

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN SOCIAL**



El color y la imagen en el lenguaje audiovisual en el filme  
“Videofilia y otros síndromes virales”

Trabajo monográfico para obtener el título profesional de  
licenciado en Comunicación Social

Modalidad: Examen de suficiencia profesional

**AUTOR:**

Bach. Wilbor Alan Infante Loyola.

**ASESOR:**

Lic. Manuel Ignacio Chiroque Farfán.

**NUEVO CHIMBOTE, PERÚ**

**2022**

ACTA DE EJECUCIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA  
PROFESIONAL

EVALUACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE MONOGRAFÍA

T/. Resolución n. 552-2022-UNS-CFEH

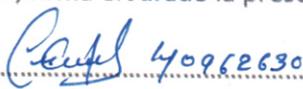
Siendo las 12 m. del día 18 de noviembre de 2022, en el Aula COM 03 del edificio de la Escuela Académica Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santo, en cumplimiento a lo dispuesto en la T/Resolución N° 552-2022-UNS-CFEH se instaló al Jurado Evaluador del Examen de Suficiencia Profesional designado mediante Transcripción de Resolución N.º 552-2022-UNS-CFEH de fecha 08 de noviembre del 2022. conformado por: **MG MANUEL BALTASAR SARANGO IBAÑEZ** en su condición de Presidente **LIC. MANUEL IGNACIO CHIROQUE FARFAN** en su condición de Integrante y la **MG. JESSICA YOVANA ALAVA CIELO** en su condición de Integrante, dando inicio a la sustentación de la Monografía cuyo título es: "EL COLOR Y LA IMAGEN EN EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL FILME VIDEOFILIA Y OTROS SINDROMES VIRALES" perteneciente al Bachiller: **WILBOR ALAN INFANTE LOYOLA** con código de matrícula N 201034002 teniendo como **ASESOR** al **LIC. MANUEL IGNACIO CHIROQUE FARFAN** según T/R.D. N° 423-2022-UNS-DFEH de fecha 29.06.2022

**Terminada la sustentación**, el Bachiller respondió a las preguntas formuladas por los miembros de Jurado Evaluador, quienes en concordancia con el Artículo 66° del Reglamento General para Obtener el Grados Académico de Bachiller y el Títulos Profesional en la Universidad Nacional del Santa donde se establece los criterios de evaluación de sustentación de monografía según Formiato N° 07: declaran que el Bachiller obtiene el resultado de su sustentación la NOTA siguiente:

Concluido el proceso de **EJECUCIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**, se obtiene el **RESULTADO DEFINITIVO**:

BACHILLER	EXAMEN ESCRITO DE CONOCIMIENTOS	SUSTENTACIÓN MONOGRAFIA	PROMEDIO	CONDICION
WILBOR ALAN INFANTE LOYOLA	15	16	16	APROBADO

Siendo las del mismo día se dio por terminado la ejecución del Examen de Suficiencia Profesional y en señal de conformidad, firma el Jurado la presente Acta.

  
.....  
MG. MANUEL BALTASAR SARANGO IBAÑEZ

Presidente

ORCID 0000-0001-5503-7511

  
.....  
LIC. MANUEL IGNACIO CHIROQUE FARFAN

Integrante

ORCID 0000-0001-8245-9736

  
.....  
MG JESSICA YOVANA ALAVA CIELO

Integrante

ORCID 0000-0002-9434-7560

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

El trabajo de investigación monográfica "EL COLOR Y LA IMAGEN LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL FILME VIDEOFILIA Y OTROS SINDROMES VIRALES", ha contado con el asesoramiento del Lic. Manuel Ignacio Chiroque Farfán, con DNI: 03376644 y código ORCID: 0000-0001-8245-9736 quien deja constancia de su aprobación.



---

Lic. Manuel Ignacio Chiroque Farfán

Asesor

DNI: 03376644

ORCID: 0000-0001-8245-9736

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO

El trabajo de investigación monográfica "EL COLOR Y LA IMAGEN LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL FILME VIDEOFILIA Y OTROS SINDROMES VIRALES", tiene la aprobación del jurado, quienes suscriben en señal de conformidad.



---

Mg. Manuel Baltazar Sarango Ibañez

Presidente

DNI: 40962630

ORCID: 0000-0001-5503-7511



---

Lic. Manuel Ignacio Chiroque Farfán  
Integrante

DNI: 03376644

ORCID: 0000-0001-8245-9736



---

Mg. Jessica Yovana Alava Cielo  
Integrante

DNI: 40186854

ORCID: 0000-0002-9434-7560

## ÍNDICE

- Portada	01
- Dedicatoria	06
- Agradecimiento	07
- Resumen	08
I. Introducción	09
A. Lenguaje Audiovisual	10
1. Definición del Lenguaje Audiovisual	10
2. Unidades del Lenguaje Audiovisual	10
3. Fotograma de la realidad en el film Videofilia y otros síndromes virales	11
B. El Color	12
1. Uso del Color en el Cine	12
2. Funciones del Color	12
3. Perspectiva semiótica del Color	13
4. Dirección de arte en el color en el filme Videofilia y otros síndromes virales	14
5. Significado del Color	15
C. La Imagen	16
1. Definición de Imagen	16
2. Imagen digital en el cine	16
3. Sobre la imagen en el cine	17
4. La imagen como “Signo Visual”	17
5. El montaje en la imagen en el filme Videofilia y otros síndromes virales	18
6. La Imagen Pixelada	19
7. La Imagen Superpuesta	20
8. Nivel plástico en el film Videofilia y otros síndromes virales	21
D. Análisis del film Videofilia y otros síndromes virales	22
E. Conclusiones	40

F. Sugerencias	41
Referencias	42
Anexos	45

## **DEDICATORIA**

Dedicado a todas las personas que compartieron conmigo, esta larga ruta llamada vida, por sus aportes y sus críticas, que han sumado en mi crecimiento personal y profesional, a todos ellos muchas gracias.

**Wilbor Alan Infante Loyola.**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres por su gran amor y aliento, por animarme a culminar mis estudios universitarios, estoy infinitamente agradecido.

Agradezco a Manuel Chiroque, quien me asesoró en esta investigación, su infinita paciencia y el tiempo que se daba para ayudarme, eso jamás olvidaré, estoy profundamente agradecido con él.

## **RESUMEN**

La presente investigación monográfica titulada “El color y la imagen en el lenguaje audiovisual en el filme Videofilia y otros síndromes virales”, del director Daniel F. Molero, busca presentar un significado distinto al uso del color y la imagen en el cine, ya que éstas se presentan de manera disruptiva con la normalidad del significado de los elementos anteriormente mencionados.

En esta investigación se estudian los elementos y las unidades audiovisuales pasando por el significado semiótico en el cine del color y la imagen, hasta llegar con el común denominador de todos los elementos del filme, los cuales han sido analizados desde esa perspectiva.

En el análisis del filme se han categorizado el color y la imagen como pilares de análisis para otorgarles un significado semiótico – cinematográfico, para obtener una conclusión final.

En conclusiones llegamos a un significado final y en sugerencias mencionamos que este filme debe ser un caso de estudio para nuevas propuestas cinematográficas.

Palabras claves: cine – audiovisual – color – imagen.

## **I. Introducción:**

El lenguaje audiovisual es usado en el cine para contar historias y dar a conocer ciertos mensajes que el director quiere transmitir al público; es por ello que se le considera como la base de todo relato fílmico. Puede ser usado de forma creativa para contar situaciones cinematográficas que serán disfrutadas por el público y en algunos casos, analizadas por el espectador.

La propuesta de analizar el color y la imagen en el lenguaje audiovisual del filme Videofilia y otros síndromes virales, son inusuales y disruptivos respecto al uso esos elementos. Por ese motivo, se debería tener en cuenta para la realización de otros filmes. Los nuevos realizadores cinematográficos pueden tomar como referencia e identificar las características de este filme para que puedan construir un relato visual que rompa con el convencionalismo del cine y brindar al espectador una nueva propuesta.

Este filme aún no cuenta con un estudio universitario, como el trabajo monográfico. En internet sólo existen artículos de prensa y entrevistas audiovisuales sobre esta obra cinematográfica, motivo por el cual, es valioso analizar el lenguaje audiovisual, enfatizando el color y la imagen, para demostrar las particularidades que nos presenta y conocer esta nueva propuesta en el cine.

## **A. Lenguaje Audiovisual:**

### **1. Definición del Lenguaje Audiovisual:**

Según Fernández y Martínez (1999) El lenguaje visual con imágenes móviles se ha ido configurando en la práctica cinematográfica, y se ha perfeccionado especialmente en los relatos de ficción.

Si bien, la televisión y el cine han abordado otros géneros que requieren una aplicación diferente del lenguaje es, sin duda, en la ficción dramática donde el lenguaje ha desarrollado la enorme potencialidad narrativa y expresiva que posee en la actualidad.

Cuando hablamos de lenguaje audiovisual nos referimos a un conjunto de símbolos y normas que facilitan la comunicación multisensorial a través de lo visual y auditivo; es decir, los elementos constitutivos de este lenguaje son la imagen y el sonido (RED SUMMA, 2020).

El lenguaje audiovisual con todas las unidades y elementos que lo conforman ayudan a construir una historia con todos sus elementos, generando al espectador, mensajes que afectan su sensibilidad y a la vez, mensajes subliminales que tienen que descifrar para poder entender la historia (RED SUMMA, 2020).

### **2. Unidades del Lenguaje Audiovisual:**

Fernández y Martínez (1999) mencionan cuatro unidades del lenguaje audiovisual:

#### **a) Secuencia:**

La secuencia es una unidad de división del relato visual en la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. No es preciso que esta estructura sea explícita, pero debe existir de forma implícita para el espectador.

La secuencia puede desarrollarse en uno o más escenarios, e incluir uno varias escenas. También puede desarrollarse de forma ininterrumpida de principio

a fin o bien, fragmentarse en partes mezclándose con otras escenas o secuencias intercaladas.

**b) Escena:**

La escena es una parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que por sí misma no tiene un sentido dramático completo. Cabe recalcar que tiene un tiempo y espacio determinado.

**c) Toma:**

La toma, también llamada plano de registro, es un término que se aplica para designar la captación de imágenes por un medio técnico.

**d) Encuadre:**

Como recurso expresivo, el encuadre selecciona y delimita el sujeto excluyendo lo irrelevante y presentándonos un pedazo de realidad. El encuadre es entonces, un recurso que permite atraer especial atención acerca de lo que debe ser mirado.

**3. Fotograma de la realidad en el filme Videofilia y otros síndromes virales:**

La llegada del cine sonoro, la aparición del color, el acercamiento de la cámara a los personajes, el uso creciente del movimiento de cámara, el empleo de la profundidad de campo y la introducción de avances técnicos y recursos expresivos parecían acercar más el cine a la realidad. A partir de esta constatación comenzaron a intentar representar la realidad y la vida, empezaron a relatarla y para ello fueron creando y construyendo el lenguaje cinematográfico, las formas de representación que han convertido al cine en el arte narrativo más popular de nuestro tiempo (Fernández y Martínez, 1999).

Cabe recalcar, que para esta investigación la representación de la realidad mediante el cine está inmersa en todo el filme, es por ello que, el lenguaje audiovisual tiene una semejanza a la vida misma. La técnica y recursos cinematográficos toman la

realidad para contar la historia, ahora estudiada y así invitarnos a formar parte de ella, aunque sabemos en el fondo que es sólo una ficción.

## **B. El Color:**

### **1. Uso del Color en el Cine:**

Según Bedoya y León (2003), el color apareció como una necesidad expresiva del cine. Desde los inicios del cine como espectáculo se intentó obtener imágenes en color, gracias a diversos procedimientos de “coloreo”, buscando atenuar el monocromatismo dominante y aligerando la monotonía visual de una iluminación cruda. Ayudaba también a resaltar a los personajes ubicados sobre decorados de aspecto blanco y lechoso.

La práctica del color en el cine se ejercita a partir de la aplicación de pautas expresivas. Los cineastas no pretenden imitar la realidad, sino recrearla. Poseen una conciencia clara de las condiciones en que las películas se proyectan y de los valores expresivos que la cultura y las prácticas artísticas han adherido a cada uno de los colores del espectro.

El empleo más difundido del color se asocia con su capacidad para apelar a lo emocional. Es decir, a las posibilidades para incentivar o, a su turno, enervar la emotividad o la capacidad sensorial del auditorio.

### **2. Funciones del Color en el Cine:**

El color cumple, al menos tres funciones en el cine. Una de tipo informativo, otra que se vincula con su utilidad funcional y, por último, una de orden expresiva.

Su función informativa es el registro cromático; podemos distinguir un tono de otro, una atmósfera de otra, una escena soleada de otra invernal; es decir, podemos conocer los contextos que nos quiere dar a conocer el director, indicándonos a través del

color, saber si es de día o de noche, por medio de las tonalidades del color en el escenario; o, si el personaje es extrovertido o introvertido viendo los colores de su vestimenta.

En su utilidad funcional, el color sirve para crear escenarios, enfatizar centros de interés hacia un personaje, crear contrastes. Todo esto ayuda a decir cosas sin necesidad de mencionarlos en los diálogos. Por ejemplo, si en un contraste ves la silueta de un hombre apuntando con un arma de fuego; la misma sombra te está señalando que es un asesino y que, por lo tanto, habrá un homicidio (Bedoya y León, 2003).

Por último, la función expresiva del color conduce a una aprehensión emocional de este. Los colores cálidos y enérgicos remiten a una atmósfera exaltada o eufórica, como en las clásicas películas musicales; por el contrario, los colores fríos y débiles evocan una atmósfera apagada. El color en esta función expresiva nos da una significación emocional, hace que el espectador contemple y se sensibilice con lo que está observando, este sujeto lo interpreta y le da un significado; por ejemplo, un hombre se acerca a una mujer y le entrega una rosa de color rojo, ella lo acepta y le da un beso. El color significa en ese contexto el amor, y como tal, fue entendido como una expresión de amor. (Bedoya y León, 2003).

### **3. Perspectiva Semiótica del Color:**

Según el autor Moreno (2018) la perspectiva semiótica en el color es la relación física, fisiológica y psicológica.

La semiótica, como disciplina que está en la base de todos los sistemas cognitivos, biológicos, humanos y no humanos, engloba y provee el marco epistemológico adecuado para todas las otras perspectivas.

Si consideramos el color como signo, estamos incluyendo todos los aspectos, el color puede funcionar como signo para un fenómeno físico, para un mecanismo fisiológico o para una asociación psicológica.

El signo, según la concepción de Charles S. Peirce es algo que está por otra cosa y que es entendido o tiene algún significado para alguien.

Un signo sirve para representar o sustituir a algo que no está presente para un sistema que sea capaz de interpretar tal sustitución.

#### **4. Dirección de arte en el color en el filme Videofilia y otros síndromes virales:**

Según Quiroz (2016) la dirección de arte es el área que, junto con la dirección de fotografía, diseña y compone los elementos visuales de la realización cinematográfica. Ambas se encargan de la elaboración de atmósferas relacionadas a las emociones y contextos de la historia.

La dirección de arte debe elaborar en base a la narrativa y estilo de la historia una propuesta visual a partir de una paleta de colores determinada, la ambientación o recreación de espacios en interiores o exteriores, naturales o artificiales, además de proponer la caracterización de los personajes, con elementos que identifiquen su personalidad, y crear espacios vivos – que hablen por sí solos – en la pantalla. (Quiroz, 2016)

También Larsen (2020) menciona que el color es utilizado como un medio para expresar y construir ideas a través de las imágenes. Las combinaciones, la cantidad y la estrategia que se utiliza con el color se basan en lo que se desea transmitir.

Según Aumont y Marie, como cita Larsen (2020) señala que “si el color en el cine funciona, si tiene una función, es siempre del mismo modo: o funciona en la expresión o no funciona en absoluto” Es decir, el color tiene un papel expresivo que aporta al relato del producto audiovisual.

Quiroz (2016) menciona que el color como los otros componentes visuales trabajados por la dirección de arte poseen una función informativa en la historia, dando aportes de la realidad representada. Es misma realidad que se recrea en el filme Videofilia

y otros síndromes virales a través de la propuesta de color, cada pincel en la paleta cuenta algo en la historia, todo ello es el resultado de la suma de todos los colores utilizados para crear el mensaje y la atmosfera que da como resultado la historia del film.

### 5. Significado del Color:

Según Moreno (2018) los colores afectan de alguna manera la personalidad de la gente, influyendo en sus actos y decisiones. De esta manera se les atribuye a los diversos colores el siguiente simbolismo.

- **Blanco:** Síntesis de todos los colores, en sentido positivo significa perfección, pureza, verdad, inocencia, gloria, integridad, firmeza, obediencia, elocuencia, iniciación, perdón. En el sentido negativo puede representar frialdad, poca vitalidad, vacío, ausencia.

- **Violeta:** Abarca los matices conocidos como añil, índigo, violeta, lila y morado. Significa humildad, retiro, recogimiento, religiosidad, tolerancia, intuición, sabiduría, temperancia. Pero también nostalgia, melancolía, conformismo, soledad extrema. Color propio de los arrepentidos, penitentes deprimidos, así como las personas de débil vitalidad, frioleras, viejas antes de tiempo.

- **Rojo:** El más cálido de los colores, estimula y dinamiza. Significa fortaleza, amor, sacrificio, audacia, optimismo, victoria. Pero también sangre, fuego agresividad, pasiones violentas.

- **Naranja:** El más generoso de los colores y punto de equilibrio entre la libido y el espíritu. Significa confianza en sí mismo, vigor, estímulo vital. Pero también puede significar tentación lujuriosa, orgullo, ambición.

- **Amarillo:** Color del sol y del oro, significa luz, inteligencia, constancia, nobleza. Pero también envidia, avaricia, hipocresía.

- **Verde:** Color de la naturaleza en primavera. Significa esperanza, fe, respeto, servicio, amistad. Pero también angustia y ansiedad. Al veneno se le acostumbra representar de color verde.

- **Azul:** El más frío e inmaterial de los colores. Color del infinito del cielo y del mar, significa fidelidad, justicia, verdad, caridad. Pero también miedo, desvarío.

- **Negro:** Negación de todos los colores, simboliza la noche, la nada, el abismo, las tinieblas. Significa rigor, prudencia, honestidad, seriedad, elegancia. Pero también tristeza, luto, inconsciencia, odio.

### **C. La Imagen:**

#### **1. Definición de la Imagen:**

Es la representación de un objeto o sujeto percibido por el sentido de la vista, esta puede representar diversas acciones, formas o representaciones diversas. Pocos fenómenos humanos poseen la variedad que el universo de la imagen presenta. La multiplicidad de sus usos, de los medios que la producen, de las funciones que satisface, hacen de la imagen un macrocosmo difícilmente abordable desde una exclusiva perspectiva científica. Asimismo, la imagen tiene diversos usos, que nos ayudan a representar diversas formas y realidades, esta muestra un mensaje al receptor, que puede ser percibido e interpretado por este (Villafañe, 2006).

#### **2. Imagen digital en el cine:**

Los sistemas de captación de imagen digital están sustituyendo al celuloide de forma cada vez más rápida. Incluso en las producciones que utilizan el fotoquímico, la postproducción es digital ya en la gran mayoría de los casos. (García, 2012)

Según Oyhandy (2013) La incorporación de imágenes producidas por computadoras por parte de la industria va a representar el desarrollo de un tipo de imagen

fotorrealista, exigencia que representa ni más ni menos que la adecuación de estas imágenes a la estética realista dominante en el modo de representación institucional. En este punto nos referimos a un tipo de realismo característico del llamado cine clásico, vinculado al registro fotográfico de cuerpos y espacios realistas, perspectiva naturalista que habilita fuertemente la identificación por parte del espectador.

Por otro lado, hay un conjunto de films que de algún modo establecen un espacio de exhibición para las hazañas técnicas digitales, esta tendencia ha llevado a hablar de un nuevo tipo de films que se encuentran gobernados por los efectos especiales y que formulan una suerte de expectación atravesada por la fascinación de lo visual.

### **3. Sobre la imagen en el cine:**

En palabras de Calderón (2015) el cine, la fotografía, la pintura y las artes en general trabajan con la imagen. Por ello antes de hablar sobre la naturaleza del cine es importante revisar el concepto de la imagen y los elementos que la conforman. El autor citando a Martine menciona: “toda imagen pasa por alguien que la produce o que la reconoce.” Continúa citando a Palazón examina la propuesta de la mimesis, es decir, el fenómeno de la imitación de la realidad, fenómeno que experimentan los artistas o creadores de obras.

La imagen, se encuentra como aquella representación analógica visual de la realidad cuya comprensión depende de las convenciones sociales a las que ha estado expuesto tanto el autor de la obra como el espectador (Calderón 2015).

### **4. Imagen como “Signo Visual”:**

Para Bedoya y León (2003) citando a Ch. Mertz, El “signo visual” está en la base de la imagen cinematográfica, que se caracteriza por los rasgos de la materia significativa: imagen obtenida mecánicamente, múltiple, móvil combinado con tres clases de elementos sonoros (palabras, música, ruidos) y con menciones escritas. Esta imagen compleja

pretende copiar los rasgos significantes del “mundo natural”; pero jamás lo logra. Como tampoco lo logra la visión normal. Pues el significante del “objeto” natural es construido por la percepción.

La percepción es una operación semiotizante, y que la noción de objeto no es nada objetiva, en sentido vulgar del término. Es, a lo sumo, un compromiso de lectura del mundo natural. Estas rápidas constataciones nos conducen a una conclusión inquietantemente obvia: el mundo es como lo vemos, no lo vemos como es (Bedoya y León, 2003).

En el caso del cine, la realidad se muestra por medio de una imagen no realista sino reconstruida de acuerdo a la visión subjetiva del realizador y lo que desea transmitir en su película. Es así como la imagen cinematográfica se configura como un significante visual, un sistema de signos que son parte de una construcción o convención social, pero, que, a su vez, responden a una perspectiva y representación particular de la realidad (Carrillo, 2020).

Cabe mencionar, que para este trabajo monográfico se abordará la imagen en su concepción de imagen pixelada y superpuesta, ya que, el filme nos muestra durante toda la historia estas recurrencias, es por ello que en la continuación abordaremos estos conceptos.

##### **5. El montaje en la imagen en el filme Videofilia y otros síndromes virales:**

Según Sánchez (2016) el montaje es la combinación de planos la que compone una escena, una acción que tiene lugar en un espacio y tiempo determinado. El espacio es la clave que permite distinguir la diferencia principal entre escena y secuencia, términos que pueden llegar a confundirse si no se delimitan con claridad.

Estos tres elementos, plano, escena y secuencia, son la base del montaje ya que son las piezas que se van a combinar en él, y será esencial tenerlas en cuenta. Tal y como hemos podido ver, la principal función del montaje es la de ordenar el material rodado y

dotarlo de significado y coherencia, es decir, su función esencial es la narrativa (Sánchez 2016).

Esa misma premisa se cumple para el film que se investiga, pero aquí los elementos a enfatizar en el montaje son las imágenes pixeladas y superpuestas que tienen una connotación en cada plano, escena y secuencia que nos permite descifrar el código que se encuentra escondido en estos elementos y conocer el lenguaje audiovisual y su mensaje.

## **6. Imagen Pixelada:**

La palabra píxel surgió hace años como acrónimo del concepto en inglés "Picture Element" que, en castellano significa, elemento de imagen y consiste básicamente en la más pequeña unidad homogénea en color que compone la imagen digital. El píxel es uno de los elementos fundamentales para que sea posible la existencia de imágenes digitales de diversas categorías, ya que esta imagen puede corresponder a un formato de fotografía, un fotograma de video, o incluso un gráfico (Tecnología Informática, 2013).

Se les llama imágenes pixeladas a aquellas que cuando se muestran en formato digital se pueden visualizar los píxeles en una sección o en la totalidad de la imagen, ofreciendo poca definición. Esto ocurre cuando reproducimos una imagen con baja resolución ya que el píxel ocupa más espacio por lo que deforma la imagen (Tecnología Informática, 2013).

A su vez, conforme vayamos agrandando los píxeles, la imagen irá perdiendo definición. Asimismo, cuanto mayor sea la cantidad de píxeles por punto por pulgada (PPP o DPI), la imagen se mostrará más nítida y con mayor definición. Por lo tanto, cuanto menos PPP por cada unidad de superficie, menor será el detalle y la definición (Sirope, 2022).

Según Maravall y Martín (2015) Las imágenes con píxeles visibles que responden originalmente a una limitación tecnológica se están utilizando en el contexto artístico con el objetivo de proponer enunciados que relacionen los discursos y soportes artísticos contemporáneos con el entorno digital, su lenguaje visual y sus formas de comunicación específicas. El contexto artístico obedece a las particularidades de cada propuesta específica, y no puede considerarse en la actualidad una corriente con objetivos comunes colectivos.

### **7. Imagen Superpuesta:**

La superposición de imágenes se realiza muchas veces con la intención de cambiar el fondo de una de ellas, para dar la sensación de que un objeto o sujeto se encuentra en un sitio diferente del cual estaba antes. (RAE, 2014).

En el arte, se usa la superposición de imágenes, en el campo artístico, con el objetivo que una figura oculte parcialmente a otra, como recurso óptico para generar una sensación de profundidad espacial, percibiéndose las en planos diferentes. (DeConceptos, 2022).

En esencia, cuando superpones una imagen, combinas dos imágenes para crear algo nuevo, explica el experto en Photoshop Jesús Ramírez. Superponer es un término general y define una amplia gama de efectos que un diseñador, fotógrafo o videógrafo puede usar para fusionar, componer y editar imágenes (Adobe, s.f.).

Al superponer elementos sobre una imagen, puedes crear una ilusión u ocultar algo de la imagen original. Por lo tanto, tanto si quieres estampar un logotipo renovado sobre la foto de un producto o componer imágenes juntas para crear un collage, la superposición de imágenes es una técnica de edición de fotos que es importante dominar (Adobe, s.f.).

## 8. Nivel plástico en el filme Videofilia y otros síndromes virales:

Según Blanco (2003) el nivel plástico se reduce de nuevo a una relación binaria *significante / significado*.

Un enunciado plástico puede ser analizado desde el punto de vista de las formas, de los colores o las texturas, así como desde un punto de vista del conjunto formado por esos elementos.

En realidad, nos enfrentamos siempre a sintagmas de formas, a sintagmas de colores y a sintagmas de texturas, y los significados reposan más en sus relaciones que en las formas o en los colores en sí. De todas maneras, cualquier análisis plástico que pretendamos hacer, nos obliga a utilizar determinadas oposiciones estructurales que permitan dar cuenta de las formas de los colores y las texturas */alto vs bajo/, /liso vs grueso/*.

Algunas oposiciones de la expresión plástica pueden aparecer frecuentemente, en los enunciados plásticos investidas de los mismos valores semánticos, en virtud de asociaciones contraídas en otros textos por su conexión con elementos icónicos o con otros elementos extravisuales: *el cielo es azul, la hierba es verde, la sangre es roja*.

En una determinada cultura, esas repeticiones pueden asociarse, de manera más o menos estables, oposiciones de la expresión con oposiciones del contenido. Así, por ejemplo: */expresión: rojo -contenido: guerra/ expresión: blanco – contenido: vida/*.

Parafraseando a Blanco (2003) debemos entender que, para este estudio de investigación monográfica, el nivel plástico analiza el *significante y significado* de los elementos artísticos, en este caso específico: el color y la imagen; tenemos concepciones predeterminadas de estos en el cine, como: *el rojo es igual a alerta o guerra, blanco es igual a paz*; el film analizado es disruptivo, en cada minuto del metraje van apareciendo nuevas asociaciones entre la expresión y el contenido del color y la imagen, que van

concibiendo en el espectador nuevos significados a esos enunciados plásticos. Entonces podemos deducir que cada nueva asociación se refuerza con las acciones de los personajes y la aparición del color y la imagen, en cada acto.

#### **D. Análisis del Film Videofilia y otros síndromes virales:**

La presente investigación dividió la película en escenas específicas, donde sólo se analiza el color e imagen, para su mejor estudio. A continuación, el análisis:

- **Ficha técnica del filme VIDEOFILIA Y OTROS SINDROMES VIRALES:**

Dir. Juan Daniel F. Molero.

Género: Ficción.

País: Perú.

Años: 2015

Duración: 115 min.

Actúan: Muki Sabogal, Terom, Michel Lovón, Liliana Albornoz, José Gabriel Alegría, Alfredo Villar, Tilsa Ota, Caterina Gueli, Manuel Siles, Nuria Zapata, Rafael Gutiérrez.

- **Sinopsis del filme:**

Se suponía que el mundo iba a terminar, pero no fue así. Lucy es una adolescente inadaptada que pasa sus primeros días libres de la escuela vagando en internet, en búsqueda de experiencias nuevas y extrañas. Conoce a Junior, en línea, porque capta su atención; es un holgazán mayor que ella, obsesionado con las teorías de conspiración, videojuegos y pornografía. Después del cibersexo lo único que queda es el encuentro en carne y hueso, pero en la víspera de la reunión eventos inusuales suceden y otros personajes extraños aparecen en esta tragicomedia psicodélica que tiene lugar en una

Lima de decadencia espiritual, una sobrecarga de medios de comunicación, problemas técnicos y ruinas preincaicas.

### **ESCENA 01: CRÉDITOS INICIALES.**

Los primeros segundos de la película comienzan con la imagen pixelada de un cerro coronado por una cruz con colores encendidos, entre ellos: rojo, verde, azul amarillo y negro, lo que llama la atención es que esta imagen está pixelada; luego aparecen títulos con una particular característica, presentan formas asimétricas que hacen que estos se vuelvan un tanto difíciles de leer; agregado a ello el color morado con un fondo negro debajo de los títulos, después se observa a un rostro pixelado que sería una mujer con el rostro blanco con bordes rosados y rojos en un fondo negro. De pronto esa imagen desaparece y se observa que van apareciendo en la pantalla nebulosas de color verde y poco a poco se superponen varias imágenes, al comienzo irreconocibles; después se perciben números, una mujer, un cerro, el logo de la NASA, cuadros estadísticos, todo con el mismo color verde, y estos siempre van acompañados de los créditos del filme, de pronto se va opacando esta figura y va entrando la imagen de un hombre que aparece dentro de una pantalla de computadora; después la imagen cambia y se observa a un mujer también dentro en una pantalla de computadora, unos segundos después aparecen unas letras garabateadas que dicen “Videofilia” con una sombra pixelada de color violeta, en el fondo la imagen de una mujer con el rostro desenfocado y al final se distorsiona la imagen para entrar a otra escena.

Tabla 01: Elementos de la imagen y el color en la escena créditos iniciales.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mujer.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> <li>• Números.</li> <li>• Nebulosa.</li> <li>• Logo de la NASA.</li> <li>• Nombre del filme “VIDEOFILIA Y OTROS SINDROMES VIRALES”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Verde.</li> <li>• Azul.</li> <li>• Amarillo.</li> </ul>
CONTENIDO	Sensaciones de decadencia, sensualidad e incoherencia.	Sensación de angustia y misterio.

Revisar el anexo.

**ESCENA 02: JUNIOR Y SU AMIGO JUGANDO “COUNTER STRIKE” EN UNA CABINA DE INTERNET.**

En esta escena Junior y su amigo están jugando “Counter Strike” (un juego de estrategias de combate entre Counters versus terroristas) en la imagen se observa que el puño de un soldado sostiene un cuchillo, de pronto la imagen se pixela un poco y se superpone de manera rápida la imagen de un gato de color plomo con puntos rosados y un arcoíris, luego la imagen se va pixelado más, va apareciendo sobre el cuchillo el color rojo, después se superpone en el lado izquierdo un gato negro, en medio de la imagen principal se sobreponen los senos de una mujer en colores grises, en la parte derecha un niño bailando con la misma tonalidad grisácea, posteriormente aparecen más imágenes superpuestas. En la parte derecha de la pantalla se observa a una mujer desnuda; en la parte superior e inferior aparecen dos gatos de color plomo con puntos rosados; estos últimos pasan por la pantalla de izquierda a derecha para después desaparecer; luego surge en medio de la imagen principal un cuadrado con líneas blancas y negras. En la imagen principal van apareciendo más colores, en el puñal del soldado aparece el rojo acompañado del morado y azul, también se observa el color verde, toda la imagen aún permanece pixelada. Luego, sobre toda esta mezcla de imágenes aparece en tonos grises el rostro de una mujer colocando su dedo índice en medio de los labios, después desaparece para entrar a otra escena.

Tabla 02: Elementos de la imagen y el color en la escena Junior y su amigo jugando “Counter Strike” en una cabina de internet.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puñal.</li> <li>• Puntos.</li> <li>• Líneas.</li> <li>• Gato negro.</li> <li>• Arcoíris.</li> <li>• Mujer.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Rosado.</li> <li>• Plomo.</li> <li>• Blanco.</li> <li>• Negro.</li> <li>• Azul.</li> <li>• Morado.</li> </ul>
CONTENIDO	Sensación de violencia, sensualidad y felicidad.	En esta escena los colores enfatizan la sensación de las imágenes, pero el desorden es un predominante.

Revisar el anexo.

### ESCENA 03: JUNIOR CONVERSANDO CON UN VENDEDOR DE PELÍCULAS PORNOGRÁFICAS.

Se observa a Junior conversando en la tienda de un vendedor de películas pornográficas cuando de pronto la imagen principal se pone en pausa y aparece y desaparece rápidamente de izquierda a derecha un gato plomo con puntos rosados, después aparecen puntos que van cambiando de color verde, rojo y azul, formando un mapa mundial; en medio de esto, una arroba que va cambiando, pasando por el color rojo

y morado hasta llegar al azul; así va cambiando constantemente cuando de pronto pasa sobre la imagen un espectro con contornos de color azul de la esquina derecha superior a la esquina izquierda inferior para luego desaparecer.

El fondo principal desaparece y aparece otro fondo con tonalidades de color verde con una carretera que tiene como fondo una casa y edificios, sobre esta imagen principal se superponen varias imágenes, de inmediato un rostro femenino de colores grises, y en la parte izquierda aparece una ventana de internet conteniendo el planeta tierra de color azul en su totalidad, con líneas verdes formando los continentes, sobre esta imagen se observan ocho anillos de color azul rodeando el planeta; en la misma ventana de internet se observan unas columnas de color morado que contienen números en color verde, a estos números se superponen puntos parpadeantes de color rojo, verde y azul formando un mapa mundial; en la parte izquierda se visualiza un satélite.

Estas imágenes siguen visualizándose hasta que aparece un alienígena de color verde, este desaparece rápido y aparece un hombre de terno negro bailando; todas estas imágenes superpuestas desaparecen para dar paso a la siguiente escena.

Tabla 03: Elementos de la imagen y el color en la escena Junior conversando con un vendedor de películas pornográficas.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Líneas.</li> <li>• Gato.</li> <li>• Arcoíris.</li> <li>• Mujer.</li> <li>• Mapa mundial.</li> <li>• Planeta.</li> <li>• Ventana de internet.</li> <li>• Alien.</li> <li>• Calavera.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Rosado.</li> <li>• Plomo.</li> <li>• Verde.</li> <li>• Azul.</li> <li>• Morado.</li> </ul>
CONTENIDO	Sensación de rareza y confusión.	los colores enfatizan la sensación de las imágenes, pero el desorden es un predominante.

Revisar el anexo.

#### ESCENA 04: JUNIOR Y LUCY CHATEANDO VÍA FACEBOOK.

En esta escena, Junior conversa vía Facebook con Lucy. En la encuadre está Junior en su habitación, luego se superponen dos imágenes, la ventana del chat con Lucy y un personaje de la web que está cantando, hay una transición y se observa al mismo individuo cantando nuevamente; al lado de esta imagen aparecen dos columnas de color violeta, una al lado izquierdo y otra al lado derecho pero el personaje que canta tiene sobre el contorno de su cuerpo y su boca los colores violeta y azul, esta imagen cambia hasta llegar a la habitación donde está Junior chateando con Lucy; finalmente la escena cambia llevándonos a las cabinas de internet donde se encuentra Junior, allí es donde repentinamente desaparece la imagen inicial y comienza otra escena.

En esta escena se observan a los jovencitos compartiendo contenido visual, en este caso, es una persona cantando en inglés y diciendo lisuras en inglés con gestos agresivos. El personaje al parecer estaba drogado o alcoholizado, ya que sus gestos son exagerados emplea un vocabulario obsceno.

Tabla 04: Elementos de la imagen y el color en la escena Junior y Lucy chateando vía Facebook.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hombre cantando.</li> <li>• Ventana de chat</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Azul.</li> <li>• Violeta.</li> </ul>

CONTENIDO	Sensación de lastima.  Los protagonistas se burlan y ridiculizan al personaje que canta.	los colores enfatizan la sensación de las imágenes y el sentir de los personajes, pero el desorden es un predominante.
-----------	--	--

Revisar el anexo.

#### **ESCENA 05: ANOMINUS Y SU ANUNCIO SOBRE FACEBOOK.**

En la toma principal se observa una computadora, la cual cambia rápidamente por un avión estrellándose con una torre en donde se superponen varias imágenes más; en medio, se observa una figura abstracta de colores morado, verde y gris; en el lado derecho se observa la superposición de una computadora de color blanco con una pantalla de color negro y en el lado derecho la de una flauta de color blanco. Después la imagen principal cambia varias veces, primero se observa a un hombre vestido de negro y detrás de él un hombre vestido de rosado; luego aparecen dados de color rojo y puntos blancos; terminado eso, aparecen líneas de color azul. Alrededor de la imagen principal aparecen manchas pixeladas de color negro, todo de manera rápida y desordenada. Luego se observa un hombre con terno y en vez de cabeza tiene un signo de interrogación, alrededor de este hombre, se aprecian unos laureles de color negro y blanco, además del fondo de un planeta desenfocado. Después de esto en colores grises se pixela la imagen y se observa a Anominus, mientras el personaje va hablando por momentos se pixela la imagen y se normaliza después.

Tabla 05: Elementos de la imagen y el color en la escena Anominus y su anuncio sobre Facebook.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anominus.</li> <li>• Hombre sin cabeza.</li> <li>• Laureles.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Morado.</li> <li>• Verde.</li> <li>• Gris.</li> <li>• Azul.</li> <li>• Negro.</li> <li>• Rosado.</li> <li>• Blanco.</li> </ul>
CONTENIDO	Sensación miedo.	los colores enfatizan la sensación de las imágenes.

Revisar el anexo.

#### **ESCENA 06: LUCY DROGÁNDOSE EN LA HUACA CON SUS AMIGOS.**

La protagonista empieza a sentir los efectos alucinógenos del LSD y esto se puede percibir a través de las imágenes pixeladas que se superponen generando un desorden y distorsión en la visualización, creando una sensación de ansiedad y angustia en el personaje debido al efecto de la droga en ella.

Esta escena simboliza a la violencia en el filme transmitiendo la sensación de los efectos de los alucinógenos en Lucy. Aquí todas las imágenes están pixeladas,

enfaticando los efectos de la droga. Se observa a Lucy en diferentes planos, desde un plano medio, entero, general y detalle de su rostro, manos y estómago que nos muestran la sensación de angustia, resultados de los efectos de la droga; esta emoción se puede percibir en las imágenes pixeladas y también en el color verde resulta ser predominante en algunos planos de esta escena, ya que el verde simboliza angustia y ansiedad.

Tabla 06: Elementos de la imagen y el color en la escena Lucy drogándose en la huaca con sus amigos.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lucy.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Verde.</li> <li>• Azul.</li> </ul>
CONTENIDO	Sensación de Ansiedad, vértigo, desorden.	los colores enfatizan la sensación de las imágenes, desorden es un predominante.

Revisar el anexo.

### **ESCENA 07: ANOMINUS ANUNCIÁNDOSE EN CONTRA DE LA TV BASURA.**

En esta escena aparece Anonimus en tonalidad gris, imagen principal sobre la que aparecen aleatoriamente fotos de los conductores del programa televisivo “Amor, amor,

amor” además, los participantes del programa televisivo “Esto es guerra”, en el lado superior derecho.

Después, la imagen cambia y se observa a un personaje mirando la televisión, en ella pasan todos los programas de “reality shows”, estas se alternan con los controversiales Vladivideos, posteriormente se aprecian policías golpeando personas, sumado a esto, un borracho agrediendo a un camarógrafo, asimismo, unos soldados peleando; de pronto, el televisor y la cabeza del personaje estallan, luego aparecen unas letras en toda la pantalla que dicen “esto es guerra” “cine – tocada - tono” “me llega al pincho tu tele”, de color rojo y azul, estas letras desaparecen y en su reemplazo se observan las caras de unos monstruos de color amarillo en el lado izquierdo y derecho del encuadre, y en medio letras de tipografía extraña de color verde, amarillo y violeta.

Tabla 07: Elementos de la imagen y el color en la escena Anominus anunciándose en contra de la tv basura.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vladivideos.</li> <li>• Reality Show.</li> <li>• la pantalla que dicen “esto es guerra” “cine – tocada - tono” “me llega al pincho tu tele”</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Verde.</li> <li>• Azul.</li> <li>• Amarillo.</li> </ul>

CONTENIDO	Sensación violencia y desorden	Los colores refuerzan la sensación de violencia de las imágenes.
-----------	--------------------------------	--

Revisar el anexo.

### ESCENA 08: YENDO A CASA DE JUNIOR.

En esta escena se observa a Junior y Lucy dentro de una combi y se superponen en medio de la pantalla una mujer abriendo la boca y en el lado derecho una ventana de internet, luego la imagen principal cambia, Lucy y Junior están bajando de la combi y se sobrepone en la parte izquierda una calavera de color azul con gorra roja que está golpeando a un bebé, además de la aparición de dos ventanas de internet. Luego, la imagen principal cambia a escenas pornográficas y juegos de video de fútbol; todas estas imágenes se alternan hasta desaparecer completamente para pasar a otra escena.

Tabla 08: Elementos de la imagen y el color en la escena yendo a casa de Junior.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calavera.</li> <li>• Niño.</li> <li>• Senos.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Azul.</li> </ul>

CONTENIDO	Sensación de violencia, desorden y morbo.	Los colores refuerzan la sensación de violencia de las imágenes.
-----------	---	--

Revisar el anexo.

### **ESCENA 09: EL REMORDIMIENTO DE LUCY.**

En escena se observa a un muñeco con características de búho que está sobre la cama de Lucy; ella, asustada observa que el búho proyecta sobre sí misma el video de su experiencia sexual con Junior; Lucy lo observa temerosa y avergonzada. Luego, la imagen se pixela y aparecen los colores verde y rojo, después la imagen cambia; se observan luces sicodélicas de colores verde, rojo, azul y morado; luego se ven televisores con imágenes pixeladas, seguidamente cambia ya que se observa a Lucy subiendo a un cerro; esta imagen se pixela para pasar a otro plano, Lucy pateando un árbol y luego sentada en una banquita, después echada al filo de un cerro casi en el abismo, de pronto el plano cambia y se observa a Lucy mirando de frente a la cámara con un rostro molesto donde se superpone el color rojo pixelado.

Después de eso aparecen escenas de explosiones, peleas entre policías y civiles, y otras imágenes pixeladas, con el color rojo sobrepuesto.

Tabla 09: Elementos de la imagen y el color en la escena el remordimiento de Lucy.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peleas entre personas.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Azul.</li> <li>• Verde.</li> <li>• Morado.</li> </ul>
CONTENIDO	Sensación de agresividad, vergüenza, angustia, ira.	En esta escena los colores enfatizan la sensación de ira, impotencia y vergüenza de Lucy tras a ver tenido relaciones sexuales con Junior a quien nunca amo.

Revisar el anexo.

#### **ESCENA 10: LA FIESTA OTAKU.**

En esta escena se observa que todos los personajes están ebrios y drogados, cuando de pronto la imagen principal se pausa y se superpone la imagen pixelada de Lucy quitándose una máscara y retirándose del lugar donde se está dando la fiesta.

Después de esto, todas las imágenes que se ven a continuación están pixeladas y se montan unas imágenes con otras, y en estas imágenes se observa que los protagonistas se drogan, alcoholizan y discuten; luego se pixelan y se superpone una ventana de internet y una figura geométrica triangular de color amarillo. Después, aparece como imagen

principal, una habitación extraña con hombres sentados; se superponen en el encuadre el trasero de una mujer con ropa interior de color morado, una ventana de Window 98, una imagen que tiene forma abstracta y Junior Disfrazado de Vegeta; también, aparecen alrededor de la imagen principal, imágenes pornográficas.

Luego se observa a Junior recostado en los jardines de un parque, se reincorpora y camina, esta imagen principal está pixelada, se superponen imágenes de conejos caminando.

Tabla 10: Elementos de la imagen y el color en la escena la fiesta Otaku.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ventana de internet.</li> <li>• Figura geométrica triangular.</li> <li>• Ventana de Window 98.</li> <li>• Trasero femenino.</li> <li>• Conejos.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo.</li> <li>• Azul.</li> <li>• Verde.</li> <li>• Morado.</li> <li>• Rosado.</li> </ul>

CONTENIDO	Sensación de agresividad, morbo, desorden	En esta escena los colores enfatizan la sensación la agresividad, entre la relación de los personajes.
-----------	---	--

Revisar el anexo.

### **ESCENA 11: DESAPARICIÓN DE LUCY Y ASESINATO DE JUNIOR.**

En esta escena, el papá de Lucy le pregunta a Junior dónde está su hija, Junior no sabe nada de ella, entonces, el papá está en el auto manejando y hablando consigo mismo; después, en otra toma, se observa a Junior leyendo el periódico y enterándose que Lucy ha muerto y que colgó su video en la web, pero Junior sabe que eso es mentira y huye del lugar donde leyó esa noticia. Después, Junior busca refugio en las cabinas de internet de su amigo; en otra toma Junior roba comida, luego, se observa que matan a una presentadora de noticia que dio a conocer la muerte de Lucy. En otro encuadre, la hermana de Lucy mata a Junior, cuando de pronto, todo se torna de color rojo y él aparece tirado en el piso. Todas las imágenes están pixeladas y se superponen unas a otras, también se observan gif tales como: calavera, reloj, satélite, ojos, conejos, gato negro, ventana de internet, planeta, mujeres desnudas y otras imágenes) que aparecen alternativamente en toda la escena.

Se puede apreciar en esta escena como se pixela todo hasta llegar a la muerte de Junior; este tratamiento estético nos da la sensación de caos en la escena, pero agrega a ello el color rojo que le da una significación de violencia y muerte en la última parte del filme.

Tabla 11: Elementos de la imagen y el color en la escena desaparición de Lucy y asesinato de Junior.

ANÁLISIS	IMAGEN	COLOR
EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calavera</li> <li>• Reloj</li> <li>• Satélite</li> <li>• Ojos</li> <li>• Conejos</li> <li>• Gato negro</li> <li>• Ventana de internet</li> <li>• Planeta.</li> <li>• Mujeres desnudas.</li> <li>• Efecto pixelado e imagen superpuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rojo (como protagonista).</li> </ul>
CONTENIDO	Sensación desorden y confusión.	En esta escena los colores enfatizan la sensación de ira, venganza y agresividad

Revisar el anexo.

### **E. Conclusiones:**

- Observamos un factor común en el uso de los colores rojo, verde y azul.
- La imagen pixelada y superpuesta siempre van juntas.
- Las agresividad, desorden, venganza, ira, angustia, ansiedad, vergüenza y alucinación son las sensaciones que se perciben con mayor frecuencia en este filme.
- Se concluye que, para este filme la significación de los colores tiene una particular descripción: El color rojo tiene una connotación de agresividad, venganza, ira y vergüenza; el color verde de ansiedad, alucinación y el color azul desvarío y desequilibrio.
- La imagen tiene en el filme dos tratamientos, la imagen pixelada y la imagen superpuesta. Ambas generan la sensación de desorden y distorsión, que aportan y enfatizan la sensación de violencia en el filme.
- Cada acción y diálogo van acompañados de la imagen pixelada y superpuesta, también se suman a estos elementos los colores rojo, azul y verde; reforzando en el espectador la sensación de violencia a través de todo el filme.
- Tenemos como LA EXPRESIÓN en el filme: la imagen pixelada y superpuesta, LOS COLORES: rojo, azul y verde. Concluimos que EL CONTENIDO: sensación de violencia.
- El lenguaje audiovisual del filme tiene un tratamiento basado en la imagen pixelada y superpuesta, así como los colores: rojo, azul y verde, enfatizan a lo largo de toda la película la sensación de angustiosa violencia.

**F. Sugerencias:**

- A los estudiantes de cine y audiovisuales se les sugiere prestar atención al filme VIDEOFILIA Y OTROS SINDROMES VIRALES dirigido por Juan F. Molero, ya que el tratamiento filmico del color y la imagen en el lenguaje audiovisual de la película enfatizan la sensación de angustiosa violencia de forma experimental.
- A los directores y realizadores cinematográficos se les sugiere analizar esta propuesta filmica ya que el color y la imagen generan sensaciones distintas con propuestas nuevas. Esto puede ayudarles a realizar propuestas creativas en próximos filmes.
- Al público se le sugiere visualizar una nueva propuesta cinematográfica y experimentar a través del color y la imagen del filme la sensación de angustiosa violencia y porque no probar otras propuestas experimentales.

### Referencias Bibliográficas:

- Adobe. (s.f.) *Crea lo imposible superponiendo imágenes.*  
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/photography/discover/superimpose-image.html>
- Blanco, Desiderio (2003). *Semiótica del texto fílmico*. Universidad de Lima.
- Calderón Chuquitaype, G. (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] <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6318>
- Carrillo García, G. C. (2020) *Relevancia semiótica de la dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror. El caso de las películas “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000)* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica Del Perú] <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17750>
- DeConceptos, s.f. *Concepto de Superposición.*  
<https://deconceptos.com/general/superposicion>
- Fernández Diez, F. y Martínez J. (1999) *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós.
- García Crespo, O. (2012) *La digitalización de la imagen cinematográfica y la ausencia de estándares tecnológicos* [Universidad de Vigo] <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/40987/39238>
- Larsen, A. C. (2020) *Función y significado del color en el cine musical* [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas] <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653542>

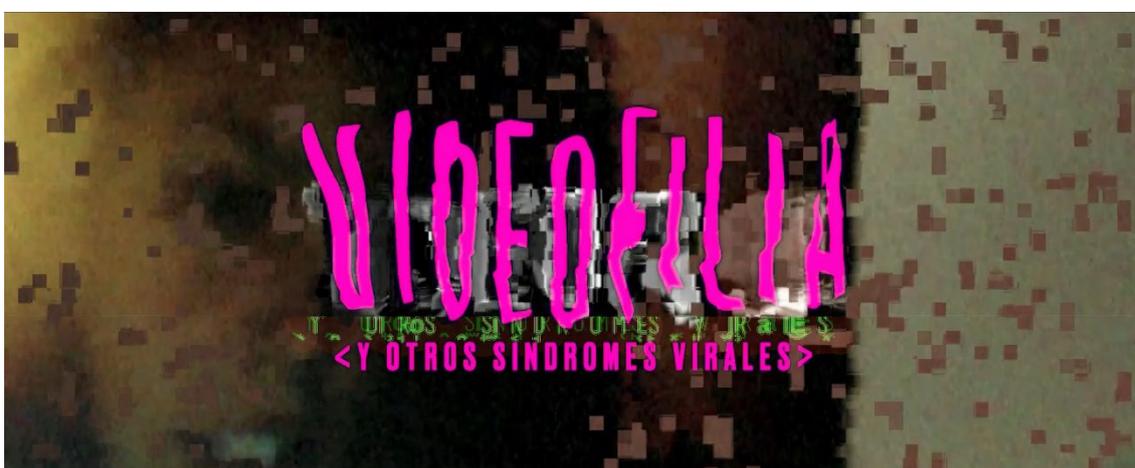
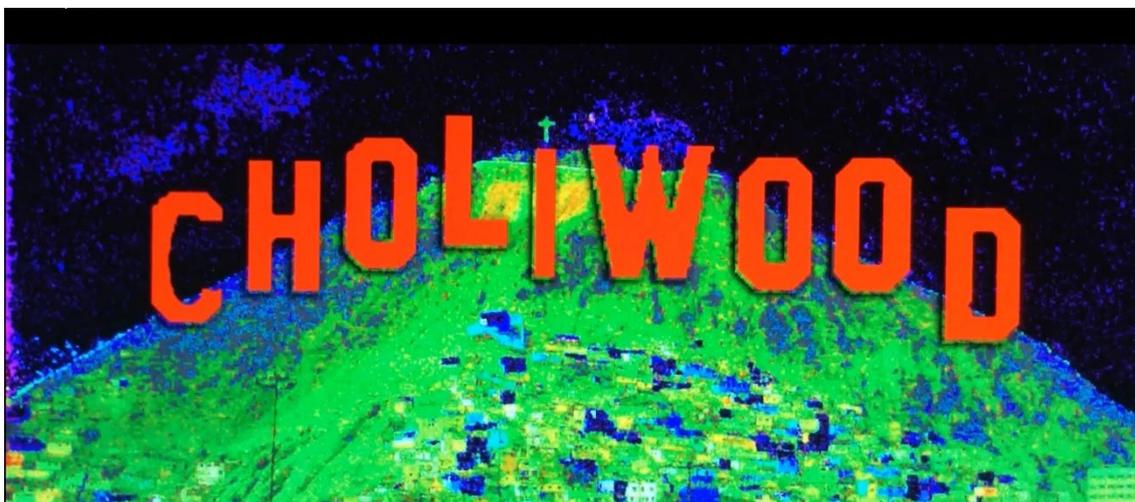
- León Frías, I. y Bedoya, R. (2003). *Ojos bien abiertos, el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Universidad de Lima.
- Maravall Llagaria, J. L. y Martín Martínez, J.V. (2015) *Pixel Art estética de la necesidad o elogio del medio* [Universidad Miguel Hernández de Elche] <https://revistas.um.es/reapi/article/view/236111/180701>
- Moreno Mora, V. M. (2018) *Psicología del color y la forma*. [Tesis Licenciatura, Universidad de Londres]. <https://www.doccity.com/es/psicologia-del-color-1/888457/>
- Oyhandy, E. (2013) *La imagen cinematográfica en la era digital* [Universidad Nacional de la Plata] <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1915/1640>
- Quiroz Linares, A.D.R. (2016) *La estetización de la violencia en las películas *Inglourious Basterds* y *Django Unchained* del cineasta *Quentin Tarantino* como un instrumento enunciativo de la violencia de las víctimas y los victimarios* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica Del Perú] <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7552>
- RAE (2014). *Diccionario*. <https://dle.rae.es/superposici%C3%B3n>
- Red Summa. (2020). *El lenguaje Audiovisual: Técnicas y tecnología* [Archivo PDF]. [https://www.centrovirtual.com/recursos/biblioteca/pdf/herramientas\\_digitales/unidad1\\_pdf1.pdf](https://www.centrovirtual.com/recursos/biblioteca/pdf/herramientas_digitales/unidad1_pdf1.pdf)
- Villafañe, J. (2006) *“Introducción a la teoría de la imagen”*. Edición Pirámide
- Sánchez Lopera, S. (2016) *Sobre la práctica del montaje cinematográfico en los remakes norteamericanos de las películas de terror japonés contemporáneas* [Tesis de Doctorado, Universidad Ramon Llull] <https://es.scribd.com/document/405346232/TESIS-Sandra-Sanchez-pdf>

Sirop, s.f. *¿Qué es el Pixelado?* <https://sirope.es/glosario-branding/que-es-el-pixelado/#:~:text=Se%20le%20llama%20im%C3%A1genes%20pixeladas,lo%20que%20deforma%20la%20imagen>

Tecnología Informática, s.f. *¿Qué son los píxeles? El pixelado.* <https://www.tecnologia-informatica.com/que-son-pixeles-pixelado-pixel-art/>

Anexos:

ESCENA 01: CRÉDITOS INICIALES.



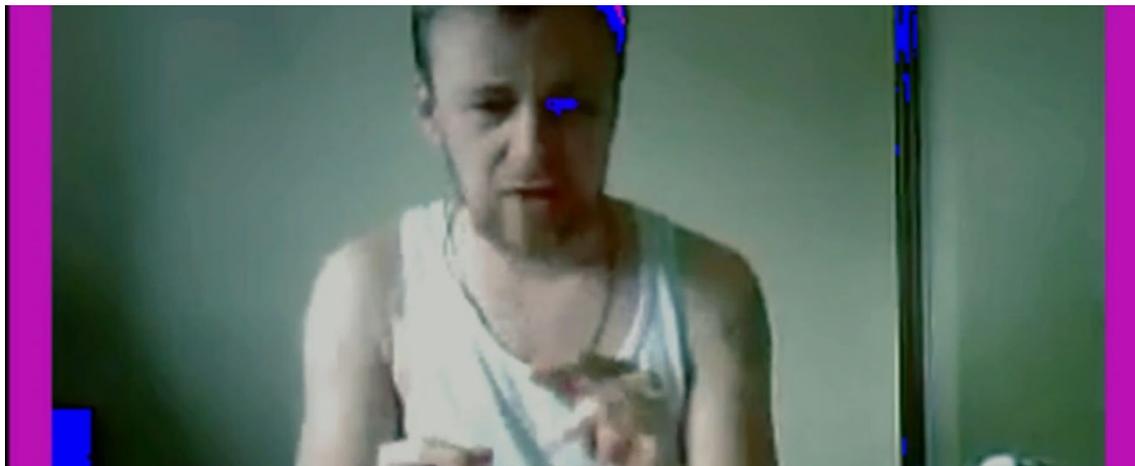
**ESCENA 02:** JUNIOR Y SU AMIGO JUGANDO “COUNTER STRIKE” EN UNA CABINA DE INTERNET.



**ESCENA 03:** JUNIOR CONVERSANDO CON UN VENDEDOR DE PELÍCULAS PORNOGRÁFICAS.



**ESCENA 04: JUNIOR Y LUCY CHATEANDO VÍA FACEBOOK.**



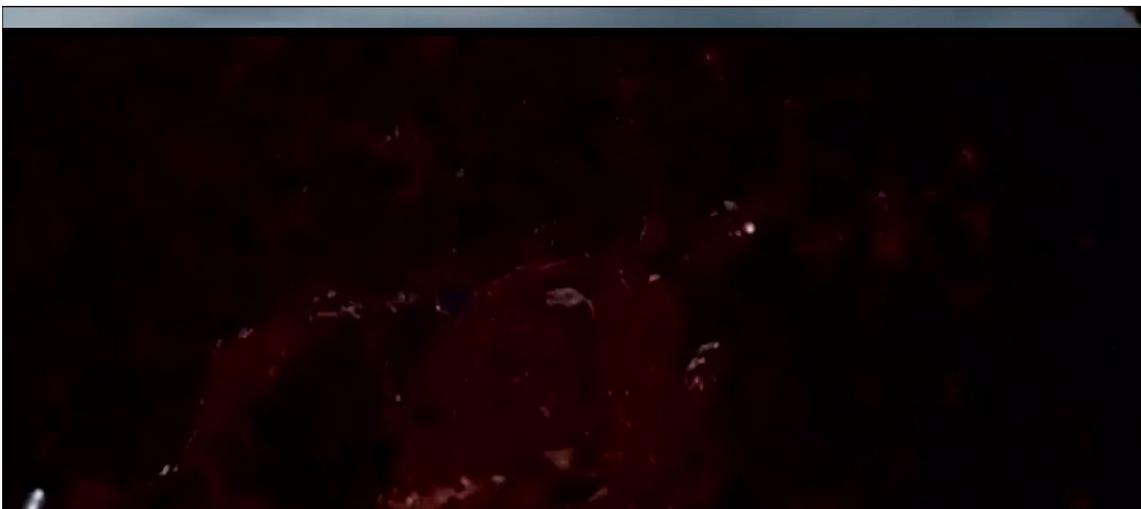
**ESCENA 05: ANOMINUS Y SU ANUNCIO SOBRE FACEBOOK.**

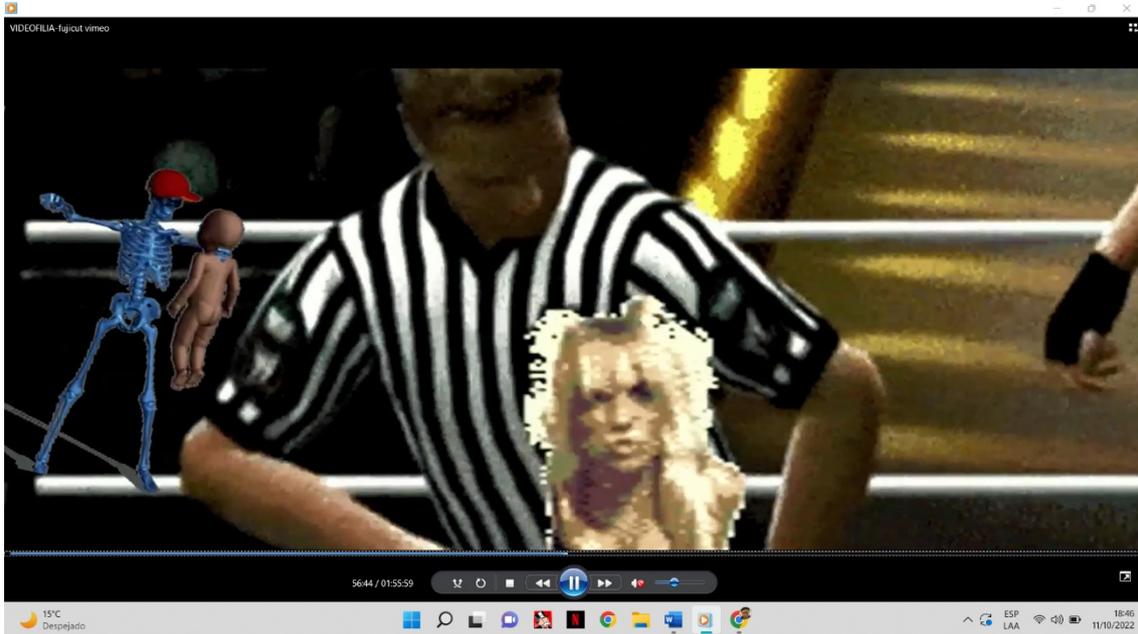


**ESCENA 06:** LUCY DROGÁNDOSE EN LA HUACA CON SUS AMIGOS.



**ESCENA 07:** ANOMINUS ANUNCIÁNDOSE EN CONTRA DE LA TV BASURA

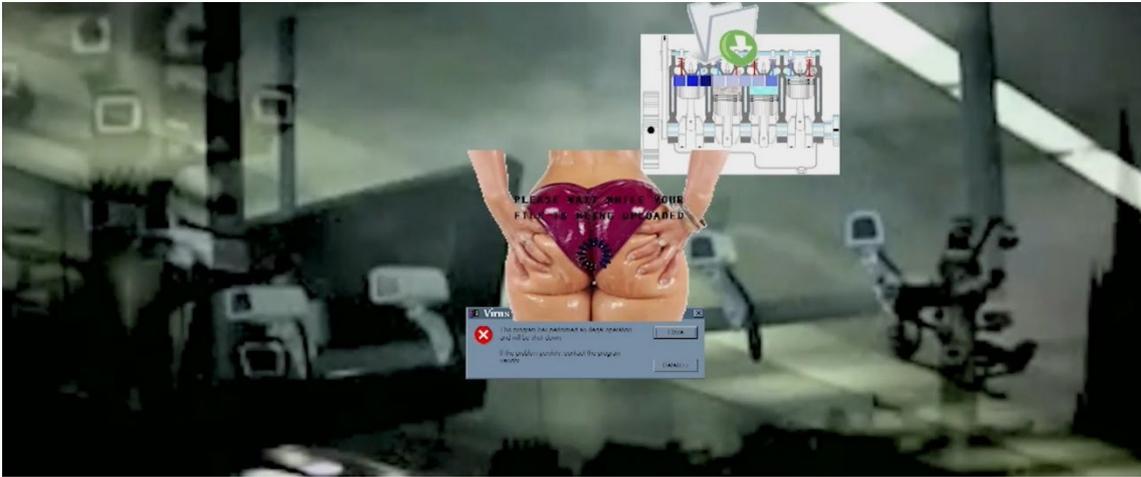


**ESCENA 08: YENDO A CASA DE JUNIOR****ESCENA 09: EL REMORDIMIENTO DE LUCY.**



**ESCENA 10: LA FIESTA OTAKU.**





**ESCENA 11: DESAPARICIÓN DE LUCY Y ASESINATO DE JUNIOR.**

