiza principalmente el teléfono público. Este elemento, es el medio de comunicación por el cual él se comunica con su jefe y le pide una explicación en cuanto al arma que llevo al hospital, Arthur le miente y esto logra enojar a su jefe aún más, él cual lo llama mentiroso y le menciona que su compañero de trabajo, Randall, le dijo que Arthur quería comprarle un arma la semana anterior. El jefe de Arthur lo termina despidiendo en ese mismo momento.</p> <div data-bbox="847 748 1382 1043" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="924 1048 1302 1077">Figura 65. Teléfono público.</p>

	<p style="text-align: center;">COLOR</p>	<p>En cuanto a la colorización de esta escena se visualiza a la ciudad con una tonalidad azul, la cual trasmite tristeza y melancolía. Asimismo, se visualiza que esta ciudad se encuentra en condiciones suciedad y pobreza, ya que se muestra una acumulación de bolsas de basura en varias zonas peatonales. También, se aprecia mujeres que aparentemente trabajan de damas de compañía, mientras que otra se encuentra aparentemente saliendo del trabajo de camino a casa.</p>  <p style="text-align: center;">Figura 66. Tonos fríos.</p> <p>En cuanto la parte de la escena en la que Arthur se encuentra hablando por teléfono con su jefe se visualiza una tonalidad azul más verdosa, la cual simboliza el posible cambio que puede tomar este personaje debido a lo sucedido.</p>  <p style="text-align: center;">Figura 67. Colorización verdosa.</p>
--	--	--

3.11. ANÁLISIS DE LA ESCENA 11

Arthur después de ser despedido, sube al tren de camino a casa en el cual se encuentra con tres trabajadores de Inversiones Wayne y sucede una masacre.

Tabla 28

Personaje 1 – escena 11

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que es una buena persona, pero las circunstancias más su salud mental lo vuelven un asesino.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS

<p>PERSONAJE</p>	<p>MAQUILLAJE/ PEINADO</p>	<p>En esta escena Arthur se encuentra melancólico debido a que lo despidieron del trabajo. Su maquillaje en esta escena es repetición de un payaso de bajos recursos, con base de pintura blanca que transmite honradez, en la parte superior de sus ojos tiene un triángulo dibujado con pintura azul al igual que la parte inferior, estos transmiten tristeza y melancolía. También tiene una enorme sonrisa dibujada con pintura roja que transmite fortaleza, pero se visualiza un contorno negro alrededor que da referencia a la negatividad que lo rodea y cejas de color rojo que transmiten amor e ira.</p>  <p>Figura 68. Maquillaje y Peinado Arthur Fleck.</p>
	<p>VESTUARIO</p>	<p>En cuanto a su vestuario está compuesto una camisa blanca entallada con formas romboides y adornos de color negro, dentro de ellas simbolizan paz llena de conflictos. Lleva una corbata marrón con rayas diagonales mostazas, dando una perspectiva de serenidad y un chaleco amarillo mostaza tratando de transmitir felicidad en su trabajo como payaso de niños con cáncer, se encuentra con una peluca tipo gorro con cabello a los lados color verde fosforescente, dando referencia a querer llamar la atención a pesar de la falta de dinero para su vestuario. Tiene un pantalón viejo de color marrón con parches y las basta gastadas, el color de dicho pantalón simboliza serenidad, los parches que tiene simbolizan pobreza y medias largas de color blanco que intenta tramitar paz y alegría con cada paso que da dicho personaje, lleva zapatos de vestir negros con tiros largos amarrados. A su costado lleva una bolsa donde está su atuendo de trabajo como payaso en un hospital de niños con cáncer, esta bolsa es de un nivel socioeconómico bajo de color blanco con rayas azules, transmiten paz, tristeza y pobreza.</p>



Tabla 29

Personaje 2 – escena 11

PERSONAJE N°2	Ryan – Trabajador 1 de Inversiones Wayne.	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, debido que entra a la escena con un comportamiento arrogante.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>Ryan, se encuentra con un poco de sudor en el rostro, con el cabello ligeramente despeinado, aparentemente salieron de fiesta con sus compañeros de trabajo y luego fueron a comer comida rápida. Este personaje tiene un comportamiento arrogante, desafiante y acosador con una señorita en el tren que se encuentran.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Figura 70. Maquillaje y peinado de Ryan.</p> </div>

	<p>VESTUARIO</p>	<p>En esta parte de la escena Ryan se encuentra con su uniforme completo de trabajo compuesto por una camisa blanca manga larga y un saco negro, corbata azul marino, pantalón de vestir negro y zapatos de vestir negro correctamente amarrados, con su uniforme completo da referencia que es un buen trabajador, pero con la manera de sentarse y las actitudes que tiene en dicha escena con la señorita del tren, da a entender su falta de ética, el los colores del uniforme transmiten serenidad y elegancia. En la mano tiene una bolsa de papas fritas que da referencia que los tres trabajadores fueron a comer comida rápida, es decir no se preocupan por su salud, solo viven el momento.</p>  <p>Figura 71. Vestuario de Ryan.</p>
--	------------------	---

Tabla 30

Personaje 3 – escena 11

PERSONAJE N°3	Trabajador 2 de Inversiones Wayne.	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, debido a que entra a la escena con un comportamiento tedioso.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	<p>MAQUILLAJE/ PEINADO</p>	<p>Trabajador 2, se encuentra aparentemente acalorado ya que tiene las mangas de la camisa remangadas con un ligero sudor en el rostro y con un peinado de lado que da referencia a que es un trabajador aplicado pero que no se preocupa por sí mismo, ni lo que piensen los demás.</p>  <p>Figura 72. Maquillaje y Peinado de Trabajador 2.</p>

	<p style="text-align: center;">VESTUARIO</p>	<p>En esta escena el Trabajador 2 lleva el saco de su uniforme de trabajo en la mano, dando referencia a que no le interesa como piensen de él siendo trabajador en una empresa grande, tiene puesto una corbata color azul marino ligeramente suelta, que da referencia a que es relajado con su estilo de vida y las mangas de su camisa blanca remangadas dando referencia a egocentrismo. También usa tirantes color plomo que giran en sus hombros para sostener su pantalón, simbolizando sus ganas de sentirse seguro con su personalidad. Asimismo, lleva un reloj de oro, dando a entender que el nivel económico que maneja es medio casi elevado, este reloj lo lleva en la mano derecha, también lleva zapatos negros de vestir correctamente amarrados, que da entender que tiene un futuro asegurado en su lugar de trabajo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Figura 73. Vestuario de Trabajador 2.</p>
--	--	--

Tabla 31

Personaje 4 – escena 11

PERSONAJE N°4	Señorita en el tren	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, de comportamiento sumiso todo el tiempo en la escena.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS

<p>PERSONAJE</p>	<p>MAQUILLAJE/ PEINADO</p>	<p>Señorita del tren, este personaje tiene un poco de base en polvo de acuerdo al tono de su piel para difuminar imperfecciones propias del rostro, con sombra en las cejas para causar un poco de grosor, lleva un poco de rubor en las mejillas y labial nude. El maquillaje de esta señorita es sutil dando a entender que su personalidad es sumisa y no le gusta meterse en problemas, en pocas palabras una persona callada. Lleva el cabello suelto y cepillado hasta el busto, dando a mostrar que no es una persona que le guste llamar la atención.</p>  <p>Figura 74. Maquillaje y peinado Señorita del Tren.</p>
	<p>VESTUARIO</p>	<p>En esta escena la señorita de tren lleva un polo con cuello alto de color blanco, dando referencia a tranquilidad, una falda larga color negro dando referencia a la seriedad de la persona, una chaqueta vestido largo hasta las rodillas color marrón dando referencia a su estilo de vida, no le gusta llamar la atención, es una persona tímida y callada, también lleva unos botines con tacos de cuero color negro para demostrar firmeza en sus decisiones, en la mano lleva un libro, dando a entender que prefiere no ser espectadora de lo que sucede en su entorno y en esta escena lo toma como una arma de protección a los acosos que le propina el personaje Ryan.</p>  <p>Figura 75. Vestuario de Señorita del Tren.</p>

Tabla 32

Personaje 5 – escena 11

PERSONAJE N°5	Trabajador 3 de Inversiones Wayne.	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, de arrogante en toda la escena.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>El trabajador 3, se encuentra con un peinado hacia atrás queriendo demostrar seriedad y seguridad de sí mismo, se encuentra con la piel limpia con un poco de luminosidad aparentemente una combinación de base y sudor, dando a notar su preocupación por lo que pueda a pensar la sociedad de él.</p>  <p>Figura 76. Maquillaje y peinado de Trabajador 3.</p>
	VESTUARIO	<p>En esta escena el trabajador 3 se encuentra con su completo uniforme de trabajo que es compuesto por una camisa blanca que transmite tranquilidad y el primero botón desabotonado que da referencia a su calor, se encuentra sin corbata dando a entender sus ganar de llamar la atención con el saco negro de vestir abierto dando referencia a su estilo de vida relajado, pantalón de vestir negro demostrando elegancia y zapatos de vestir correctamente amarrados dando a entender que tiene un futuro seguro.</p>  <p>Figura 77. Vestuario de Trabajador 3.</p>

Tabla 33

Escenografía 11 – escena 11

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	<p>En cuanto a la utilería de esta escena la señorita tiene un libro en las manos que usa como protección del asco que es víctima, el trabajador 1, Ryan lleva una bolsa de papas fritas, dando a entender que no le importa su salud solo vive el día a día y Arthur lleva una bolsa blanca de cuadros azules, que transmiten paz, tristeza y pobreza con sus cosas de trabajo, en el cual se encuentra el arma que le entrego un ex compañero de trabajo Randall y el arma con la que asesinara a los tres trabajadores, también lleva dentro de dicha bolsa su nariz de payaso color rojo que trasmite amor y amistad, sus zapatos de payaso desgastados y rotos que se mostró en una escena anterior de color azul y marrón dando referencia a la tristeza y serenidad, asimismo lleva un saco de vestir de cuadros color blanco con negro acompañado de una flor artificial con lo que hizo su show a una escena anterior a esta en un hospital de niños con cáncer. Dentro del vagón de tren se visualiza grafitis, poster rotos y basura dando referencia al vandalismo que hay en dicha ciudad y el tiempo de sociedad que vive ahí.</p> <div data-bbox="826 1205 1422 1541" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="900 1541 1347 1572">Figura 78. Utilería escenografía 2.</p>

	<p>COLOR</p>	<p>En este ambiente se aprecia la tonalidad verde que va parpadeando, es decir por segundos dicho vagón de tren se visualiza negro y el color verde se va tornado a amarillo dando referencia a la renovación en su personalidad que tendrá el personaje principal de película, Arthur Fleck, debido a la matanza que se visualiza en dicha escena.</p>  <p>Figura 79. Tonos pasan de color verde a amarillo.</p>
--	--------------	---

3.12. ANÁLISIS DE LA ESCENA 12

Después de haber asesinado a tres jóvenes de Wall Street en un tren, Arthur desesperado emprende la huida hacia un baño público aledaño al lugar de la escena del crimen, en donde interpreta un baile algo peculiar a manera de tranquilizarse y asimilar la tragedia que ocasionó minutos antes.

Tabla 34

Personaje 1 – escena 12

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Se presenta un personaje redondo. En esta escena, se va presenciando la evolución de Arthur Fleck. Es uno de los momentos en donde se observa que ya está adoptando las características del Joker.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia a Arthur Fleck con el maquillaje de payaso que caracteriza al personaje de "Joker", pero un poco gastado y con señales de haberse corrido por el sudor y los golpes propinados en la escena anterior, por parte los jóvenes de Wall Street. Pintura blanca como base con triángulos azules en dirección hacia arriba y hacia abajo alrededor de los ojos. Encima de los triángulos, unas líneas curvas de color rojo para aparentar cejas. Sangre en la nariz que recorre hasta el mentón e impacto de golpe en el pómulo. Alrededor de la boca, pintura roja para aparentar una boca más grande con bordes de color negro. Este mismo maquillaje lo utilizaba para su trabajo y desde esta escena, para cometer sus crímenes. Este maquillaje le da al personaje el aspecto de un payaso antiguo, como el de un bufón de los tiempos medievales, los cuales siempre tenían un aspecto grotesco y oscuro. En cuanto al peinado, el cabello lo lleva a la altura de los hombros, desordenado y de color castaño oscuro. Se le aprecia un poco húmedo por el sudor.</p>  <p>Figura 80. Maquillaje y peinado de Joker.</p>

Vestuario

En la presente escena el personaje lleva puesta una camisa blanca que se le nota entallada, con formas romboides y adornos dentro de ellas. Lleva una corbata de rayas diagonales de colores guinda y amarillo. Un chaleco entallado de color amarillo por delante y marrón en la parte de atrás. Viste un pantalón viejo de tela a rayas delgadas de color marrón con parches, la bastas gastadas y medias largas de color blanco. Zapatos viejos de vestir negros con tiros largos amarrados. Todo el vestuario del personaje le queda pequeño. También, se ve viejo y gastado, lo que hace alusión a su bajo nivel económico y que no cuenta con el dinero suficiente para poder adquirir vestimenta nueva y que sea de su talla.



Figura 81. Vestuario superior de Joker.



Figura 82. Vestuario inferior de Joker.

Tabla 35

Escenografía 12 – escena 12

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFÍA</p>	<p>Utilería</p>	<p>En esta escena se observa que Arthur Fleck porta una bolsa vieja de plástico a cuadros y de orejas largas en donde lleva todas sus cosas. Esta bolsa que lleva siempre consigo, hace notar que es de bajos recursos, que es una persona que no tiene los medios necesarios ni para comprarse una mochila o un morral donde pueda llevar todas sus pertenencias. En el caso del espejo, se puede ver que Arthur interactúa con este, para verse a sí mismo al terminar su baile y de esta manera sentirse empoderado. Darse cuenta de que él es capaz de hacer lo que se proponga.</p> <div data-bbox="890 831 1374 1256" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="954 1261 1310 1294">Figura 83. Bolsa a cuadros.</p> <div data-bbox="818 1330 1449 1682" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1011 1686 1254 1720">Figura 84. Espejo.</p>

	<p style="text-align: center;">Color</p>	<p>La psicología del color verde según Juan Núñez (2014) da una sensación de armonía y serenidad. Es lo que se buscó con este ambiente de tonalidad verde en la presente escena analizada, ya que Arthur viene de un trágico encuentro con unos jóvenes de Wall Street que golpearon al protagonista. Se nota un tono cálido también, a través de la ventana queriendo dar la sensación de calma y tranquilidad para Joker en esta escena.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Figura 85. Tonos verdes.</p>  <p>Figura 86. Tonos cálidos.</p> </div>
--	--	---

3.13. ANÁLISIS DE LA ESCENA 13

Arthur, se encuentra en su segunda cita con la trabajadora social, su psicóloga donde él le comenta que se siente visible ante la sociedad, mientras que ella le informa que no habrá más citas de terapia debido a que el estado a decidido acortar la ayuda social.

Tabla 36

Personaje 1 – escena 13

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, después del asesinato que causo Arthur empieza a sentirse, visible ante la sociedad.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena el personaje principal, Arthur, se encuentra en su segunda visita a su psicóloga, donde este le menciona que se siente invisible ante la sociedad. Sin embargo, la psicóloga le comenta que no podrá recibir más sesiones de terapia debido a que el estado ha recortado la ayuda social. En esta parte de la película se aprecia a Arthur con un rostro cansado debido a sus líneas de expresión, que en cuanto al maquillaje se profundizaron con sombra marrón y base clara, debido al tono de piel del personaje.</p>  <p>Figura 87. Maquillaje y Peinado de Arthur.</p>
	VESTUARIO	<p>Esta escena es un momento importante para Arthur, esto lo trasmite en la vestimenta que el personaje lleva, se visualiza una camisa blanca, encima de esta lleva un suéter color gris, el contraste de estos, transmiten seriedad y elegancia, dado que este personaje se encuentra en un momento trascendente para él.</p>  <p>Figura 88. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 37

Personaje 2 – escena 13

PERSONAJE N°2	Trabajadora Social Psicóloga	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, ya que es una buena persona, trabaja para el estado y ayuda a personas con problemas mentales. Sin embargo, el estado dejó de brindar esta ayuda.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia a un segundo personaje quien es una trabajadora social, es decir la psicóloga de Arthur Fleck, en cuanto al maquillaje se percibe que tiene base en polvo de acuerdo a su tono de piel para evitar el cutis graso. Sin embargo, se le aprecia demacrada, debido a que el estado tomó decisión ya no brindar ayuda social, esto termina perjudicándola. En cuanto a su peinado y su tono de piel, podemos decir que es una mujer afrodescendiente.</p>  <p>Figura 89. Maquillaje y Peinado de Trabajadora Social.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario de este personaje, trabajadora social, es decir, la psicóloga de Arthur Fleck, podemos apreciar que tiene una blusa con colores rosado pastel y blanco, donde el color rosado pastel transmite ternura y delicadeza, y el blanco transmite honradez y pureza. También lleva puesto abrigo color coral pastel, aparénteme es su propia ropa, ya no lleva puesto uniforme del centro, este color transmite sencillez.</p>  <p>Figura 90. Vestuario de Trabajadora Social.</p>

Tabla 38

Escenografía 13 – escena 13

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFIA	UTILERIA	<p>En esta escena, Arthur se encuentra en su segunda cita con su psicóloga y en esta vez se encuentra con ánimos de hablar acerca de sus sentimientos. Sin embargo, la psicóloga le comenta que la última sesión debido a que el estado decidió cortar la ayuda social. En cuanto a la utilería principal de esta escena es el cigarro que tiene este personaje. Asimismo, se visualiza que el lugar ya no está lleno de informes.</p>  <p>Figura 91. Cigarro.</p>
	COLOR	<p>En esta escena se visualiza el ambiente de tonalidad azul que se va tornando a un tono verde, este conjunto de colores transmite el cambio que está por suceder en el personaje principal. La iluminación de esta escenografía trasmite la apariencia de un centro interrogatorio, mas no de un centro de terapia psicológica.</p>  <p>Figura 92. Tonos fríos.</p>

3.14. ANÁLISIS DE LA ESCENA 14

Arthur llegó hasta la mansión de los Wayne, para conocer al pequeño Bruce. Lo distrae con un pequeño número, implementando su nariz de clown y una varita mágica, para llamar su atención. Arthur se acerca a Bruce y le dibuja una sonrisa con los dedos, en lo que Alfred llega al instante para separarlo del pequeño Bruce y desatar un momento tenso entre ambos, ya que se menciona el amorío entre Thomas Wayne y la madre de Arthur, Penny Fleck. Arthur ahorca a Alfred por un momento y termina escapando de la mansión.

Tabla 39

Personaje 1 – escena 14

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Arthur en esta escena es un personaje redondo. Primero se le nota amigable y sereno, pero cuando aparece Alfred le da un ataque impulsivo y se nota agresivo.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>Arthur esta vez utiliza un maquillaje sutil y sobrio. Se puede apreciar que se le aplicó base en el rostro, para evitar el brillo en su cara. Su cabello se ve peinado hacia atrás, ordenado y limpio. Al parecer, lo utilizó de esta manera, ya que siente que es una ocasión especial. Quiso presentarse de una manera decente.</p>  <p>Figura 93. Maquillaje y peinado de Athur.</p>
	Vestuario	<p>En esta escena se puede ver a Arthur vistiendo un atuendo decente. Se le nota aseado y ordenado. En la parte del torso, viste debajo una camisa blanca que demuestra la frialdad en su actitud al contar que ya sabía todo lo que había pasado entre su madre y Thomas Wayne. Encima lleva una chompa de tela</p>

		<p>marrón y una casaca del mismo color, pero en tono más claro, la cual también transmite soledad y tristeza, además del aislamiento en el que vive día a día. Lleva unos zapatos de vestir de color marrón oscuro. Por último, se encuentra usando un pantalón de tela color negro, el cual le queda un poco holgado. El color negro transmite la sensación de tristeza y soledad, como normalmente se siente Arthur. También, se puede asociar con el peligro. En ese momento, Arthur es un individuo peligroso, ya que se está encontrando con un niño indefenso y él sabe quien es, por lo tanto, la envidia y los celos, podrían apoderarse de él en cualquier momento.</p> <div data-bbox="933 725 1347 1182" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Figura 94. Vestuario de Arthur.</p>
--	--	--

Tabla 40

Personaje 2 – escena 14

PERSONAJE N°2	Bruce Wayne	
TIPO DE PERSONAJE	Bruce se presenta como un personaje plano, ya que en todo momento se le nota curioso y tímido.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
	Maquillaje/Peinado	Bruce un maquillaje básico. Se le aplicó base en polvo en el rostro, para evitar el brillo en la cara del actor. También, se puede notar unas sutiles sombras en la parte inferior de los ojos. En cuanto a su peinado, tiene cabello ondulado y voluminoso. Tiene la cabellera cepillada hacia el lado izquierdo. Se le nota ordenado y limpio. Utiliza un estilo de corte medio hongo.

<p>PERSONAJE</p>		 <p>Figura 95. Maquillaje y peinado de Bruce Wayne.</p>
	<p>Vestuario</p>	<p>Bruce lleva consigo un atuendo que denota que es un niño de gran fortuna. Su ropa le queda entallada y se ve vestido con clase. Debajo lleva una chompa de lana con cuello de tortuga doblado de color blanco y encima un saco de color marrón claro. El blanco transmite la inocencia y pureza que demuestra el niño Bruce. No entiende que es lo que está pasando y no se imagina quien es el tipo con el que está tratando, solo se deja llevar por su curiosidad de niño y se queda entretenido por el show brindado por Arthur. El color marrón claro no demuestra agresividad, ni nada peligroso. Todo lo contrario, es un color que transmite lealtad, amabilidad, amigable y una persona asequible. Por último, lleva puesto un pantalón de color negro. Este color demuestra elegancia y exclusividad, es lo que demuestra Bruce al estar jugando en una inmensa mansión.</p>  <p>Figura 96. Vestuario de Bruce Wayne.</p>

Tabla 41

Personaje 3 – escena 14

PERSONAJE N°3	Alfred Pennyworth	
TIPO DE PERSONAJE	Alfred es un personaje redondo porque al inicio de la escena se le nota un poco exaltado, pero en lo que se va desarrollando el diálogo, adopta una actitud burlona.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>Alfred presenta un maquillaje simple y sobrio. Base del color de su piel en el rostro, para evitar el brillo en su cara. Por el lado del cabello, se puede notar que se le realizó un peinado hacia la derecha, con una raya al lado izquierdo de la cabeza. Su cabellera se ve ordenada y limpia, lo que le da un aspecto pulcro y serio al personaje. Tiene el cabello castaño, a pesar de poder percibir que es un personaje de no tan avanzada edad, pero se visualizan algunas arrugas en el rostro. También, utiliza una barba poblada en el que sí se llegan a apreciar unos cuantos vellos de color blanco, pero solo lo mínimo.</p>  <p>Figura 97. Maquillaje y peinado de Alfred.</p>
	Vestuario	<p>Alfred está vestido de con un traje completo de color negro. Debajo lleva una camisa blanca y en el cuello una corbata de color guinda con rayas blancas y azules. El atuendo negro que utiliza Alfred, es para demostrar elegancia, seriedad y formalidad, ya que él es el mayordomo de la familia Wayne y en todo momento debe mostrarse presentable y pulcro. La camisa blanca puede transmitir la frialdad con la que trata a Arthur, al decir que su madre era una persona enferma en cuanto a su salud mental. También, demuestra su frialdad al reírse cuando Arthur menciona que su padre es Thomas Wayne.</p>

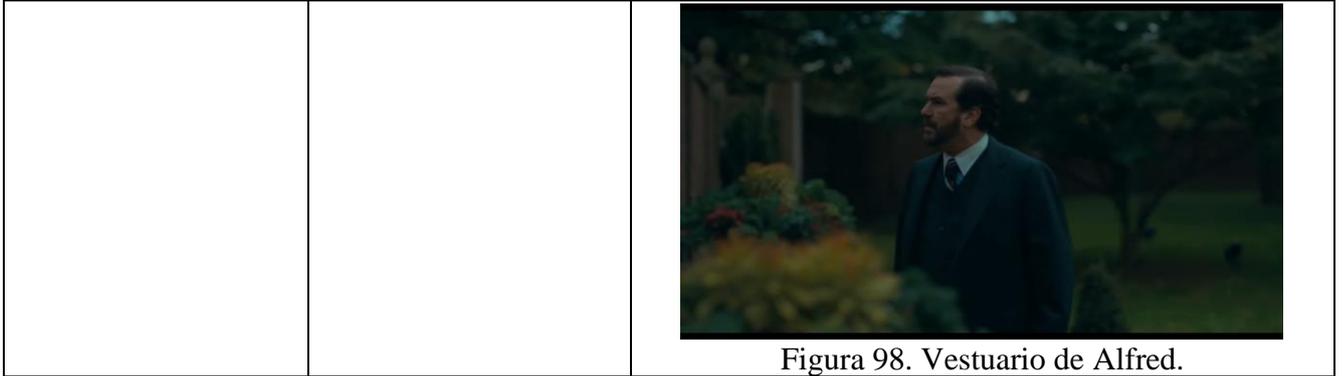


Tabla 42

Escenografía – escena 14

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFÍA</p>	<p>Utilería</p>	<p>En la utilería, se puede observar que Arthur está llevando puesta la nariz roja de clown que utiliza para su trabajo, ya que él se gana la vida, laborando como payaso. La llevó al encuentro en la mansión de los Wayne, para así poder llamar la atención del pequeño Bruce y mostrarse como alguien amigable y confiable para el niño.</p> <div data-bbox="967 669 1311 1048" data-label="Image">  </div> <p>Figura 99. Nariz roja.</p> <p>También, se puede visualizar una varita mágica con flores que utiliza Arthur para entretener al pequeño Bruce. Esta varita también la usa para cumplir con su horario laboral, para algunos shows infantiles que también debe cubrir.</p> <div data-bbox="1002 1303 1278 1832" data-label="Image">  </div> <p>Figura 100. Varita mágica con flores.</p>
	<p>Color</p>	<p>En esta escena se puede observar la mezcla de los colores cálidos con los fríos. Tanto Arthur como Bruce, llevan prendas de vestir con colores similares.</p>

		<p>Lo que se quiere transmitir con estos colores cálidos, es la calma y tranquilidad que hay entre ambos, al momento que Arthur hace un pequeño número para Bruce y así acercarse a él. Por otro lado, los colores fríos hacen más tenso el momento de cuando Arthur se acerca por completo al pequeño, tratando de dibujarle una sonrisa con las manos. También, adornan la pequeña gresca que se genera al momento que el protagonista ahorca a Alfred.</p>  <p>Figura 101. Tonos cálidos.</p>
--	--	--

3.15. ANÁLISIS DE LA ESCENA 15

Arthur se encuentra cuidando a su mamá que está postrada en la cama del hospital. Se encuentra preocupado y pensativo, hasta que comienzan a transmitir su programa favorito con Murray Franklin y se da con la sorpresa de que su ídolo está hablando de él, acerca de su show de *stand up*. Arthur pensó que Murray daría una crítica positiva sobre su persona, pero fue todo lo contrario, solo recibió burlas por parte de la persona que más admiraba.

Tabla 43

Personaje 1 – escena 15

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Aquí se puede apreciar a Arthur como un personaje redondo, ya que pasa de estar triste a feliz y al final termina decepcionándose del que llegaba a ser su ídolo.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	El protagonista en esta escena, presenta un maquillaje sobrio y básico. Se puede notar que lleva base en polvo del color de su piel, que se utilizó para que el rostro del actor no se vea brillante. Con respecto al peinado, no se aprecia totalmente ordenado, ni

		<p>desarreglado, lo que transmite que en ese momento se encuentra en un estado neutro. En el que se pueden desatar tanto, emociones positivas, como negativas.</p>  <p>Figura 102. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	<p>Vestuario</p>	<p>El atuendo en esta escena consta de una casaca marrón que lleva puesta encima con el cierre abierto. En esta ocasión, el color de la casaca transmite la sensación de tristeza y soledad, lo que hace referencia a lo que Penny Fleck, la mamá de Arthur, cayó enferma y él siente dicha nostalgia de no tener a su madre vital y presente cuando él más la necesita. También, se observa una camisa blanca con el cuello abierto y afuera del pantalón. Dicho color brinda la sensación de frialdad y vacío en el personaje. La falta de afecto y la escasa felicidad que pueda adquirir frente a tantas adversidades que se le presentan consecutivamente. Por último, un pantalón gris que demuestra el autocontrol que siempre se encuentra practicándolo. Todas estas prendas se ven holgadas puestas en Arthur y demuestran el nivel socioeconómico al que él pertenece.</p>  <p>Figura 103. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 44

Personaje 2 – escena 15

PERSONAJE N°2	Murray Franklin	
TIPO DE PERSONAJE	Este personaje llega a ser plano, ya que en todo momento se le nota sarcástico e irónico	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>El personaje de Murray Franklin es de una celebridad televisiva. El maquillaje que presenta es base en polvo, para evitar el brillo de las luces en el rostro. En cuanto al peinado, usa el cabello corto, cepillado hacia atrás con una línea al costado derecho de la cabeza. Tiene el cabello gris por la presencia de canas en algunas zonas de la cabeza. Este peinado lo hace ver pulcro y ordenado.</p>  <p>Figura 104. Maquillaje y peinado de Murray.</p>
	Vestuario	<p>Su vestuario es un conjunto elegante, un traje de tela de color plomo. Debajo usa un chaleco del mismo color y una camisa un tono plomo más claro que el traje. También, lleva consigo una corbata que incluye puntos negros separados de manera ordenada. Este atuendo da a conocer que Murray es un personaje de la alta sociedad para la época en la que se desarrollan los hechos. Además, es una celebridad de la televisión. El color plomo con el que se vistió al personaje, simboliza el conocimiento, la seguridad y la inteligencia. Es lo que demuestra el personaje, ya que se presenta como alguien crítico, civilizado y culto. Este color también hace referencia a la longevidad y como se puede notar, Franklin es un personaje de avanzada edad.</p>

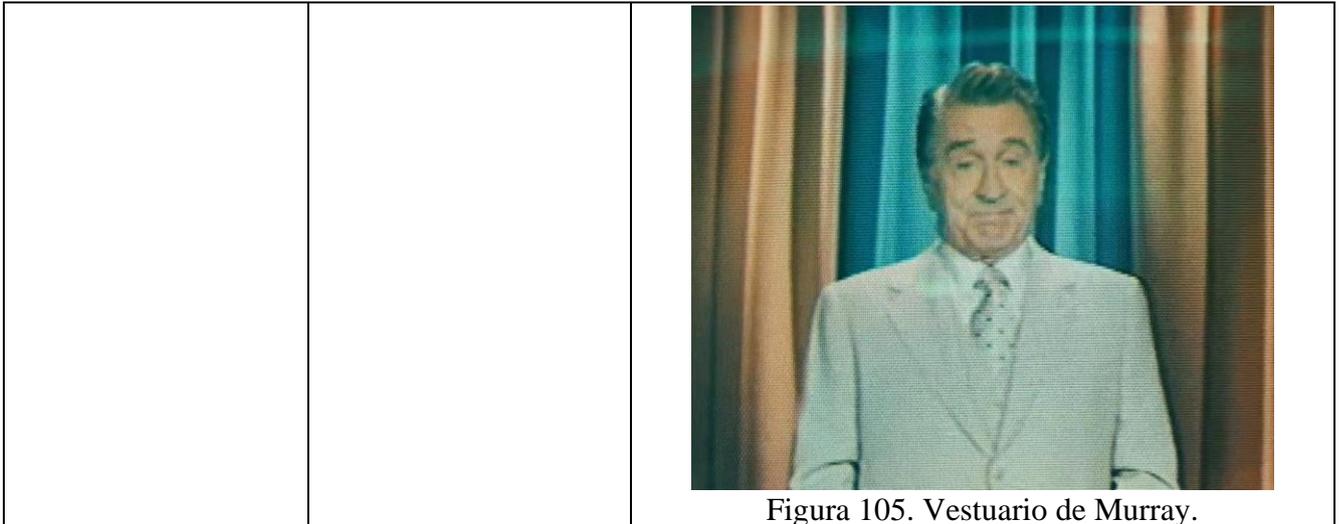


Tabla 45

Escenografía 15 – escena 15

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	Utilería	<p>En la escena se puede visualizar un televisor por donde Arthur presencia la burla de su ídolo, Murray Franklin, hacia su persona. El televisor es rígido y grande, dando referencia a la época en la que se encuentran que son los años 80's. Se encuentra dentro de una base metálica que está sujeta al techo, lo que cuida que no hurten el televisor. Esto también demuestra que se encuentran en una ciudad que no es nada segura en cuanto a la delincuencia y también, da a entender que es un hospital al que cualquier persona tiene acceso.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Figura 106. Televisor antiguo.</p>
	Color	<p>Aquí se puede apreciar el contraste de los colores fríos con los cálidos, en base a las emociones que el personaje está sintiendo en el momento. Al principio de la escena, se le nota triste y preocupado por la situación que está atravesando. Luego, al iniciar el</p>

		<p>programa favorito de su madre y él, se le ve alegre y atento a lo que se está transmitiendo en la televisión. Su felicidad aumenta al ver que están hablando de él en su programa favorito, pero al oír que Franklin no se está expresando bien sobre él, su rostro cambia y la sonrisa que resaltaba se borró radicalmente. El azul resalta toda la frialdad con la que se expresan sobre Arthur, al igual que la profunda decepción, tristeza y rabia que siente en ese momento. La escasa luz cálida que se aprecia a través de las ventanas, simboliza la poca tranquilidad que el personaje está teniendo últimamente. Todo lo bueno en él, se está agotando.</p>  <p>Figura 107. Tonos fríos.</p>
--	--	--

3.16. ANÁLISIS DE LA ESCENA 16

Arthur se encuentra en el baño del teatro buscando poder conversar con su padre. Se encuentra nervioso y tímido. Sin embargo, la conversación no sale como lo esperaba y Thomas Wayne, le golpea con un puñete en la nariz a Arthur, lo cual le hace sangrar. Arthur, termina con más intrigas después de dicha conversación.

Tabla 46

Personaje 1 – escena 16

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, ya que es una buena persona y en esta escena trata de hablar con su padre.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena podemos apreciar a Arthur tímido, debido a que hora la primera vez que se acercaba de la manera correcta a su padre. En cuanto al maquillaje, se aprecia que el personaje lleva base en polvo para atenuar el cutis graso. Sin embargo, profundizan los ojos con sombra marrón oscura e intensifican sus líneas de expresión y ojeras. En cuanto a su cabello se encuentra desalineado.</p>  <p>Figura 108. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario de Arthur en esta escena está compuesto por una camisa gris con líneas negras que forman cuadrados, con un chaleco gris y encima una chaqueta color camel. También lleva un pantalón y zapatos de vestir, el conjunto de estas prendas oscuras transmite seriedad y elegancia. Sin embargo, se aprecia que el personaje es una persona de bajos recursos.</p>  <p>Figura 109. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 47

Personaje 2 – escena 16

PERSONAJE N°2	Thomas Wayne	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, ya que en esta escena le menciona a Arthur que su madre es delirante, la cual adopto y abuso de él cuando era un niño.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>Thomas Wayne, padre de Bruce y supuesto padre de Arthur Fleck. Sin embargo, en esta escena este le menciona a Arthur que en realidad él no es su padre y que su madre lo adoptó y abuso de él. También le advierte que no se vuelva a acercar a Bruce, ya que en una escena anterior Arthur fue a su mansión y conoció a Bruce. Este personaje, Thomas, se aprecia con un peinado hacia atrás acompañado de gel y el resto con líneas de expresión marcadas. Sin embargo, este transmite ser una persona mayor, cuidada y organizada.</p>  <p>Figura 110. Maquillaje y peinado de Thomas.</p>
	VESTUARIO	<p>En esta escena se aprecia a este personaje, Thomas, un famoso empresario, multimillonario y candidato a alcalde de Gotham City. Por lo cual, se aprecia vestido con traje de vestir, es decir, con terno de alta costura, con un corbatín en color negro y con zapatos de vestir, lo cual transmite el status social de dicho personaje.</p>  <p>Figura 111. Vestuario de Thomas Wayne.</p>

Tabla 48

Escenografía – escena 16

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFIA</p>	<p>UTILERIA</p>	<p>En cuanto a esta escena, la locación está ambientada en un baño del teatro donde se encuentran personas de nivel económico alto, una de ellas Thomas Wayne y su familia. Con respecto a la utilería se utilizó espejos con marco dorado, cañería dorada y mármol en los urinarios y lavamanos. También recipientes de jabón líquido, papel toalla, flores amarillas y lámparas en las paredes, todos estos elementos transmiten un ambiente elegante.</p> <div data-bbox="847 748 1414 1061" data-label="Image">  </div> <p data-bbox="884 1066 1374 1099">Figura 112. Utilería de baño de teatro.</p> <div data-bbox="852 1137 1409 1444" data-label="Image">  </div> <p data-bbox="943 1449 1318 1482">Figura 113. Flores amarillas.</p>
	<p>COLOR</p>	<p>En esta escena se visualiza una colorización sepia, con tonalidad cálida, la cual transmite la posible esperanza de Arthur al poder hablar con su padre. Sin embargo, también representa el contraste del nivel económico que tienen las personas que se encuentran en este teatro, debido a que las personas de bajos recursos en la ciudad se les visualizan con tonos fríos.</p>



3.17. ANÁLISIS DE LA ESCENA 17

Después del encuentro que tuvo con Thomas Wayne, Arthur se encuentra en la cocina de su casa, apoyado en una de las encimeras. Está llorando, ya que el encuentro con Wayne, no fue como él lo esperaba. Luego de llorar y meditar sobre aquel encuentro, decide quitar todas las cosas del refrigerador e ingresar en él.

Tabla 49

Personaje 1 – escena 17

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	En esta ocasión, Arthur es un personaje plano, ya que en todo momento él se encuentra triste y decepcionado por no haber tenido el encuentro que él imaginaba y esperaba.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	En esta oportunidad se puede observar a Arthur con un maquillaje simple y sobrio. Se utiliza base en polvo con el tono de color en base a la piel del actor, para evitar el reflejo de las luces. Se aplicó tanto en el rostro como en el torso. En cuanto al peinado, el personaje está utilizando su cabello desordenado, lo que le da un aspecto de suciedad y descuido de su aseo personal.

		 <p>Figura 115. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	<p>Vestuario</p>	<p>En esta escena, se logra divisar un vestuario simple, en el cual se presenta al personaje con un pantalón de tela gris holgado, que se ajusta con dificultad a la cadera, dejando descubierto la parte superior de su ropa interior que es de color blanco. El color gris del pantalón, nos logra transmitir el autocontrol con el que está lidiando el protagonista, después del terrible encuentro con el que supuestamente es su progenitor, llevándose un golpe a la nariz de recuerdo. Se puede observar, también, que en sus pies lleva puestas unas medias de color blanco, las cuales le quedan anchas por el uso continuo que les da. Estas prendas holgadas simbolizan las condiciones precarias en las que vive Arthur y su inestabilidad económica.</p>  <p>Figura 116. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 50

Escenografía 17 – escena 17

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFÍA</p>	<p>Utilería</p>	<p>En la parte de la utilería, podemos observar comida que se encontraba en el refrigerador, rejillas y cajones que formaban parte del mismo. Con la poca comida que Arthur logra tirar del refrigerador, se pueden notar los escasos ingresos económicos que adquieren en el hogar. Las rejillas y cajones, pueden transmitir la sensación de encierro o cautiverio. Es lo que el personaje puede estar sintiendo en esos momentos, luego de haber vivido un encuentro para nada agradable con el hombre que él pensaba que era su padre.</p>  <p>Figura 117. Bandejas de frigidier.</p>
	<p>Color</p>	<p>En cuanto a los colores que se presentan en la escena, son aquellos que se pueden apreciar en todo el desarrollo del largometraje. Siempre mostrando los colores fríos con los cálidos en un mismo lugar, pero en distintas posiciones. El color frío ocupa la mayoría de la locación, transmitiendo la profunda tristeza que está sintiendo el personaje en ese momento. En la parte del fondo de la cocina, se puede apreciar una ventana abierta con cortinas blancas. Por esta ventana, se observa una iluminación de color amarillo como que mostrando la luz al final del camino. Una luz de esperanza que pueda tener Arthur en todas las adversidades que se le presentan en la vida.</p>



3.18. ANÁLISIS DE LA ESCENA 18

Arthur se encuentra en el hospital Estatal de Arkham, donde le quita el informe de la salud mental de su madre a un asistente administrativo del centro. Arthur corre, hasta las escaleras de emergencia y empieza a leer dicho informe, en este en encuentra la enfermedad mental de su madre y también un papel de adopción, es decir, se entera que es adoptado y sufrió abuso físico y mental cuando era un niño.

Tabla 51

Personaje 1 – escena 18

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, ya que es una buena persona. Sin embargo, Thomas Wayne le dio información de su madre, la cual desea saber si es cierta o no.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En cuanto a esta escena, Arthur, se encuentra en Hospital Estatal de Arkham, en donde le quita el informe del estado mental de su madre a un asistente administrativo del centro. Se visualiza que este personaje se encuentra descuidado, debido a que está desesperado por saber la verdad de la condición de su madre. De igual manera desea saber si es adoptado o no.</p>  <p>Figura 119. Maquillaje y peinado de Arthur.</p> <p>En la siguiente imagen se visualiza cuando Arthur se enteró la verdad, de su madre y de cómo fue su infancia, en cuanto al peinado se encuentra desaliñado y en cuanto al maquillaje es agua que da referencia a sudor y se visualiza fluidos nasales, debido a su decepción.</p>  <p>Figura 120. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
		<p>En esta escena, Arthur se encuentra con una camisa guinda manga larga que trasmite poder, pese a que es una escena desgarradora para este personaje, después de esto empieza la transición del cambio de personalidad. Asimismo, se encuentra con su chaqueta color camel, que se puede visualizar que esta prenda le queda pequeño. Sin embargo, trasmite seriedad.</p>
	VESTUARIO	

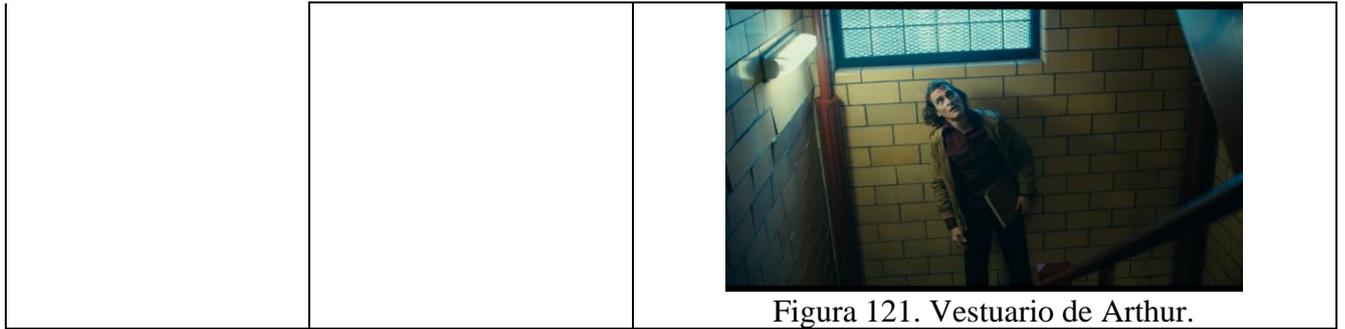


Figura 121. Vestuario de Arthur.

Tabla 52

Escenografía 18 – escena 18

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFIA	UTILERIA	<p>El personaje de Arthur, se encuentra en el Hospital Estatal de Arkham, en el cual le quita el informe médico de su madre a un asistente administrativo de este centro. En el cual encuentra información detallada basádonos en la enfermedad mental de su madre y se entera de que fue adoptado y abusado por una pareja de su madre. Sin embargo, ella menciona en las entrevistas que nunca lo oyó llorar y recalca que siempre fue un niño feliz, esto confirma que la condición de Arthur es desde que era pequeño.</p> <p>Figura 122. Informe médico de la madre de Arthur.</p>

	<p>COLOR</p>	<p>En cuanto al color que se visualiza en esta escena es de color sepia, tono cálido el cual trasmite la esperanza que tiene este personaje en que sea falso, lo que le menciono Thomas Wayne. Sin embargo, se visualiza un tono frío entrando por la ventana que da hacia la ciudad, la cual trasmite tristeza y melancolía. Asimismo, se visualiza las escaleras rojas, que simbolizan fuerza, debido a que este acontecimiento es uno más por los cuales se visualizara la transición del cambio, el personaje principal.</p> <div style="text-align: center;">  <p>123. Contraste de tonos.</p> </div>
--	--------------	--

3.19. ANÁLISIS DE LA ESCENA 19

Arthur tuvo un mal día, ha llegado al edificio en el que vive y decide ingresar al departamento de Sophie. Abre la puerta y comienza a palpar todas las pertenencias tanto de su hija como las de Sophie. Arthur se sienta en el sofá y la televisión está prendida. Sophie lo encuentra sentado en el sillón y da un pequeño brinco del susto. Le da a saber que se ha equivocado de departamento con una voz temblorosa. Luego, Arthur voltea y le hace el ademán que Sophie la hizo la vez que se conocieron en el ascensor.

Tabla 53
Personaje 1 – escena 19

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	El protagonista se presenta como un personaje plano, ya que en todo momento se le nota desconcertado y triste.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	Se puede observar que Arthur ha estado bajo la lluvia, por lo tanto está completamente mojado. Se le nota el rostro cubierto de agua y con algunos mechones de su propio cabello que caen desde su frente hasta por debajo de los ojos. Su cabellera está totalmente

		<p>desordenada y completamente mojada, se aprecia todo su cabello muy desordenado por el agua de la lluvia.</p>  <p>Figura 124. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	<p>Vestuario</p>	<p>En este atuendo del protagonista, se puede apreciar una polera de color marrón cerrada y por dentro una camisa de mangas largas. De la cintura hacia abajo, lleva un pantalón gris y unos zapatos de vestir. En el caso de la polera de color marrón, nos quiere transmitir la sensación de aislamiento, tristeza y soledad. Estas son unas de las razones por las que ingresa en el departamento de Sophie, para encontrar a alguien que lo pueda hacer sentirse acompañado y apoyarlo en el momento de adversidad en el que se encuentra. Por otro lado, el pantalón de color gris, que como se había mencionado anteriormene, da referencia a la pérdida progresiva. En este caso, Arthur está perdiendo el autocontrol y su salud mental se desgasta cada vez más y más.</p>  <p>Figura 125. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 54
Personaje 2 – escena 19

PERSONAJE N°2	Sophie Dumond	
TIPO DE PERSONAJE	Sophie se presenta como un personaje plano, ya que desde que entra en escena se le puede notar asustada	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>El personaje presenta un maquillaje básico el cual consta de base en polvo aplicado en el rostro, según su tono de piel y se puede notar un labial de color natural en la boca. Se utilizó este tipo de maquillaje simple, ya que Sophie se encuentra a punto de acostarse. En cuanto al peinado, está utilizando todo su cabello recogido para hacerlo un moño. Su cabellera es rizada y se le nota una melena frondosa.</p>  <p>Figura 126. Maquillaje y peinado de Sophie.</p>
	Vestuario	<p>Sophie se encuentra vistiendo una bata felpuda con tonalidades de gris. Se ve grises claros y oscuros. Es lo único que lleva puesto, ya que se encuentra en su casa y acaba de acostar a su pequeña. Nos da a entender que iba a tomarse un momento a solas para relajarse, después del un día pesado. Se aprecia un collar pequeño en su cuello y unos aretes en forma de argollas que cuelgan de sus orejas. El gris que se observa en la bata de Sophie, transmite su confianza e inteligencia, ya que ella demuestra ser una persona trabajadora y altamente responsable. También, transmite la seguridad que ella siente al encontrarse en su hogar. En ningún momento pensó que un intruso entraría en su casa.</p>

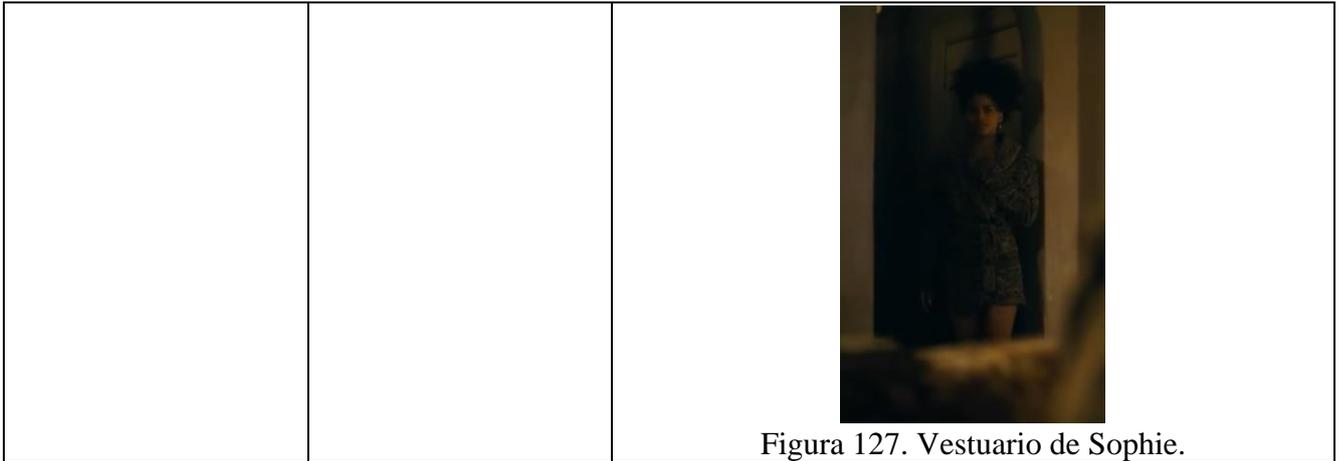


Tabla 55
Escenografía 19 – escena 19

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	Utilería	<p>Al entrar Arthur en la casa de Sophie, empieza a palpar varias de las cosas que se encuentran en el departamento. Aquí se puede mostrar una mochila de niña, que hace referencia a la hija de Sophie y algunos abrigos que se encuentran colgados en la entrada del hogar.</p>  <p>Figura 128. Mochila de hija de Sophie.</p> <p>También, se visualizan algunos dibujos colgados con tachuelas en la pared. Se utilizaron hojas de color rosado y se ven que son dibujos no bien hechos, lo que da referencia a la pequeña de Sophie. El rosado, generalmente, se vincula a lo femenino, por lo que da a entender que la hija de Sophie es mujer.</p> 

		<p>Figura 129. Dibujos de hija de Sophie.</p> <p>En esta toma, se pueden apreciar juguetes con los que dan referencia a que hay un niño viviendo en casa, exactamente a la hija de Sophie.</p>  <p>Figura 130. Juguetes de hija de Sophie.</p>
	<p>Color</p>	<p>Los colores en esta escena tienen un contraste bien marcado, ya que se puede observar que en donde se sitúa Arthur, siempre lo acompaña un color frío. Pero en todo el departamento, se pueden apreciar tonos cálidos. Estos tonos cálidos en el departamento de Sophie, dan a entender que las desgracias y los malos momentos, no invaden la vida de Sophie y su hija. Es un hogar cálido en el que ellas viven y no tienen ningún problema familiar, ni en la escuela por el lado de la pequeña, ni en el trabajo por el lado de Sophie. En cambio, cuando Arthur ingresa al departamento, los tonos fríos se apoderan de su atmósfera en todo momento, ya que es un individuo con muchos problemas en su vida y las desgracias siempre están con él.</p>  <p>Figura 131. Tonos fríos.</p>

3.20. ANÁLISIS DE LA ESCENA 20

Arthur fue a visitar a su madre adoptiva, se encuentran en el hospital, ella sigue postrada en cama. Arthur, está con una expresión de enojo y decisión, este está fumando un cigarro, al terminar de fumarlo, se pone de pie y decide matar a su madre con su propia

almohada, ya que se enteró que no es su madre, le engaño toda su vida y dejo que abusarán de él cuando era un niño.

Tabla 56

Personaje 1 – escena 20

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Transición de personaje redondo a plano, debido a que varias situaciones en el transcurso de la película intervinieron para que este personaje cambie de personalidad.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se puede apreciar a Arthur decidido a vengarse de su madre adoptiva, debido a que lo engaño toda su vida. En cuanto al maquillaje, se visualiza el rostro tenue por la base en polvo que le aplicaron a dicho personaje para evitar el cutis graso. Sin embargo, las líneas de expresión de su rostro se visualizan marcadas.</p>  <p>Figura 132. Peinado de Arthur.</p> <p>Se visualiza a este personaje haciendo presión a la almohada que tiene encima de su madre adoptiva para asesinarla. Sin embargo, muestra un rostro de concentración.</p>  <p>Figura 133. Maquillaje de Arthur.</p>

VESTUARIO

En cuanto al vestuario de este personaje, se encuentra con la misma vestimenta que fue al Hospital Estatal de Arkham. Sin embargo, se visualiza su pantalón de vestir color guinda, el cual trasmite poder y fortaleza, ya que, el personaje principal se encuentra en transición a su cambio de personalidad.



Figura 134. Vestuario de Arthur.

Tabla 57

Personaje 2 – escena 20

PERSONAJE N°2	Penny Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, debido a que estuvo ocultando la verdad de su condición y a su hijo. Asimismo, le oculto que lo adoptó y que abusaron de él cuando era un infante.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En cuanto al maquillaje del personaje Penny Fleck, se utilizó una base más clara de su tono de piel, este resultado transmite la enfermedad avanzada de dicho personaje. En cuanto al cabello se encuentra totalmente despeinado y desaliñado.</p>  <p>Figura 135. Maquillaje y peinado de Penny.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario de este personaje es una bata de hospital estatal, debido a que se encuentra internada. Esto transmite que la salud de dicho personaje es complicada.</p>  <p>Figura 136. Vestuario de Penny.</p>

Tabla 58

Escenografía 20 – escena 20

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFIA</p>	<p>UTILERIA</p>	<p>En cuanto a la utilería de esta escena se utilizó equipos de hospital, con este se transmitió que la madre adoptiva se encuentra internada por un estado crítico en cuanto a su salud. Asimismo, se visualiza el cigarro de Arthur el cual le ayuda a conseguir más seguridad en sí mismo. También se empleó como utilería principal la almohada para poder asesinarla.</p>  <p>Figura 137. Cigarro, utilería de hospital.</p>  <p>Figura 138. Almohada.</p>
	<p>COLOR</p>	<p>En cuanto a la colorización de esta escena, dentro de la habitación de hospital se visualiza una tonalidad verde. Sin embargo, por la ventana ingresa el sol, este trasmite la liberación que siente Arthur al matar a su madre adoptiva.</p>  <p>Figura 139. Contraste de tono cálido y frío.</p>  <p>Figura 140. Tonalidad cálida en el rostro de Arthur.</p>

3.21. ANÁLISIS DE LA ESCENA 21

Arthur se encuentra en el baño de su casa, en ropa interior mientras se está pintando el cabello de color verde, él se ve en el espejo, este canta y baila la canción *That’s Life* de Frank Sinatra. Arthur, transmite alegría y liberación con dichas acciones.

Tabla 59

Personaje 1 – escena 21

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Transición de personaje redondo a plano, debido a que varias situaciones en el transcurso de la película intervinieron para que este personaje cambie de personalidad.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En cuanto a esta escena se visualiza el cambio de personalidad de Arthur, este se encuentra alistando para la presentación en el programa de Murray Franklin. Se observa, que Arthur está entusiasmado por las expresiones que se visualiza en rostro. Asimismo, está concentrado por su cambio físico, ya que se encuentra pintando el cabello de verde como su peluca de payaso, este color transmite armonía y tranquilidad.</p>  <p>Figura 141. Maquillaje y peinado de Arthur.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario utilizado en esta escena consiste en una ropa interior de hombre. En este caso, un bóxer color blanco, el cual transmite la paz interna que siente este personaje y se encuentra en una transición de personalidad, donde se encuentra seguro de sí mismo. También expresa su libertad con transformación física en cuanto a su cabello, acompañado del baile en este baño, la música es <i>That’s Life</i> de Frank Sinatra, la cual hace referencia a como se siente Arthur en este momento.</p>  <p>Figura 142. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 60

Escenografía 21 – escena 21

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFIA	UTILERIA	<p>En cuanto a la utilería principal de esta escena es de un tinte de cabello color verde, el cual Arthur se lo aplica de manera entusiasmada y desesperada. Este color de tinte transmite armonía, este hace referencia a las emociones de este personaje, debido a que se encuentra en una transición de personalidad, de ser una persona cohibida a un expedito y valiente, en busca de venganza.</p>  <p>Figura 143. Tinte de cabello color verde.</p>
	COLOR	<p>En cuanto al color de esta escenografía, se visualiza un contraste en las paredes, ya que la parte de superior de la pared cuenta con papel tapiz color verde, la cual transmite armonía y tranquilidad. Mientras que, la parte inferior de la pared se visualiza que cuenta con mayólica de color rosa pastel, el cual es un color que transmite emociones de protección. De igual manera, se visualiza los rayos del sol ingresando por la ventana de su baño, el cual ilumina a Arthur, este personaje se encuentra entusiasmado expresando su libertad.</p>  <p>Figura 144. Contraste de tonos fríos y cálidos.</p>

3.22. ANÁLISIS DE LA ESCENA 22

Arthur Está alistándose porque es invitado en el programa de Murray Franklin y recibe una visita de Randall y Gary. Los invita a pasar y le dicen que se enteraron sobre la muerte de su madre, pero Arthur no se ve afectado. Cuando Randall le pregunta qué es lo que Arthur le dijo a la policía, este coge su tijera y apuñala a Randall dejando a Gary totalmente asustado y nervioso, pero Fleck, no tenía ningún problema con él, así que le agradece y lo deja ir.

Tabla 61

Personaje 1 – escena 22

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Fleck en esta escena se manifiesta como un personaje redondo, donde comienza como alguien amigable y sereno, pero luego desata su ira apuñalando a Randall en repetidas ocasiones.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>Arthur en esta escena se presenta con un maquillaje de color blanco que se le aplica en todo el rostro, ya que se está preparando para dirigirse hacia el programa de Murray Franklin. El cabello lo está utilizando peinado hacia atrás y lo tiene húmedo, por lo que acaba de teñírsele de verde. El color verde lo utilizan generalmente las personas con pensamiento estratégico y transmite liderazgo. En este caso, se está atestiguando la metamorfosis de Joker, uno de los criminales más reconocidos en los cómics. El blanco en su cara puede reflejar la frialdad con la que asesina a Randall, el que consideraba su amigo en algún momento.</p>  <p>Figura 145. Maquillaje y peinado de Arthur.</p> <p>En esta parte de la escena, Arthur apuñaló a Randall, por lo que le salpicó sangre en la cara. Se utilizó maquillaje para simular la salpicadura de sangre en la</p>

		<p>cara de Arthur y la gran mancha de sangre en la pared.</p>  <p>Figura 146. Sangre ficticia.</p>
	<p>Vestuario</p>	<p>Arthur está vistiendo un pantalón de tela azul, el que le queda holgado, lo cual hace que se le caiga si es que no lleva un cinturón, dejando a la vista su ropa interior de color blanco. El color azul de su pantalón, transmite la depresión con la que vive Arthur al ver que nunca nada le sale bien. Toda su vida está llena de tragedias y pensamientos negativos. Está acostumbrado a vivir de esto, así que, de una forma u otra, vuelve todo lo negativo en algo positivo para él, para que, de esta manera, él se pueda sentir mejor. Por el lado del color blanco que se presenta en su bóxer, se puede transmitir la frialdad con la que comete el acto de apuñalar a Randall, sin remordimiento alguno y sin importarle que Gary se encuentre presenciando todo el hecho. Por último, Arthur, lleva el torso descubierto, porque estaba de salida y se encontraba alistándose.</p>  <p>Figura 147. Vestuario de Arthur.</p>

Tabla 62

Personaje 2 – escena 22

PERSONAJE N°2	Randall	
TIPO DE PERSONAJE	Randall en esta escena se presenta como un personaje plano, porque desde que ingresa al hogar de Arthur se le nota serio e irónico.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	A Randall se le nota un maquillaje básico en el cual se le aplicó base en polvo del color de su piel en el rostro y en una parte de su cabeza, todo esto con el fin de evitar el reflejo de las luces en todo su rostro. En cuanto a su cabello, presenta poco y solo alrededor de su

		<p>cabeza. La escasa cabellera que se presencia en Randall, es de color gris por las canas, dando la referencia de que es un personaje de edad un poco avanzada. También, presenta calvicie en la zona de la coronilla.</p>  <p>Figura 148. Maquillaje y Peinado de Randall.</p>
	<p>Vestuario</p>	<p>El personaje de Randall presenta un atuendo que está conformado por un polo entallado de color azul y un abrigo de color gris. En las piernas utiliza un pantalón jean azul, también. El color azul es el que predomina en este personaje para esta escena. Este color transmite la calma, serenidad y confianza con la que Randall normalmente se presenta. El azul, también, da referencia a la lealtad y amistad, lo que puede tomarse como algo controversial, al saber que Randall fue el que le entregó el arma a Arthur y después negó este hecho, demostrando así que no apoyó a su amigo cuando lo despedían del trabajo.</p>  <p>Figura 149. Vestuario de Randall.</p>

Tabla 63

Personaje 3 – escena 22

PERSONAJE N°3	Gary	
TIPO DE PERSONAJE	Gary en esta escena se muestra como un personaje redondo, porque al principio se le nota alegre y gustoso por ver a Arthur, pero después de la muerte de Randall, pasa a notarse aterrado y nervioso.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS

	<p>Maquillaje/Peinado</p>	<p>A Gary se le aplicó un maquillaje básico el que está conformado por base en polvo que se aplicó en todo el rostro y en la parte de la cabeza donde presenta calvicie. Se aplicó esta base para evitar el reflejo de las luces en la cara del actor. Presenta escaso cabello a los alrededores de su cabeza y solo un poco en la parte de la coronilla. No se presencian canas, todo su cabello es de color negro. Tambié, se logra observar una barba uniforme que se une con el cabello. Su barba presenta un color rojizo.</p>  <p>Figura 150. Maquillaje y peinado Gary.</p>
<p>PERSONAJE</p>	<p>Vestuario</p>	<p>Gary presenta una casaca de color marrón y debajo, una camisa color beige a cuadros. El color marrón de la casaca transmite confianza, fiabilidad en Gary, lo cual también lo hace ver sofisticado y ordenado, tal y como se presenta Gary en la escena actual. El color beige que es un derivado del blanco y el amarillo, también demuestra elegancia, clase y seriedad. De la cintura para abajo, Gary se encuentra utilizando un pantalón de color azul el cual transmite calma y timidez, lo que normalmente se puede notar en la personalidad de Gary, ya en reiteradas veces Randall se mofaba de él y Gary simplemente no le daba respuesta alguna.</p>  <p>Figura 151. Vestuario de Gary.</p>

Tabla 64

Escenografía 22 – escena 22

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
<p>ESCENOGRAFÍA</p>	<p>Utilería</p>	<p>La tijera que Arthur guarda en el bolsillo trasero de su pantalón, antes de abrirles la puerta a Gary y Randall es la protagonista en esta escena, ya que es el arma con la que Joker va apuñalar a su víctima en la entrada de su casa. Lo finaliza con una puñalada en el cuello y otra en el ojo.</p>  <p>Figura 152. Arma de Arthur.</p> <p>El cigarrillo es indispensable en el personaje. Es esta escena, Arthur se encuentra fumando un cigarrillo, dando la sensación de que se encuentra tranquilo y relajado. Es uno de los elementos que complementan al personaje en general, tanto en Arthur como en Joker.</p>  <p>Figura 153. Cigarrillo de Arthur.</p>
	<p>Color</p>	<p>Los colores dominantes en esta escena son los cálidos. Los colores fríos también se pueden presenciar, pero se presentan más que nada en los personajes. Estos colores cálidos nos dan la sensación de movimiento y dinamismo, y en esta escena visualizamos el asesinato de uno de los personajes. Aquí es donde entran los colores fríos, ya que al demostrar que el protagonista no tiene piedad al asesinar a su objetivo.</p>

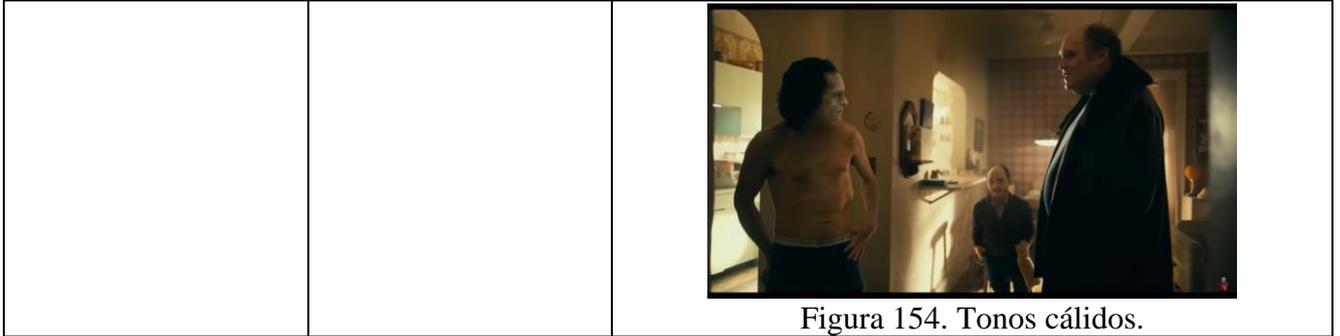


Figura 154. Tonos cálidos.

3.23. ANÁLISIS DE LA ESCENA 23

En esta escena, ya se presenta a un Arthur Fleck más confiado de sí mismo y decidido en lo que tiene pensado hacer. Está cumpliendo uno de sus más anhelados sueños que es ser el invitado de su programa televisivo favorito, para así conocer al conductor del cual era muy fan y hacerse conocido como cómico de stand up. Todo esto hace que Arthur se vea de buen humor y se exprese mediante un baile mientras se encuentra de camino al programa, pero en medio baile, los detectives Burke y Garrity lo interrumpen y comienza una persecución.

Tabla 65

Personaje 1 – escena 23

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Aquí se aprecia a un Arthur Fleck totalmente convertido en el Joker. De lo tímido e introvertido que era, en esta escena se observa un total cambio de personalidad en el protagonista. Por eso es que adopta el tipo de personaje redondo.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>En esta escena Arthur Fleck ya se convirtió totalmente en el “Joker”. Se le aprecia con el maquillaje clásico del personaje. Maquillaje blanco en toda la cara como base. Líneas curvas de color rojo, arriba de los ojos con alusión a las cejas. Triángulos de color azul en dirección hacia arriba y hacia abajo, alrededor de los ojos. La punta de la nariz pintada de rojo con alusión a una nariz de clown. La boca pintada completamente de rojo. De la misma manera, a los alrededores de esta, en forma de sonrisa bilateral. Este maquillaje le da el aspecto de un bufón de la época medieval, los cuales tenían siempre una apariencia tétrica y oscura. Se nota que usa el mismo estilo de maquillaje durante toda la película, ya que esto marca un antes y un después en su personalidad y todos los sucesos por los que ha tenido que pasar para llegar a donde está. En cuanto al peinado, presenta el cabello a la altura de los hombros con dirección hacia atrás. Se le ve el cabello de color verde, clásico del personaje y se le nota el cabello húmedo. Este cabello de color verde es clásico del personaje del Joker y le da una apariencia más extravagante, lo que hace resaltar entre la gente, algo que él siempre anheló.</p>  <p>Figura 155. Maquillaje y peinado de Joker.</p>

	<p>Vestuario</p>	<p>En cuanto al vestuario del protagonista en la presente escena, se nota que estas prendas están mejor cuidadas que las que se aprecian escenas anteriores. Se podría decir que guardó este conjunto para una ocasión especial como a la que se está dirigiendo. Se puede apreciar que viste una camisa de manga larga de color verde por dentro. Un chaleco de color amarillo por delante y marrón por detrás. Un traje de tela de color rojizo que se diferencia del clásico traje morado que utilizaron los demás <i>Jokers</i> en los años anteriores. Según Javier Girela (2019) el color morado está asociado de forma cultural a la muerte y si lo vemos por el lado histórico, está asociado a la realeza y al exceso. Por lo tanto, al vestirlo con un traje de este color, se hubiese considerado una extravagancia que, si lo unimos con los colores verdes y naranjas que transmiten irracionalidad, madurez y creatividad desde su camisa y chaleco, se tendría el retrato perfecto del clásico guasón. Pero el <i>Joker</i> de Joaquin Phoenix, es el primero que utiliza sus dos piezas de color rojizo, porque según el director de vestuario Mark Bridges, este <i>Joker</i> vive de la asistencia pública. Entonces, compra en tiendas de segunda mano. Por lo tanto, su ropa es barata y no es elegante. En conclusión, el traje morado hubiese sido muy extravagante para este nuevo estilo de <i>Joker</i>. Este traje lo lleva puesto con unos zapatos de colores marrones y de punta redonda, que es primera vez que se le ven durante toda la película. Entonces, estos también los estuvo guardando para alguna ocasión especial que se le presentara. Por último, también se le ven medias largas de color blanco que las utiliza a menudo.</p> <div data-bbox="815 1384 1453 1738" data-label="Image"> </div> <p>Figura 156. Vestuario de Joker</p>
--	------------------	---

Tabla 66

Personaje 2 – escena 23

PERSONAJE N°2		Detective Burke	
TIPO DE PERSONAJE	El detective Burke es un personaje plano, ya que desde el inicio de la película se observa que su objetivo es atrapar al asesino de los jóvenes de Wall Street y va tras los pasos de Arthur Fleck, ya que todo apunta a que él es el culpable de estos asesinatos.		
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE		
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS	
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>El personaje del detective Burke, no presenta un estilo de maquillaje extravagante. Se puede apreciar que se le aplicó un estilo de maquillaje básico, para presentarlo como un personaje serio y duro. Solo base para evitar el rebote de la luz en el rostro. Por el lado del peinado, se le aprecia el cabello corto con raya al lado derecho de color castaño y con presencia de algunas canas, dando así la sensación de experiencia en su labor como detective.</p>  <p>Figura 157. Maquillaje y peinado del detective Burke.</p>	
	Vestuario	<p>Para el vestuario personaje del detective Burke se utilizó una camisa blanca con pantalón de tela negro el que transmite elegancia, a pesar de que en algún momento pueda ser partícipe de alguna persecución espontánea. El pantalón se encuentra sujetado con una correa y zapatos de vestir negros, también. Una corbata de rayas delgadas que van en dirección diagonal de tonos azules que transmite confianza y racionalismo, todo lo contrario, al protagonista. También encontramos el marrón oscuro que transmite la sensación de antigüedad y común. Por último, un saco de vestir de color azul. Todo este vestuario, transmite seriedad y pulcritud, como normalmente se les aprecia a los policías.</p>	

Tabla 67

Personaje 3 – escena 23

PERSONAJE N°3	Detective Garrity	
TIPO DE PERSONAJE	Al igual que Burke, el detective Garrity tiene como objetivo atrapar al Joker de una forma u otra. Desde que se empieza a desarrollar su personaje en la película, se nota su comportamiento serio y centrado en su objetivo principal, por eso es que adopta el tipo de personaje plano.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	<p>En el caso del personaje del detective Garrity el estilo de maquillaje utilizado es el mismo que se aplicó en el personaje del detective Burke, aunque a Garrity se le ve de una edad más avanzada por el bigote y la calvicie. Se utilizó base en el rostro para evitar el rebote de la luz en el mismo. En cuanto al peinado se observa cabello escaso en la parte superior de la cabeza y alrededor, cabello medio largo desordenado de color castaño claro. También, se le aprecia un bigote poblado con algunas canas en el mismo.</p>  <p>Figura 158. Maquillaje y peinado del detective Garrity.</p>
	Vestuario	<p>Garrity usa una camisa blanca con un pantalón de tela gris lo que hace alusión a la trayectoria que tiene como policía. Este color también hace alusión a las canas, al envejecimiento y la edad, y lo que se puede notar en Garrity es que es un policía con muchos años de experiencia. Los zapatos negros de vestir denotan elegancia y pulcritud en él. También, utiliza una corbata de rayas diagonales con tonos marrones que como ya se ha mencionado anteriormente, da la sensación de antigüedad y nada fuera de lo común. Se aprecia que viste un saco color beige lo que hace alusión al conservatismo que trae Garrity consigo.</p>

Tabla 68

Escenografía 23 – escena 23

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	Utilería	<p>Para esta escena se utilizaron cigarrillos para darle seriedad al personaje de Joker y poder encuadrar planos que sean atractivos para el espectador, utilizando el humo del cigarrillo para darle más dinamismo al plano. Por otro lado, las placas para los detectives Burke y Garrity que transmiten autoridad, ya que es un artículo característico de los detectives en este país y resalta en sus pechos por el dorado que tienen en el centro.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Figura 159. Cigarros.</p>  <p>Figura 160. Placas de detectives.</p> </div>

<p>Color</p>	<p>Para la colorización de esta escena, se utilizaron los dos tonos de ambiente: cálido y frío. Esto se utilizó con el fin de contrastar la comodidad, felicidad y tranquilidad en la que se encuentra el protagonista al estar bailando en las escaleras y disfrutando de este momento de gloria en el que se encuentra. Por otro lado, al ver que llegan los detectives, el ambiente se torna frío, ya que llegan a irrumpir el momento íntimo en el que se encuentra Arthur y empiezan con la persecución.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Figura 161. Tonos cálidos.</p>  <p>Figura 162. Tonos fríos.</p> </div>
--------------	---

3.24. ANÁLISIS DE LA ESCENA 24

Arthur se encuentra feliz en el camerino del Show de Murray Franklin, este está viendo noticias por el televisor de lo que sucede en la ciudad, los ciudadanos están haciendo protestas con sus máscaras de payasos. Mientras, ingresa Murray y el Productor del programa, estos le advierten de algunas reglas del programa. Al finalizar, la conversación Arthur le pide a Murray que lo presente con el nombre de: “Joker”, este acepta. Después que ellos se retiran del camerino Arthur hace gestos de su posible acto final de la presentación en el programa.

Tabla 69

Personaje 1 – escena 24

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, las situaciones en la que se encontró este personaje influyeron en el cambio de su personalidad.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En cuanto al maquillaje de este personaje, es más elaborado al anterior cuando aún trabajaba como payaso. Este consiste en tener todo el rostro pintando de blanco, transmitiendo pureza. Sin embargo, se visualiza una boca, nariz y cejas dibujadas con pintura color rojo, el cual transmite la fuerza de este personaje. Asimismo, en la parte superior e inferior de sus ojos tiene triángulos azules, los cuales transmiten y reflejan la tristeza interna de dicho personaje.</p>  <p>Figura 163. Maquillaje y peinado de “Joker”.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario de este personaje, se visualiza mucho más elaborado, pese a ser una persona de bajos recursos, el cual consiste en un saco y pantalón de vestir completamente rojo, el cual transmite fortaleza de dicho personaje. Asimismo, se visualiza que dentro del saco lleva un chaleco amarillo, el cual transmite alegría de poder expresarse con libertad. Sin embargo, se visualiza que lleva puesto una camisa verde oscura, el cual transmite armonía y elegancia.</p>  <p>Figura 164. Vestuario de “Joker”.</p>

Tabla 70

Personaje 2 – escena 24

PERSONAJE Nº2	Murray Franklin	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, debido a que este conductor de programa hace bromas con base en incitar el bullying en la sociedad.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En cuanto al maquillaje de este personaje, se aprecia que lleve base en polvo en el rostro para evitar el cutis grasoso ante cámara. También podemos apreciar que se encuentra bien peinado, acompañado de gel para el cabello.</p>  <p>Figura 165. Maquillaje y peinado de Murray.</p>
	VESTUARIO	<p>En cuanto al vestuario de este personaje, se visualiza que lleva puesto un saco de vestir en color gris con rayas marrones que forman cuadros, el cual transmite elegancia y confiabilidad, mientras que el pantalón de vestir que lleva, pues es de color negro, el cual transmite seriedad. Asimismo, se visualiza que lleva una camisa blanca, el cual transmite pureza y honradez, haciendo contraste con su corbata color marrón el cual transmite una sensación de fiabilidad. Todo este atuendo acompañado de un calzado de vestir.</p>  <p>Figura 166. Vestuario de Murray.</p>

Tabla 71

Personaje 3 – escena 24

PERSONAJE N°3	Productor del Show Murray Franklin	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje plano, debido a que juzga a Arthur por la manera en la que este vestido, ya que este incita a las marchas que están sucediendo.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En cuanto al maquillaje de este personaje, se visualiza que lleva base en polvo para evitar el cutis graso. En cuanto a su peinado, se aprecia que este tiene canas debido a la edad en la que se encuentra, pese a esto lleva la melena hacia atrás acompañado de gel para lograr uniformidad. También, se visualiza que cuenta con barba uniforme acompañada de canas.</p>  <p>Figura 167. Maquillaje y peinado de Productor.</p>
	VESTUARIO	<p>En el vestuario de este personaje, se visualiza que lleva puesto un traje de vestir de color marrón, el cual transmite una sensación de fiabilidad. También, se visualiza que lleva puesto una camisa blanca para transmitir confianza. Sin embargo, esta hace contraste con su corbata negra, la cual transmite seriedad.</p>  <p>Figura 168. Vestuario de Productor.</p>

Tabla 72

Escenografía 24 – escena 24

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFIA	UTILERIA	<p>En cuanto a la utilería de esta escena, se visualiza un espejo en la pared con foco a los lados, el cual, tiene escrito con labial: “Pon una cara feliz”. El cual, aparentemente, lo escribo Arthur, ya que en la mesa se visualiza labial destapado. Asimismo, se visualiza un aceite para el cabello, el cual se aplicó Arthur debido a que tiene una pañoleta blanca de la nuca los hombros para no ensuciar su saco de vestir. También se visualiza una escobillan de zapatos, una botella de bebida alcohólica y una taza. Estos elementos transmiten que este personaje se preocupa por su físico. Sin embargo, se visualiza un arma de fuego, el cual es un elemento oscuro.</p> <div data-bbox="842 864 1382 1160" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="895 1167 1326 1196">Figura 169. Utilería de camerino.</p> <div data-bbox="837 1200 1385 1503" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="932 1509 1289 1538">Figura 170. Arma de fuego.</p>

	<p style="text-align: center;">COLOR</p>	<p>En cuanto al color de esta escenografía se visualiza, más tonalidades claras. Sin embargo, cerca al espejo se aprecia tonalidad oscura, este contraste hace referencia al cambio de personalidad y emociones de dicho personaje, ya que, se encuentra empoderado y tiene la confianza de expresarse libremente.</p>  <p style="text-align: center;">Figura 171. Contraste de tono cálido y frío.</p>
--	--	---

3.25. ANÁLISIS DE LA ESCENA 25

Ya en el programa de Murray Franklin, Arthur está siendo entrevistado y admite que fue él quien asesinó a los jóvenes de Wall Street, pero al inicio nadie le cree lo que hace que Arthur dé una explicación para que así todos le crean. Discute con el conductor del programa hasta que Fleck desenfunda su arma y le propina un disparo directo a la cabeza a Frank, desatando la desesperación en el set de grabación. Arthur se levanta del sillón en donde estaba sentado y le dispara una vez más a Frank, tomándolo a la ligera y yéndose tranquilamente del set, no sin antes dar unas palabras a la cámara que estaba transmitiendo en vivo.

Tabla 73

Personaje 1 – escena 25

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	En esta escena Joker es un personaje redondo. Primero se le nota amigable, sonriente, fresco y despreocupado, contento por estar en su programa de televisión favorito. Mientras va transcurriendo la escena empieza a discutir con el presentador del programa. Se le ve exaltado y frustrado, al punto de llegar a matar a Murray. Pero al final retoma la frescura y la despreocupación.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En la presente escena Arthur Fleck es el invitado estelar en su programa favorito y es donde oficialmente lo presentan como “Joker”. Se le ve con el maquillaje clásico del personaje. Maquillaje blanco en toda la cara como base. Líneas curvas de color rojo, arriba de los ojos como si fuesen cejas. Triángulos de color azul en dirección hacia arriba y hacia abajo en el contorno de los ojos. En su ojo izquierdo, se ve que los triángulos tienen la punta más larga. La punta de la nariz pintada de rojo, así como lo utilizaban los bufones en la época medieval. La boca pintada completamente de rojo. De la misma manera, a los alrededores de esta, en forma de una gran sonrisa bilateral. El peinado presentado en esta escena es con el cabello a la altura de los hombros, peinado hacia atrás, lo que lo hace ver más elegante y presentable, a pesar de traer ropa que le queda pequeña y entallada. Resalta el color verde en su cabello, clásico del personaje. Tiene un componente en su cabello que lo mantiene brillante, como gel o agua. Con todo lo descrito anteriormente, se puede observar completamente al Joker en el pico de su personaje. En esta escena se le ve sarcástico, irónico y maléfico, lo que es característico del personaje. Se a punto de estallar y confesar todo lo que hizo.</p>  <p>Figura 172. Maquillaje y peinado de Joker.</p>

	<p style="text-align: center;">VESTUARIO</p>	<p>Con respecto al vestuario de “Joker” en esta escena, Se aprecia que por dentro viste una camisa de color verde de manga larga. También, un chaleco que tiene el color amarillo por delante y en la parte de atrás tiene un color marrón oscuro que como se ha mencionado antes, los colores verdes y naranjas transmiten inmadurez, creatividad e irracionalidad. Viste un traje de tela de color rojizo que según Claudia Pradas (2018) el color rojo es signo de poder, ira, agresividad e incluso en algunas culturas orientales, el rojo significa felicidad. Esto también puede ser una alusión al apodo que le puso de cariño su mamá a Arthur, “<i>Happy</i>”. Este traje lo usa con unos zapatos de colores marrones, entre oscuro y claro, y de punta redonda. Por último, se le ve vistiendo medias largas de color blanco.</p> <div data-bbox="876 759 1353 1321" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Figura 173. Vestuario de Joker.</p>
--	--	---

Tabla 74

Personaje 2 – Escena 25

PERSONAJE N°2	Murray Franklin	
TIPO DE PERSONAJE	Murray Franklin es un personaje redondo en esta escena, ya que al inicio se muestra amigable, sonriente y acogedor. Pero a medida que la escena va avanzando, se le nota molesto e indignado, hasta que Joker le propina un disparo en la cabeza.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>Por lo que la escena se desarrolla en un set de televisión y Murray es el presentador, se observa que solo se le aplicó base en el rostro para evitar el rebote de la luz. Además, no se le quiso aparentar menos edad, por eso, no se molestaron en maquillarle las arrugas en el rostro. En su peinado se puede ver que la parte de arriba del cabello va en dirección diagonal izquierda a su rostro con raya al lado derecho de la cabeza. Las partes del peinado van hacia atrás. Lleva un cabello bastante ordenado, por lo que observa fácilmente que es un personaje bastante pulcro y sofisticado. Su cabello es color gris, ya que su cabello es de color castaño oscuro, pero presenta canas, por la edad que tiene en la película.</p> <div data-bbox="858 1111 1374 1487" data-label="Image">  </div> <p data-bbox="762 1491 1473 1525">Figura 174. Maquillaje y peinado de Murray Franklin.</p> <div data-bbox="847 1563 1382 1946" data-label="Image">  </div> <p data-bbox="762 1951 1473 2016">Figura 175. Maquillaje de sangre en Murray Franklin y en la pared.</p>

VESTUARIO

Murray Franklin presenta un vestuario formal para la edad del personaje. Se aprecia un saco de color plomo claro con líneas gruesas de color marrón y líneas delgadas de color blanco. Dentro lleva una camisa de color blanco y una corbata de color marrón oscuro lo que da una sensación de antigüedad y neutralidad. Este vestuario le da una presencia completamente sofisticada, ordenada y pulcra. Además, por la cronología en la que está desarrollada la película, se puede ver que Murray es un personaje de la alta sociedad de ese entonces. Un personaje adinerado y culto, además de ser un personaje famoso, ya que su programa es visto en todo el país.



Figura 176. Vestuario de Murray Franklin.

Tabla 75

Personaje 3 – escena 25

PERSONAJE N°3	Señora invitada	
TIPO DE PERSONAJE	La señora invitada llega a ser un personaje plano, ya que se percibe su incomodidad desde el inicio de la escena al ser besada por el protagonista de una manera inesperada.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>Para el maquillaje de la señora invitada no se utilizó mucho. Se puede notar que se aplicó base en polvo y algunas sombras para los ojos. Ya que es una invitada de una edad considerable, no se utilizó tanto maquillaje en ella, solo lo necesario para estar presentable. En cuanto al peinado, se puede observar que es un peinado antiguo, por lo mismo que tiene que ver con la época en la que se está contando la historia. Cabello corto y de color rojizo lo que transmite nobleza.</p>  <p>Figura 177. Maquillaje y peinado de la señora invitada.</p>
	VESTUARIO	<p>Se observa que la señora lleva una blusa blanca por dentro lo que transmite bondad e inocencia. Al entrar el Joker en escena, besa a la invitada que ya estaba en una entrevista previa y la señora se queda sorprendida y fuera de sí. La blusa hace alusión a la inocencia de la señora ante el beso de Arthur. Encima lleva un saco de color morado. Ya se había mencionado que el morado tiene relación a la realeza y extravagante. Entonces, se puede decir que la invitada es de un alto nivel socioeconómico en la época en la que se encuentran. Lleva una falda larga de color marrón. Este color, ya se ha mencionado, que hace alusión a lo anticuado y conservador. En el tiempo en el que transcurre la película, el machismo abundaba y por la edad que se puede observar en el personaje, es una señora totalmente conservadora. Se ve que también está utilizando unas panties del color de su saco, morado. Por último, unos zapatos chatos de color marrón claro.</p>



Figura 178. Vestuario de la señora invitada.

Tabla 76

Escenografía 25 – escena 25

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	<p>La utilería que se presenta en esta escena es variada. Por lo mismo que es un set de televisión y el programa es uno de entrevistas, se ve un sillón largo de color amarillo opaco con cojines de un amarillo más encendido. Al costado de este, un sillón individual de color naranja opaco. Un escritorio donde se encuentra sentado el presentador del programa que es de colores marrón, naranja y una base de metal, donde se pueden ver también una taza como <i>merchandising</i> del programa y una taza pequeña de color blanco, un micrófono y un pequeño cofre. Detrás de los actores, se ven plantas altas y medianas, para dar la sensación de que es un lugar hogareño. También, se llegan a apreciar unas pequeñas mesas de forma hexagonal de color marrón con el fin de dar la apariencia de una sala de estar de casa. Además, el Joker lleva consigo un libro donde apuntaba todos sus pensamientos, chistes y terapias. Esto es algo muy significativo para él, ya que en este mismo libro escribía su presentación para el <i>stand up</i> en el que siempre quería presentarse. Lo lleva a la entrevista para leerlo a la hora que necesite controlarse. La pistola que le regaló su ex compañero de trabajo. Este se la dio para que se defendiera, pero lo terminó traicionando y comentándole a su jefe que andaba con una pistola en el trabajo. Esta pistola marca un antes y un después en el proceso de evolución de Arthur, ya que es con esta misma pistola con la que mata a los jóvenes de Wall Street y es la misma que va a utilizar para matar a Murray Franklin. Del disparo aparece sangre que salpica en la cara del Joker y contra la pared. Detrás del presentador, se puede ver que hay unas letras con el nombre del programa. Como ya se mencionó antes, la escena se desarrolla en un set de televisión, por lo tanto, se encuentran cámaras de televisión, boom de sonido, reflectores de luz y teleprónters.</p>  <p>Figura 179. Utilería de la escena 5.</p>

	<p>COLOR</p>	<p>En esta escena se pueden apreciar los dos tonos de iluminación: Frío y cálido. En la parte donde se encuentra sentado el público y la producción, se ven los tonos fríos, ya que quieren dar a entender que la gente, en general, solo se preocupan por ellos mismos y no se dan cuenta que hay personas en la sociedad que necesitan ayuda. Por otro lado, donde está sucediendo la entrevista, se aprecian los tonos cálidos, ya que Murray es un personaje que conecta con todos los invitados que llegan a su programa, es lo que transmite estos tonos cálidos, paz y tranquilidad en el ambiente donde se está llevando a cabo la entrevista.</p> <div data-bbox="812 651 1437 943" data-label="Image"> </div> <p>Figura 180. Tonos cálidos</p> <div data-bbox="815 978 1434 1272" data-label="Image"> </div> <p>Figura 181. Tonos fríos</p>
--	--------------	---

3.26. ANÁLISIS DE LA ESCENA 26

Después de lo sucedido en el programa, la policía lleva a Arthur y en el panorama se ve que sus fanáticos han organizado un motín y celebran al Joker, este da un pequeño baile de felicidad y realiza la acción que lo hará emblemático.

Tabla 77

Personaje 1 – escena 26

PERSONAJE N°1	Arthur Fleck	
TIPO DE PERSONAJE	Personaje redondo, debido a que es una buena persona, pero las circunstancias más su salud mental lo vuelven un asesino.	
CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
PERSONAJE	MAQUILLAJE/ PEINADO	<p>En esta escena se aprecia al personaje principal de la película, Arthur Fleck, ya convertido en Joker, debido a que ya había asesinado a la última persona que se burló de él, Murray Franklin, se encuentra en una patrulla policial y se le observa feliz el caos de las personas en la ciudad. Este personaje, se encuentro con el maquillaje completamente consumido por el sudor, la base blanca se torna a un color desgastado, mientras que los colores azules del contorno de sus ojos se volvieron celestes y da a entender que dicho personaje está sintiendo entendimiento con la sociedad que está cansada de que haya un grado de superioridad y falta empatía con los más pobres, su rostro está lleno de sangre propio de la matanza sucedida transmitiendo fortaleza y valentía en dicho personaje. Su cabello tiene una tonalidad de verde encendido, transmitiendo armonía en cuanto a la alegría que siente tras de ser liberado de toda la carga que llevaba producto a la falta de empatía con él.</p>  <p>Figura 182. Maquillaje de Joker.</p> <p>Sin embargo, la patrulla en al que se encuentra es cochada por los fans de Joker con la finalidad de liberarlo de la opresión policial, se le visualiza al personaje con más sangre en el rostro tanto en la frente como en los labios dando referencia a la valentía de dicho personaje.</p>

		 <p>Figura 183. Maquillaje de Joker.</p>
	<p>VESTUARIO</p>	<p>En la presente escena el Joker se encuentra con el mismo vestuario del programa, pero más desordenado producto a todo lo sucedió, tiene una camisa verde jade que transmite prestigio y fuerza, un chaleco color mostaza que transmite una personalidad de autoexpresión y aumenta las emociones positivas, lleva un traje rojo, este color estimula el sentido de la vista de la persona que lo rodean, es decir, este nuevo Arthur se quiere dar a notar.</p>  <p>Figura 184. Vestuario de Arthur Fleck.</p>

Tabla 78

Escenografía 26 – escena 26

CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE	
SUBCATEGORÍA	INDICADORES	ANÁLISIS
	UTILERÍA	<p>En esta escena el Joker, se da a conocer a sus fans y hace un pequeño baile expresando su liberación y armonía en su interior tras haber matado a su ultimo agresor. En cuanto a utilería se visualiza mascarillas de plástico de Joker, personas apoyando a con palos, bombas de humo y hasta una silla demostrando su ira a las personas que no son empáticas con los más pobres.</p>  <p>Figura 185. Personas apoyando a Joker.</p>  <p>Figura 186. Personas apoyando a Joker.</p>
	COLOR	<p>En esta escena se observa a Joker rodeado de mucha luz de tono verde dando referencia a armonía, fuerza y valentía tras todo lo sucedido.</p>  <p>Figura 187. Colores fríos y cálidos.</p> <p>Asimismo, se le observa rodeado de carteles con luces amarillas, que simbolizan alegría, carteles de color celestes que representan calma y luces rojas que transmiten fuerza e ira. En esta escena Arthur Fleck, ya está convertido totalmente en el Joker, alguien que tiene seguridad y por fin encontró la manera de como desfogar</p>

su enojo y tristeza que le causa la sociedad de su ciudad.



Figura 188. Color de escena.



Figura 189. Color de escena.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. Discusión

En el presente capítulo se realiza la discusión basada en los resultados obtenidos del análisis a la dirección de arte mostrado en la película *Joker* del director Todd Phillips. También, se busca entender de qué manera los hallazgos de la presente investigación logran relacionarse con otras investigaciones anteriores que incluyen la variable Dirección de Arte.

Asimismo, cabe señalar que, para la realización del análisis presentado, se llevó a cabo la metodología adecuada, siendo la herramienta utilizada una ficha de observación, la cual fue validada por tres expertos en el campo audiovisual. A través del mencionado instrumento, se consiguió una mayor eficacia y precisión al momento de redactar los hallazgos encontrados.

Personajes

Los componentes de la dirección de arte, como afirma Ruiz (2018), son los elementos que promueven que el espectador se sienta vinculado aún más con lo que está percibiendo en su pantalla y así facilite su entrada en el contexto de la historia contada. Los personajes de la ficción deben ser por tanto verosímiles tanto desde su interpretación como desde su aspecto físico. Macías (2003) afirma que el personaje debe tener objetivos y motivaciones que tengan relación con la historia, además de una relación causal en la que se relacionen sus sentimientos y la manera en que se expresan. De esta forma las acciones de los personajes deben estar respaldadas desde su caracterización, la cual a partir de la dirección de arte se articula a través del maquillaje, peinado y vestuario. En la película *Joker* esta cualidad la podemos entender desde su protagonista Arthur Fleck y los demás personajes que lo rodean: su madre, su vecina, su psicóloga, sus compañeros de trabajo, el presentador de televisión Murray Franklin y los ciudadanos de ciudad Gótica.

Maquillaje/Peinado

A lo largo del análisis de las 26 escenas seleccionadas, se han apreciado múltiples propuestas de peinado y maquillaje acorde a los diversos personajes que fueron apareciendo a lo largo de la línea argumental.

Para la película de *Joker* de Todd Phillips, el maquillaje fue un factor esencial para darle vida a “el príncipe del crimen”, Joker, que llega a ser el personaje principal del filme. El villano favorito de todos los cómics se caracteriza por su inigualable apariencia de bufón. Aquí es donde el maquillaje complementa de forma significativa al personaje de Joker, ya que, sin este elemento, no se podría identificar al protagonista del largometraje. Con respecto a los demás personajes de la película, el maquillaje implementado fue básico. Se hizo uso del maquillaje para cubrir algunas imperfecciones, para evitar el reflejo de la luz en los rostros y en determinadas escenas, se incluyó la sangre después de un golpe. Posteriormente, se pudieron notar los moretones y rasguños en la zona afectada del personaje.

El espacio retratado, ciudad Gótica, se caracteriza por ser individualista, con clases sociales marcadas y un ambiente beligerante. En consecuencia, a esta realidad, la propuesta de maquillaje suele mostrar un cutis seco o húmedo, en relación con la apatía y angustia de los habitantes de la urbe. Así el maquillaje se utilizó tanto para resaltar facciones o gesticulaciones de los rostros, durante la acción dramática. Por ejemplo, se pueden evidenciar las marcas de agresiones físicas que sufren los personajes a partir de un hecho de violencia. En la figura número 27, ubicada en la tabla número 12, se captura al protagonista de espalda y en la zona del omóplato izquierdo, donde se observa un prominente moretón a causa de los golpes propinados por una pandilla. También, la figura 174, ubicada en la tabla 74, donde se aprecia el cuerpo sin vida de Murray Franklin, en su sillón del programa que conducía, allí se deja notar la sangre que sale dispersa de manera aleatoria, al momento de recibir un impacto de bala directamente en la cabeza a manos de Arthur, ya convertido en el Joker.

Según Inmaculada Rodríguez (2004), el departamento de maquillaje es uno de los apartados que deben estar tanto fuera como dentro del rodaje. Normalmente, se preparan a los actores antes de que tengan una intervención en alguna escena, pero, también es necesaria la presencia de maquilladores en el espacio del rodaje, para así poder retocar algunos detalles en el maquillaje del personaje y así no perder la continuidad. Según lo complejo que pueda llegar a ser la producción, el departamento de maquillaje puede ser conformado por un pequeño grupo de personal o simplemente un grupo bien estructurado y organizado.

Según Márquez (1990) como se citó en López (2015), el maquillaje se define como uno de los factores que determina y permite comprender la personalidad del personaje en base a los elementos heredados que haya adquirido como, por ejemplo, su fisionomía, salud mental y etnia. También, el clima y el efecto que cause en la piel del personaje como golpes, su estado de salud, las deformidades por desastres, las tendencias de la época, su carácter y los años de vida que se le quieran otorgar al personaje.

En conclusión, el maquillaje se encarga de transmitir, en este caso, la violencia y la peculiar característica del personaje principal. Además, se puede observar que el maquillaje se basa también en la cronología en la que se está desarrollando la historia.

Los peinados presentados en el largometraje se basaron en la cronología en la que se desarrolla la trama que son los años 80. Dichos peinados seleccionados para cada uno de los personajes representan, el nivel socioeconómico al que se relacionan y el estado de su salud mental. En este modo, sirven para enfatizar sentimientos como la desesperación, la locura o también la serenidad. En la figura 118 situada en la tabla número 51, Arthur denota una cabellera descuidada y poco aseada, lo que demuestra la poca constancia de higiene en este personaje, transmitiendo así que es un individuo con problemas psicológicos y de condición marginal. De otro lado, en la figura 109 ubicada en la tabla número 47, se puede apreciar a Thomas Wayne quien denota lo contrario a Arthur, ya que su peinado ordenado, cuidado y

aseado simbolizan su pertenencia a una clase social alta, así como un carácter definido, imponente y violento.

La realización del peinado se origina desde la primera lectura del guion y también se debe considerar la ambientación, la decoración, los tipos de plano y los efectos especiales a utilizar. En base a lo que se exija en el guion, a un personaje se le puede aumentar o disminuir la edad implementando pelucas, prótesis o postizos, teniendo siempre en cuenta la comodidad del actor. Estas variantes permitirán hacer que el intérprete se vea lo más parecido posible al personaje que tiene que caracterizar (Vásquez, 2011, como se citó en Idrogo, 2018).

En síntesis, los peinados utilizados para el largometraje reflejan pulcritud y formalidad en algunos personajes, como en otros transmite la desestabilidad mental y la desesperación. También, proyectan lo conservadora y anticuada que era la gente en aquellas épocas.

Esta reflexión se complementa con Cruz (2020) quien menciona que la estética de la propuesta de maquillaje y peinado irá evolucionando conjuntamente con las experiencias que vivencia el personaje. Esto quiere decir que estos pueden ser cambiantes en torno a la cronología y el desarrollo de la historia. En este sentido la caracterización dramática del actor debe ser congruente con su aspecto físico, y vincularse con el momento y lugar en el que ocurren los acontecimientos representados.

Vestuario

Uno de los elementos indispensables para la creación de un personaje es el vestuario que este debe llevar puesto, para que de esta manera se aprecie totalmente la personalidad del mismo.

Se puede observar que la mayoría de los personajes masculinos utilizan saco y corbata, lo que normalmente se acostumbraba a vestir en los 80's, época en la que transcurre la

película. Por otro lado, en las mujeres también se nota este estilo antiguo de vestimenta como las faldas largas y anchas con panty-medias.

El vestuario empleado para este largometraje, está basado en la vestimenta que las personas solían usar en la década de los años 80, ya que es el tiempo en el que se desarrolla el filme. Como se ha mencionado anteriormente, en la película se muestra una variedad de personajes con distintos niveles socioeconómicos, este factor influye al momento en que se define qué conjunto de prendas es el que va a vestir cada uno de ellos. Se puede apreciar, por ejemplo, en el protagonista, Arthur Fleck, que generalmente utiliza prendas holgadas o ajustadas, pero no entalladas, lo que demuestra que el personaje es un individuo de escasos recursos que consigue su ropa como en eventos de caridad, tiendas de segunda mano o colaboraciones de personas caritativas, como se puede apreciar en la figura número 94, ubicada en la tabla número 39, donde se observa el vestuario de Arthur conformado por un pantalón negro holgado, una camisa blanca que sobresale de las mangas y una chaqueta que se le puede observar, le queda pequeña. Por otro lado, en la figura 111, situada en la tabla 47, a comparación de Arthur, Thomas Wayne, es un personaje de la élite en ciudad Gótica que presenta generalmente un vestuario formal, pulcro y entallado, lo que demuestra el nivel socioeconómico en el que está situado asimismo su posición política (candidato a la alcaldía de ciudad Gótica).

El encargado del vestuario debe tener siempre claro y conocimiento absoluto de lo que se va a contar, la época en la cual está transcurriendo la historia y los personajes que van a intervenir en las escenas. Además, debe conocer a fondo la personalidad de los personajes, para así poder diseñar e implementar las prendas que usarán, el estilo a lucir y las formas de usar del vestuario. Por último, los accesorios varían en cuanto a la personalidad e identidad de cada personaje.

Se menciona que el vestuario implementado en los respectivos personajes, también demuestra y define el perfil psicológico de los mismos, basándose en el desarrollo de la historia, donde se puede presenciar un proceso de evolución en el vestuario en determinados personajes, lo que va reflejando el constante cambio en el comportamiento de estos, a lo largo de la trama (Pérez, 2018, como se citó en Montoya, 2021).

Por último, Tatiana Tinoco (2019) indica que el vestuario es un elemento de suma importancia para el personaje, ya que forma parte del lenguaje interpretativo que el director ha definido para el guion de una obra teatral o un largometraje, para que, de esta forma, se asuma con total responsabilidad por parte de los diversos departamentos de producción y así lograr transmitir lo que se quiere al espectador. Hay que tener en consideración que el actor debe contar con el vestuario adecuado para representar lo que se plantea en el guion, para que, de esta manera, el espectador, tenga definida la personalidad del personaje sin dejar nada a la imaginación. Entonces, el peinado, el maquillaje y el vestuario son factores que deben presentarse en el personaje de manera indispensable, para que este pueda cumplir el rol asignado en el guion.

De todo esto se concluye que con el vestuario implementado en el largometraje de *Joker* se quiso transmitir la esencia de la época de los 80's, donde vestir formal era algo común y corriente. Además, se hizo el contraste de los diferentes estatus sociales, al mostrar las prendas utilizadas por el protagonista de la película que era de bajos recursos y los distintos personajes de clase media y alta con los que se cruza.

Escenografía

Los personajes de la acción dramática deben situarse en escenarios que refuercen la verosimilitud de sus acciones. El espacio por tanto debe asumir una personalidad y función, así como determinar una atmósfera. Minnelli (1963), afirma que el personaje no puede

separarse del contexto que se le otorga al relato, generando una necesidad de representar lo que busca el personaje a lo largo de la historia, manteniendo un objetivo, el cual puede tener relación con la escenografía. Es así que en la película *Joker* existen espacios adaptados de la ficción como ciudad Gótica y sus distintas locaciones: la casa y espacio laboral de Arthur, el consultorio psiquiátrico, el hospital infantil y el hospital de Arkan, el set de televisión de Murray Franklin, el interior del transporte público y las estaciones de tren, así como las calles de ciudad Gótica.

Utilería

La utilería es un conjunto de objetos que se usan en la escenografía para realizar la recreación de la escena deseada, para que de esta manera el espectador tenga más cercanía con los personajes en el largometraje.

En cuanto a la escena 4, tabla 11 y figura 25, se visualiza a Arthur jugando con un menor de edad, el cual sonríe con sus bromas. Sin embargo, la madre del menor, interrumpe este momento cuando le dice que no moleste a su hijo, Arthur comienza a reírse y le entrega una tarjeta donde explica su condición mental. Este elemento es esencial para conocer al personaje principal, ya a partir de este instante se sabe que padece de una discapacidad, la cual consiste la acción incontrolable de reír en momentos de angustia. La madre del niño gesticula su extrañeza al leer la tarjeta y luego ignora la risa frenética de Arthur, se entiende en este sentido que la tarjeta cumple la función de salvaguardar al protagonista de malos entendidos con personas que desconocen su discapacidad.

En otro episodio, en la escena 9, tabla 25 y figura 60, se observa a Arthur bailando disfrazado de payaso, con una nariz de clown, objeto que transmite inocencia. Arthur se encuentra en una sala de hospital donde se encuentran niños enfermos, acompañados de enfermeros y enfermeras. En este mismo momento se le cae un arma de fuego, la cual es un

elemento que evoca peligro, el cual desentona con el entorno amigable y seguro del hospital. En esta escena la tensión nace del contraste entre un espacio blanco matizado con colores pasteles en contraposición a un objeto oscuro que evoca la mirada nerviosa de todos los presentes.

Por último, en cuanto a la escena 21, tabla 60 y figura 143, se visualiza a Arthur en el baño de su cuarto, aplicándose tinte verde en el cabello, mientras baila y canta la canción *That's Life* de Frank Sinatra. Este elemento da relación a la transición de personalidad del personaje principal. El tinte representa un cambio físico pero también en la personalidad, ya que no existe color de cabello verde, Arthur ha escogido no seguir los patrones y reglas sociales que lo marginan y en adelante se construye una nueva identidad como Joker.

Según Tamayo y Hendrix (2016), la utilería tiene como fin de servir de soporte material, durante el desarrollo de la acción dramática llevada a cabo por los personajes de una película. En este sentido los autores adicionan que también es posible que este recurso asuma un rol “expresivas, estéticas y simbólicas si son diseñados y utilizados de manera creativa por el director de arte y usados con inteligencia por el director del filme” (p. 33)

Color

En cuando al color de las escenografías de dicha película se ha apreciado que la mayor parte de escenas cuentan con una colorización de tonalidad fría. Sin embargo, en diversas escenas se visualizan un contraste de tonos cálidos y fríos.

Como se mencionó anteriormente, en la primera escena del largometraje, tabla 2, figura número 6, se visualiza a Arthur, maquillándose en el tocador, en este espacio se observa tanto colores fríos que rodean la habitación, como otros cálidos producto de las bombillas del espejo. Este contraste de colores trasmite al espectador, la frialdad y apatía social, en contraposición al deseo de superación del protagonista, quien trata de mantener el espíritu caritativo a pesar de sus problemas.

Por el contrario, en la escena 3, tabla 7, figura 18. En el cual Arthur se encuentra en una entrevista con una asistenta social, se percibe una tonalidad completamente fría, la bombilla de la habitación ilumina de forma cenital el espacio, con luz dura. Los archivos de los pacientes se encuentran apilados en los extremos del recinto y la ventana está cubierta por una malla metálica, este entorno simula una experiencia de confinamiento y hacinamiento.

Por otro lado, en el trascurso del largometraje se visualiza la transición del personaje principal acompañado una colorización que evoluciona de colores opacos a colores vívidos, como es en la tabla 33, escena 11 y figura 79, donde el personaje tiene una trifulca en un vagón de tren, allí se visualiza una colorización en tono verdoso saturado, que conforme avanza la escena va perdiendo saturación y ganando brillo, este cambio en la atmósfera se da en referencia al cambio de temperamento de Arthur, quien termina cometiendo su primer crimen. Según Tamayo y Hendrix (2016), el color tiene como fin comunicar y transmitir significados durante el desarrollo del largometraje. En este caso, los autores adicionan que “el color verde, por su indefinición en términos de calidez o frialdad, comunica equilibrio, naturalidad y sociabilidad” (p. 66).

De igual manera, en la tabla 60, escena 21, figura 144, se observa la transformación drástica en la apariencia física y el estado mental de Arthur, quien se encuentra pintándose el cabello de color verde, mientras canta y danza la canción *That's Life* de Frank Sinatra. De igual manera se visualiza la tapicería verde y porcelanato rosa en contraposición la luz amarilla del sol que ingresa por la ventana. La dominancia de colores cálidos, trasmite los cambios profundos que experimenta el protagonista según la propuesta de tratamiento de la paleta de color.

En cuanto a la escena 22, tabla y figura 154. En la cual Arthur, mata a Randall con una tijera, quien es su compañero de trabajo, este en escenas pasadas le había entregado un

arma de fuego con la cual había ejecutado su primer asesinato en el tren (perpetuado a trabajadores de Inversiones Wayne). En esta escena, se visualiza colores cálidos alrededor de la habitación. Sin embargo, se observa tonos fríos en cuanto al vestuario de los personajes. Por último, en la escena número 26, tabla 77 y figura 189, es decir la penúltima escena del largometraje. Donde el Joker es rescatado de la patrulla policial por sus seguidores, estos lo cargan y ubican en el capó del carro, este se pone de pie y hace un gesto dibujando su sonrisa con la sangre que le sale de su boca. En esta escena, se visualiza colores fríos en tono verdoso, esta efervescencia conecta el estado emocional de Arthur con el de los manifestantes, ciudad Gótica ha llegado a un estado de anarquía y anomia social producto de la frustración de la población. Según Bedoya & León Frías (2016), indican que color se asocia con su capacidad para apelar a lo emocional. En otras palabras, se relaciona a las posibilidades para incentivar la emotividad o la capacidad sensorial del auditorio, no es casual.

4.2. Limitaciones

La película *Joker* no se encuentra en plataformas de *streaming*, a la que los autores de la presente investigación tengan acceso. Ello supuso que sea comprada en formato DVD. Dentro de la recolección de datos no fue posible conseguir documentos relevantes como el desglose de dirección de arte, debido a que dicha información es confidencial. Por tanto, se escogió analizar de manera directa el material fílmico para inferir el trabajo de arte a partir del resultado final de la puesta en escena.

4.3. Conclusiones

- El objetivo principal del presente trabajo fue analizar la dirección de arte de la película *Joker* del director Todd Phillips. Con los instrumentos formulados, se pudo llevar a cabo el análisis de la película, los resultados dan a conocer acerca del valor de la dirección

de arte como elemento de apoyo al desarrollo de la línea argumental. Para ello, se eligieron 26 de las escenas representativas en el uso del arte, con la finalidad de indagar sobre las aplicaciones del maquillaje y peinado, vestuario, escenografía y tratamiento del color.

- Para el objetivo específico, analizar los personajes, se elaboró un instrumento de guía de observación, donde se encontraban dos indicadores que son: Maquillaje/peinado y vestuario. En ellos se pudo evidenciar la importancia que tiene el maquillaje y peinado, vestuario del personaje, ya que con estos elementos la dirección de arte **refuerza la construcción del personaje, evocando su situación social, psicológica y dramática, reforzando de esta manera el desarrollo de la narrativa.**

- Para el objetivo específico, escenografía, se elaboró un instrumento de guía de observación, donde se encontraban dos indicadores que son: utilería y color. Así pudo reconocerse que en la escenografía el espectador requiere una ambientación acorde a los contextos y situaciones que vivencian los personajes, ya que como se ha detallado pueden **simbolizar problemas sociales derivados de la marginación** que a su vez se relacionan con **estructuras de poder y diferencias entre grupos sociales.**

4.4. Recomendaciones

A continuación, se presentará recomendaciones para estudiantes de la carrera Ciencias de la Comunicación que deseen realizar investigaciones similares.

- A investigadores relacionadas al análisis cinematográfico, buscar en fuentes digitales y físicas que se asocien al tema elegido, es decir la variable dirección de arte. Asimismo, se recomienda documentar evidencia documental de entrevistas realizadas al equipo técnico de la película, para, de este modo, poder entender con mayor claridad la implementación de la variable en el film.
- A las universidades, poder ampliar sus líneas de investigación para que temas como el tratado en esta investigación puedan incrementarse en la literatura científica.

- A los realizadores audiovisuales que puedan aprovechar los recursos, usos y estética propuesta por Todd Phillips en la dirección de arte de la presente película.

REFERENCIAS

- Aguilar, M. (2010). *La escenografía según el espectáculo a que va destinada* (pp. 39-45). Sevilla, España.
- Aichele, F. (2011). *Dirección de arte en el cine histórico chileno. Análisis y crítica del arte en la reconstrucción de época en tres películas chilenas*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Avendaño, P. y Hernández, M. (2010). *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia: un primer campo exploratorio*. (Tesis de grado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Campos y Covarrubias, G. y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai VII* (13), 45-60). Recuperado de la página web:
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3979972.pdf>
- Cardona, J. y Escobar, L. (2020). *Simbolismo y onirismo en la dirección de arte del cortometraje 2D "Buscant a Mare" compilado en una biblia de animación*. (Tesis de grado). Universidad Autónoma de Occidente, Santiago de Cali, Colombia.
- Cruz, I. (2020). *Contribuciones de la dirección de arte a la narrativa fílmica en el cine peruano. El caso de Una sombra al frente*. (Tesis de grado). Universidad Privada de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- De Santo, E. (2015). *La dirección de arte en Argentina. Nuevos conceptos: Capítulo 2: Consideración a modo de prefacio*. [Libro digital 2015].
- Garrido, B. (2013-2014). *Narrativa a través de la dirección de arte en Cuéntame cómo pasó*.
(Trabajo de fin de grado). Universidad de Málaga, Málaga, España.
- Girela, J. (2019, octubre). Por qué el traje del Joker de Joaquin Phoenix es rojo y no morado.

GQ. Recuperado de: <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/traje-joker-pelicula-joaquin-phoenixpor-que-es-rojo>

Hernández, R (2014). *Metodología de la investigación (6ta edición)*. Recuperado de:

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Idrogo, A. (2018). *Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película La teta asustada dirigida por Claudia Llosa*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú.

La dirección de arte. (2007, enero 15). Recuperado de <http://materiaarte.blogspot.com/>

Larsen, A. (2021). *Función y significado del color en el cine musical*. [Tesis para optar el grado de bachiller]. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Lázaro, R; Jaggi, M; Matey, M. y García, S. (1997-1998). La Documentación en la Dirección Artística: Entrevista a Félix Murcia. *Cuadernos de Documentación Multimedia* Vol. 6-7, pág. 433-435.

López, A. (2015). *La dirección de arte en el cine contemporáneo. La evolución de la dirección de arte en el desarrollo de la acción dramática: el caso de Edward Manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy*. (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de educación*, 4, 167-179. Recuperado de la página web:

<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>

Maha Al Muwail, M. (2015). *Diseño escenográfico y cultura árabe: decorado, vestuario e iluminación en las artes escénicas de Kuwait desde 1960*. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

- Montoya, P. (2021). *La evolución en la dirección de arte del cine peruano del 2013 al 2018*. (Tesis de grado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Núñez, J. (24 de febrero 2014). Psicología de los colores: El color verde. *Aprendizaje y vida*. <https://aprendizajeyvida.com/2014/02/24/el-colorverde/#:~:text=El%20Color%20Verde%20es%20un,fertilidad%20y%20la%20buen%20salud.>
- Ochoa, A. (2017). *Dirección de arte publicitaria. Análisis de la teoría desde el ejercicio profesional*. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid, Segovia, España.
- Pradas, C. (9 de octubre de 2018). *Qué significado tiene el color rojo en la psicología*. Psicología-Online. Recuperado de: <https://www.psicologia-online.com/que-significado-tiene-el-color-rojo-en-lapsicologia-3755.html#:~:text=El%20color%20rojo%20ha%20sido,en%20algunas%20culturas%20orientales%20C%20felicidad.>
- Ramírez, M. (2015). *El color como herramienta narrativa: un estudio sobre la dirección de arte de Breaking Bad*. (Tesis de grado). Universidad de Palermo, Palermo, Argentina.
- Rodríguez, I. (2004). Dirección de arte: escenografía, maquillaje y vestuario. *Oficios de cine* (99 – 186). Ocho Y Medio.
- Ruiz, K. (2017). *Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro guardián, Lima, 2017 – II*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

- Rupnik, R. (2017). *La evolución en la dirección de arte cinematográfica*. (Trabajo de fin de grado). Universidad de Palermo, Palermo, Argentina.
- Solaz, L. (2003). *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. (Tesis de doctorado). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Tamayo, A. y Hendrickx, N. (2016). *La Dirección de Arte en el Cine Peruano: Introducción* [Versión ebook 2016].
- Tinoco, T. (2019). *Análisis del vestuario teatral y cinematográfico*. (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Bedoya & León Frías (2016) *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*.
- Tinto, J. (2013). El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. Un ejemplo de aplicación práctica utilizado para conocer las investigaciones realizadas sobre la imagen de marca de España y el efecto país de origen. *Provincia*, 29, 135-173. Recuperado de la página web:
<https://www.redalyc.org/pdf/555/55530465007.pdf>
- Vilar, M. (2020, 15 de enero). Las películas más taquilleras de 2019 en todo el mundo [publicación de blog]. Obtenido de <http://industriadelcine.com/2020/01/15/las-peliculas-mas-taquilleras-de-2019-entodo-el-mundo/>
- Zambrano, I. (2017). *Cortometraje de ficción enfocado en la dirección de arte, sobre cómo ven las personas daltónicas*. (Tesis de licenciatura). Universidad De Las Américas, Chile.

Zurro, B. (2015). *Dirección de arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. (Tesis de maestría). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.

ANEXOS

ANEXO N°1. MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	CÓDIGO
DIRECCIÓN DE ARTE	PERSONAJE	MAQUILLAJE/PEINADO
		VESTUARIO
	ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA
		COLOR

ANEXO N°2. MATRIZ DE CONSISTENCIA

<p style="text-align: center;">MATRIZ DE CONSISTENCIA LA DIRECCIÓN DE ARTE EN LA PELÍCULA JOKER</p>					
PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	CÓDIGO	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo se presenta la dirección de Arte en la película “Joker”?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Analizar la dirección de Arte en la película “Joker”</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Dirección de Arte</p>	<p>Personaje</p>	<p>Maquillaje / Peinado</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>Cualitativa</p> <p>Diseño de investigación</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo analizar los personajes de la dirección de arte en la película “Joker”?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Analizar los personajes de la dirección de arte en la película “Joker”</p>			<p>Vestuario</p>	<p>Descriptiva y de diseño hermenéutico</p> <p>Técnica</p>
<p>¿Cómo estudiar la escenografía en la dirección de arte en la película “Joker”?</p>	<p>Estudiar la escenografía en la dirección de arte en la película “Joker”</p>			<p>Escenografía</p>	<p>Utilería</p>
				<p>Color</p>	<p>Muestra</p> <p>26 escenas de la película The Joker.</p>

ANEXO N°3. INSTRUMENTOS

Instrumento 1

Ficha de observación por categoría (Personaje)

PERSONAJE N°		
TIPO DE PERSONAJE		
VARIABLE	DIRECCIÓN DE ARTE	
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	ANÁLISIS
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado	
	Vestuario	

Instrumento 2

Ficha de observación por categoría (Escenografía)

VARIABLE	DIRECCIÓN DE ARTE	
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	ANÁLISIS
ESCENOGRAFÍA	Utilería	
	Color	

ANEXO N°4. VALIDACIÓN DE EXPERTOS (1)

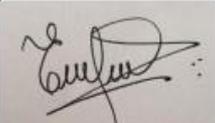


FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: DIRECCIÓN DE ARTE

Estimado(a) experto(a): Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar la DIRECCIÓN DE ARTE. En ese sentido, solicito pueda evaluar los siguientes ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales:

Nombres y Apellidos completos:	Mg. Estefany Yamil Morales Blanco		
Sexo:	Femenino	Masculino	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	11 años.		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de formación académica	Ciencias de la Comunicación. Periodismo y Comunicación Multimedia. Marketing.		
Áreas de experiencia profesional	Periodismo y producción de televisión. Marketing.		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 a más
Firma del experto			

II. Breve explicación del constructo

Se entiende por dirección de arte es uno de los elementos más importantes de toda producción, ya sea en el teatro, en un cortometraje, largometraje o videoclip. Su función principal es transmitir a través del decorado, la escenografía, la utilería, el maquillaje, el vestuario y la colorización (Olmedo, 2018). La dirección de arte es lo primero que entra en contacto con el espectador. Es la forma en que la historia es contada sin que el espectador deba pedir una explicación de lo que ve (López, 2015). La unidad de análisis elegida es la película *Joker* del director y productor Todd Phillips.

Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “Nada relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 0), “poco relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 1), “relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 2) y “completamente relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Muy relevante</i>
0	1	2	3

b. Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “No es coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 0), “poco coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 1), “coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 2) y es “totalmente coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

c. Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<i>Nada claro</i>	<i>Medianamente claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3

PERSONAJE N°			RELEVANCIA				COHERENCIA				CLARIDAD				SUGERENCIAS		
TIPO DE PERSONAJE																	
VARIABLE	DIRECCIÓN DE ARTE																
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS		ANÁLISIS														
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			
	Vestuario		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			

VARIABLE	DIRECCIÓN DE ARTE		RELEVANCIA				COHERENCIA				CLARIDAD				SUGERENCIAS		
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS		ANÁLISIS														
ESCENOGRAFÍA	Utilería		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			
	Color		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			

Las alternativas de respuesta van de 0 al 3 y tienen las siguientes expresiones:

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

ANEXO N°5. VALIDACIÓN DE EXPERTOS (2)



FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: DIRECCIÓN DE ARTE

Estimado(a) experto(a): Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar la DIRECCIÓN DE ARTE. En ese sentido, solicito pueda evaluar los siguientes ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales:

Nombres y Apellidos completos:	DORIS NEIRA SALDAÑA		
Sexo:	Femenino (X)	Masculino	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	23 AÑOS		
Grado académico:	Bachiller	Magister (X)	Doctor
Área de formación académica	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Áreas de experiencia profesional	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 a más (X)
Firma del experto			

II. Breve explicación del constructo

Se entiende por dirección de arte es uno de los elementos más importantes de toda producción, ya sea en el teatro, en un cortometraje, largometraje o videoclip. Su función principal es transmitir a través del decorado, la escenografía, la utilería, el maquillaje, el vestuario y la colorización (Olmedo, 2018). La dirección de arte es lo primero que entra en contacto con el espectador. Es la forma en que la historia es contada sin que el espectador deba pedir una explicación de lo que ve (López, 2015). La unidad de análisis elegida es la película *Joker* del director y productor Todd Phillips.

Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “Nada relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 0), “poco relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 1), “relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 2) y “completamente relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Muy relevante</i>
0	1	2	3

b. Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “No es coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 0), “poco coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 1), “coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 2) y es “totalmente coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

c. Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<i>Nada claro</i>	<i>Medianamente claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3

Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

PERSONAJE N°			RELEVANCIA				COHERENCIA				CLARIDAD				SUGERENCIAS		
TIPO DE PERSONAJE																	
VARIABLE	DIRECCIÓN DE ARTE																
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS		ANÁLISIS														
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			
	Vestuario		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			

VARIABLE	DIRECCIÓN DE ARTE		RELEVANCIA				COHERENCIA				CLARIDAD				SUGERENCIAS		
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS		ANÁLISIS														
ESCENOGRAFÍA	Utilería		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			
	Color		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3			

Las alternativas de respuesta van de 0 al 3 y tienen las siguientes expresiones:



Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

ANEXO N°6. VALIDACIÓN DE EXPERTOS (3)



FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: DIRECCIÓN DE ARTE

Estimado(a) experto(a): Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar la DIRECCIÓN DE ARTE. En ese sentido, solicito pueda evaluar los siguientes ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales:

Nombres y Apellidos completos:	Juan David García Granara		
Sexo:	Femenino	Masculino	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	15 años		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de formación académica	Producción audiovisual / Periodismo		
Áreas de experiencia profesional	Periodismo y producción radial.		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 a más
Firma del experto			

II. Breve explicación del constructo

Se entiende por dirección de arte es uno de los elementos más importantes de toda producción, ya sea en el teatro, en un cortometraje, largometraje o videoclip. Su función principal es transmitir a través del decorado, la escenografía, la utilería, el maquillaje, el vestuario y la colorización (Olmedo, 2018). La dirección de arte es lo primero que entra en contacto con el espectador. Es la forma en que la historia es contada sin que el espectador deba pedir una explicación de lo que ve (López,

Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

2015). La unidad de análisis elegida es la película *Joker* del director y productor Todd Phillips.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “Nada relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 0), “poco relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 1), “relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 2) y “completamente relevante para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Muy relevante</i>
0	1	2	3

b. Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “No es coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 0), “poco coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 1), “coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 2) y es “totalmente coherente para evaluar la DIRECCIÓN DE ARTE” (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

c. Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<i>Nada claro</i>	<i>Medianamente claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3

Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

PERSONAJE N° TIPO DE PERSONAJE	DIRECCIÓN DE ARTE		RELEVANCIA				COHERENCIA				CLARIDAD				SUGERENCIAS
	SUBCATEGORÍAS	ANÁLISIS	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
PERSONAJE	Maquillaje/Peinado		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	-
	Vestuario		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	-

VARIABLE CATEGORÍA	DIRECCIÓN DE ARTE		RELEVANCIA				COHERENCIA				CLARIDAD				SUGERENCIAS
	SUBCATEGORÍAS	ANÁLISIS	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
ESCENOGRAFÍA	Utilería		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	-
	Color		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	En líneas generales existe la ausencia del análisis de la escenografía.

Las alternativas de respuesta van de 0 al 3 y tienen las siguientes expresiones:

Nada relevante *Poco relevante* *Relevante* *Totalmente relevante*

Angulo Salgado, R; Bocanegra Casma, B.

ANEXO N°7. POSTER OFICIAL DE LA PELÍCULA “JOKER”

