

**Dirección de Arte**  
**en**

**VERDE**

**Una película de**  
**Iván Sierra Sanjurjo**



TELAR DE CINE

**Diseño y ejecución de maquillaje, peinado y accesorios para largometraje en  
rotoscopia: Verde**

Por:

Valentina Luque González

Proyecto creativo de carácter audiovisual

Asesor:

Iván José Sierra Sanjurjo  
Realizador de Cine y Televisión  
Magíster en docencia

Universidad de La Sabana  
Facultad de Comunicación  
Programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia  
Chía, Colombia

2024

*A la vida, que me asombra todos los días.*

**Resumen:**

Esta tesis constituye una recopilación del trabajo de dirección de arte desarrollado para la película animada en rotoscopia 'Verde' que aborda específicamente el retador proceso de diseño y ejecución del maquillaje, peinado y accesorios. El documento es presentado como una guía útil y novedosa para aquellos interesados en conocer y aplicar las ventajas que supone el uso de la técnica de la rotoscopia para la creación de una estética e identidad visual única, proponiendo soluciones creativas a las dificultades tanto técnicas como conceptuales que surgieron en el transcurso del proyecto. Adicionalmente, se exponen y explican los conceptos y referentes, audiovisuales y culturales, que sirvieron de inspiración para la creación del particular mundo de 'Verde'.

**Palabras clave:** Animación, rotoscopia, diseño, dirección de arte, maquillaje, peinado, accesorios, cultura, multiculturalidad, colonialismo.

**Abstract:**

This thesis constitutes a compilation of the art direction work developed for the rotoscoped animated film 'Verde' that specifically addresses the challenging process of design and execution of makeup, hairstyle, and accessories. The document is presented as a useful and innovative guide for those interested in knowing and applying the advantages of using the rotoscoping technique for the creation of a unique aesthetic and visual identity, proposing creative solutions to both technical and conceptual difficulties that arose during the project. Additionally, the audiovisual and cultural concepts and references that served as inspiration for the creation of the characteristic world of 'Verde' are exposed and explained.

**Keywords:** Animation, Rotoscoping, design, art direction, makeup, hairstyle, accessories, culture, multiculturalism, colonialism.

## ÍNDICE

	Pág.
1. Introducción.....	8
2. Objetivos.....	9
2.1.  Objetivo General.....	9
2.2.  Objetivos Específicos.....	9
3. Justificación.....	10
4. Sinopsis.....	11
4.1.  Tagline.....	11
4.2.  Logline.....	11
4.3.  Storyline.....	12
5. Género y formato.....	13
5.1.  Género.....	13
5.2.  Formato.....	13
6. Ficha técnica.....	13
7. Estado del arte.....	14
7.1.  Maquillaje, peinado y accesorios en producciones audiovisuales en rotoscopia.....	14
7.1.1.  Gordo Calvo y Bajito (2012).....	15
7.1.2.  Waking Life (2001).....	17
7.1.3.  Apolo 10 ½: A Space Age Childhood (2022).....	20
7.1.4.  Loving Vincent (2017).....	23
7.1.5.  The Spine of The Night (2021).....	24
7.1.6.  Conclusiones.....	32
7.2.  Referentes de maquillaje, peinado y accesorios en otro tipo de producciones audiovisuales.....	33
7.2.1.  Everything Everywhere All at Once (2022).....	34
7.2.2.  Avatar (2009).....	36
7.2.3.  Padmé Amidala en Star Wars.....	42
7.2.4.  Avatar: The Last Airbender (2005 - 2008).....	46
7.2.5.  Conclusiones: referentes versus 'Verde'.....	56
7.3.  Referentes estéticos y culturales.....	57
7.3.1.  Nota sobre los referentes culturales.....	58
7.3.2.  Comunidades del manglar.....	59
7.3.2.1.  Cultura africana.....	59
7.3.2.2.  Culturas indígenas de América.....	63
7.3.2.3.  Cultura coreana y K-pop.....	65
7.3.2.4.  Cultura de la India.....	66
7.3.2.5.  Cultura Rusa.....	67

7.3.2.6.	Anime Japonés.....	68
7.3.3.	Bárbaros.....	68
7.3.3.1.	Teatro Kabuki.....	69
7.3.3.2.	Cultura nórdica.....	70
7.3.3.3.	Otros referentes.....	71
8.	Marco teórico.....	72
8.1.	La Rotoscopia.....	72
8.1.1.	La Rotoscopia en Verde.....	73
8.2.	La Dirección de Arte.....	75
8.2.1.	Vestuario (y accesorios).....	77
8.2.2.	Maquillaje y peinado.....	78
8.3.	Colonialismo.....	78
8.3.1.	Imperialismo cultural, hegemonía cultural y la aculturación.....	80
8.4.	Ecofeminismo.....	81
8.5.	Representación de conceptos en el arte de 'Verde'.....	82
9.	Preproducción.....	85
9.1.	Lectura y reuniones de guion.....	86
9.1.1.	Tratamiento sobre las diferencias entre la comunidad del manglar y los bárbaros.....	87
9.1.2.	Problemas por resolver.....	89
9.1.2.1.	Problemas conceptuales.....	89
9.1.2.2.	Problemas técnicos.....	92
9.1.3.	Aterrizaje propuesta general de arte en el departamento de maquillaje, peinado y accesorios.....	94
9.1.3.1.	Sobre la ausencia de Moodboards.....	95
9.2.	Diseños iniciales.....	95
9.2.1.	Pruebas de vestuario, maquillaje, peinado y accesorios.....	105
9.2.2.	Diseño de personajes principales para la animación.....	110
9.3.	Documentos de preproducción.....	114
9.3.1.	Desglose de personajes.....	115
9.3.2.	Documento de referentes visuales de formas y diseños.....	117
9.3.3.	Inventario de peinado y accesorios.....	119
9.4.	Diseños finales.....	120
9.4.1.	Personajes principales.....	121
9.4.1.1.	Adisa.....	121
9.4.1.2.	Deka.....	128
9.4.1.3.	Ayo.....	132
9.4.1.4.	Eiji.....	136
9.4.1.5.	Carmen.....	140
9.4.2.	Antagonistas principales.....	143
9.4.2.1.	Kondo.....	143

9.4.2.2.	Boadicea.....	145
9.4.2.3.	Baruk.....	148
9.4.3.	Comunidades del manglar.....	150
9.4.3.1.	Peces.....	150
9.4.3.2.	Jaguares.....	154
9.4.3.3.	Pájaros.....	156
9.4.3.4.	Serpientes.....	157
9.4.4.	Extras.....	159
9.4.4.1.	Lógica de multiplicación.....	159
9.4.4.2.	Bárbaros.....	161
9.4.4.3.	Comunidad.....	167
9.4.5.	Otros personajes.....	175
9.4.5.1.	María.....	175
9.4.5.2.	Músicos.....	176
9.5.	Consecución y fabricación de elementos.....	178
9.5.1.	Objetos comprados.....	178
9.5.1.1.	Implementos importantes de arte.....	180
9.5.1.2.	Materiales.....	181
9.5.2.	Objetos fabricados.....	181
9.5.3.	Objetos prestados.....	183
10.	Dinámica de rodaje.....	184
10.1.1.	Lógica plan de rodaje para arte y continuidad.....	184
11.	Presupuesto y gastos.....	187
12.	Resultados.....	190
13.	Conclusiones.....	194
14.	Anexos.....	195
14.1.	Documentos.....	195
14.1.1.	Desglose de personajes.....	195
14.1.2.	Inventario de peinado y accesorios.....	195
14.1.3.	Tabla de presupuesto.....	195
14.2.	Keyframes.....	196
14.3.	Fotografías del detrás de cámaras.....	199
15.	Referencias.....	204

## 1. INTRODUCCIÓN

Gracias a las posibilidades ilimitadas de la imaginación hemos podido disfrutar de numerosas obras cinematográficas que nos transportan a diferentes épocas, lugares, culturas e incluso mundos surrealistas. Estas historias han llegado a nosotros a través de diversas técnicas y estilos que han ayudado a complementar y potenciar su narrativa, pues las barreras de lo que es 'posible' o no en nuestro mundo tangible se ven desdibujadas por las oportunidades creativas que ofrecen.

'Verde' es una película que puntualmente aprovecha las posibilidades y ventajas de la técnica de animación en rotoscopia para crear su mundo, ya que combina la composición de entornos ficticios a través de la animación con la fluidez y naturalidad de las interpretaciones de actores de carne y hueso. Esta propuesta visual, junto con su historia, representa una apuesta innovadora dentro del ecosistema cinematográfico colombiano, pues no son muchas las producciones audiovisuales hechas en rotoscopia en el país.

Realizar esta apuesta implica ponerse en la tarea de crear una identidad visual única en su tipo, siendo creativos y recursivos desde cada uno de los departamentos que componen toda la producción, pero especialmente desde la labor de la dirección de arte, la cual juega un rol fundamental para darle forma al ecléctico mundo de 'Verde'.

Esta tesis aborda el retador proceso de diseñar y ejecutar satisfactoriamente el maquillaje, peinado y accesorios para este largometraje, dejando plasmadas todas las ideas y estrategias desarrolladas para alcanzar este objetivo, así como los aprendizajes obtenidos de la experiencia de trabajar como parte del equipo de arte en 'Verde'. Adicionalmente, esperando contribuir al nacimiento de nuevas historias que acepten el reto de utilizar una técnica como la rotoscopia para darle vida a sus universos, este documento se ofrece como una guía novedosa que puede servir como punto de partida para los interesados en la creación de arte pensado para animaciones en rotoscopia, el cual se diferencia en numerosos aspectos del desarrollo convencional del arte para otro tipo de producciones.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. Objetivo General:**

Diseñar y ejecutar satisfactoriamente el maquillaje, peinado y accesorios de los personajes de la película animada en rotoscopia 'Verde' dejando, a partir del proceso y la experiencia, un documento que sirva como manual para realizadores interesados en la dirección de arte pensada para rotoscopia.

### **2.2. Objetivos Específicos:**

- a. Realizar los diseños de cada uno de los maquillajes, peinados y accesorios para los personajes de 'Verde' resolviendo problemas conceptuales como la búsqueda de una comunidad multicultural, los materiales disponibles en el entorno para construcción y fabricación de accesorios, la sensación de aculturación para los antagonistas y el tiempo ficticio en el que se desarrolla la historia.
- b. Ejecutar los elementos diseñados durante la preproducción teniendo en cuenta problemas técnicos como el presupuesto reducido, el límite de elementos y formas que se pueden animar, los colores idóneos para la grabación y la optimización del tiempo en rodaje.
- c. Construir el documento guía para la realización de arte en rotoscopia a partir de los aprendizajes, estrategias y reflexiones obtenidas durante el proceso de preproducción, producción y postproducción de Verde con el fin de apoyar a futuros proyectos que empleen la misma técnica de animación.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Dentro del catálogo nacional e internacional de películas realizadas hasta la fecha, son selectas las producciones cinematográficas que utilizan la técnica de animación en rotoscopia en la totalidad de su trabajo lo que dificulta la obtención de información sobre su producción y sobre el proceso del desarrollo de la dirección de arte pensada puntualmente para esta técnica, la cual difiere en numerosos aspectos de la dirección de arte convencional, como se mostrará a lo largo de este documento. Esta dificultad representa una de las razones por las que nace esta tesis, pues uno de sus propósitos principales es ofrecer una guía detallada del paso a paso de la creación y ejecución de una parte del arte para 'Verde', una película que emplea y se apoya en la rotoscopia para crear su mundo, y la cual ha tenido que valerse de estrategias empíricas para lograr su aspecto característico, debido a la falta de textos, manuales y datos sobre este tema.

Por otro lado, gracias a los diferentes valores de plano, en especial el primer plano (la diferencia más grande entre el cine y el teatro), el espectador no se mantiene situado a la misma distancia fija de lo que observa, sino que accede a una cercanía que le permite al cine enfatizar emociones que ayudan al desarrollo dramático de las escenas (Palés, 2019). Este poder de la cercanía del primer plano hace que el maquillaje, peinado y accesorios cobren una relevancia sumamente significativa en el proceso de la creación de la identidad visual de 'Verde' y en general en todo el cine, ya que en muchas ocasiones lo que más resuena en nosotros como público luego de ver una película son todos esos elementos que ayudan a darle esas características inconfundibles a los personajes y lo que hace que sus interpretaciones queden grabadas en nuestra mente y corazones. Dicha relevancia es a menudo pasada por alto a la hora de pensar en la dirección de arte y lo que se ve en cuadro, pues suele ser desplazada en orden de importancia por otros oficios dentro del departamento, como la escenografía, por ejemplo, teniendo como resultado un desaprovechamiento del mar de posibilidades que ofrecen estos "simples" elementos para dotar de capas adicionales de identidad y distinción a las obras. Es por este motivo que a través de este trabajo también se buscará expresar estas posibilidades para demostrar las ventajas que supone apoyarse en el maquillaje, peinado y accesorios como herramientas narrativas.

## 4. SINOPSIS

En algún lugar del planeta, un pescador llamado Adisa vive con su esposa Deka, sus hijas Ayo y Eiji, así como con su madre Carmen, en un humilde palafito a la orilla de un mangle, un paraíso en donde Ayo sueña con formar junto a su novio Nanda un hogar para continuar el amor y el cariño que ha recibido de su familia. Sin embargo, la tranquilidad se ve amenazada cuando Kondo, un viejo amigo de Adisa, regresa al mangle acompañado de un grupo de bárbaros y saqueadores, quienes comienzan a asolar los caseríos a medida que descienden por el río, sembrando el terror con sus acciones violentas. Ante esta amenaza, la disposición pacífica de la familia enfrenta el dilema: ¿partir o combatir a los violentos? La división entre el pragmatismo de Deka y Carmen, el apego de Adisa y el juicio severo de Ayo, una romántica pacifista, resquebraja las relaciones familiares. Cuando Nanda desaparece, Ayo se da cuenta que su sueño de echar raíces en ese lugar está perdido. La amenaza sigue avanzando por el río, y los hombres de Kondo continúan sembrando el terror con sus actos violentos. La decisión de partir va tomando fuerza en toda la familia, quienes prefieren abandonar su hogar antes que ser parte de una espiral de violencia que despedaza poco a poco su paraíso. Sin embargo, Kondo no se dedica al pillaje por el botín, sino por el placer que le brinda el dolor ajeno. Las cuentas pendientes que tiene con Adisa las prefiere saldar con sangre, y decide matar a Carmen y raptar a Ayo para mostrarle a Adisa el grado de perversidad del que es capaz y empujarlo a una confrontación. Forzados a enfrentar a Kondo y sus hombres, Adisa y Deka se ven en la difícil tarea de hacer uso de la fuerza sin sucumbir ante el odio. En una batalla cruenta, ambos logran aniquilar a Kondo y todos sus bárbaros, pero la victoria tiene un costo: ni Ayo ni Eiji volverán a ver a su padre. Ahora, junto a su madre, deberán encontrar la forma de poner fin al rencor para poder enterrar la violencia y permitir que la vida continúe.

### 4.1. TAGLINE

¿Tienes miedo de convertirte en uno de ellos?

### 4.2. LOGLINE

Entre las calmadas aguas de un mangle viven Adisa, su esposa Deka, sus hijas Ayo y Eiji, y su madre Carmen. La tranquilidad del lugar se ve interrumpida por el regreso de Kondo, quien amenaza con destruir no solo la vida en el manglar, sino también la felicidad que habita en los corazones de la familia. Ante la amenaza, la disposición pacífica de la familia enfrenta el dilema de partir o combatir a los violentos.

### **4.3. STORYLINE**

Verde es una película de ciencia ficción y acción que sigue a la familia de un pescador llamado Adisa mientras luchan por preservar su paraíso en un humilde palafito a la orilla de un mangle. Cuando un antiguo amigo, Kondo, y su grupo de bárbaros amenazan su tranquilidad con actos violentos, la familia enfrenta la decisión de partir o enfrentar la violencia. Ayo, una romántica pacifista, se encuentra en el centro de esta lucha mientras su sueño de echar raíces en el lugar se desmorona. Cuando Kondo rapta a Ayo y asesina a su abuela Carmen, Adisa y Dekka se ven forzados a enfrentar al enemigo, descubriendo que la lucha por la paz puede ser tan desgarradora como la batalla misma. En una confrontación cruenta, logran vencer a Kondo, pero la victoria cobra un alto precio. Ahora, madre e hija deben encontrar la forma de superar el odio y sanar las heridas, para que puedan enterrar la violencia y permitir que la vida continúe en su amado hogar.

## 5. GÉNERO Y FORMATO

### 5.1. GÉNERO

Verde es una película de drama y acción animada en rotoscopia.

### 5.2. FORMATO

Duración: 120 minutos

Resolución: 4k DCI (4096 x 2160 pixeles)

Relación de aspecto: 1:2.414

Fotogramas por segundo: 24

Formato de finalización: DCP

## 6. FICHA TÉCNICA

<b><i>Título del proyecto</i></b>	Verde
<b><i>Director y Guionista</i></b>	Iván Sierra
<b><i>Productora</i></b>	Linda Marín
<b><i>Coproductor</i></b>	Mario Cubillos
<b><i>Casa Productora</i></b>	Telar de cine
<b><i>Coproductora</i></b>	Skylab Producciones
<b><i>País</i></b>	Colombia
<b><i>Idioma</i></b>	Español
<b><i>Técnica de animación</i></b>	Rotoscopia

## 7. ESTADO DEL ARTE

La creación del maquillaje, peinado y accesorios en Verde representa un reto en términos de diseño y elaboración, pues, como se ha mencionado antes, el proceso de desarrollo de arte para producciones en animación en rotoscopia es diferente a la mayoría de producciones convencionales, pues involucra pensar el arte con una visión imaginativa del “cómo se verá” más allá del “cómo se ve actualmente”. De este principio nace prácticamente todo el diseño y materialización del arte en la rotoscopia y puede ser una de sus ventajas más grandes. Sin embargo, son muy pocos los documentos, manuales o tutoriales disponibles que traten este tema y que enseñen cómo aprovechar estos beneficios, o que expliquen al menos cómo se realizó el arte en películas rotoscopiadas.

En ese orden de ideas, lo primero que se buscará con este estado del arte es hacer una revisión detallada de producciones audiovisuales existentes hasta la fecha que usen la rotoscopia en la totalidad o en gran parte de su duración para indagar la forma en la que su arte fue producido y encontrar elementos que puedan dar nociones sobre cómo diseñar y ejecutar el maquillaje, peinado y accesorios en ‘Verde’, así como las cosas que podrían mejorarse o hacerse diferente para optimizar el trabajo teniendo en cuenta los requerimientos puntuales de este proyecto.

En segundo lugar, se analizarán las características del diseño de estos elementos en otro tipo de producciones audiovisuales con el fin de aproximarse al proceso detrás de la creación de sus universos, descubrir sus referentes y entender cómo se puede construir un mundo visualmente coherente a través de los elementos de arte para apoyar la narrativa de una película o serie, esto con el fin de enriquecer el propio proceso de desarrollo del arte de ‘Verde’.

Finalmente, se mostrarán todos los referentes culturales y estéticos que han ayudado a dar forma a la identidad visual de los personajes de ‘Verde’ y que apoyan la transmisión de ideas planteadas por la historia como la multiculturalidad, el eclecticismo, el colonialismo, la aculturación, el ecofeminismo, la recursividad y la vida en armonía en la película.

### **7.1. Maquillaje, peinado y accesorios en producciones audiovisuales en rotoscopia:**

La revisión de las obras cinematográficas que se presentarán en esta sección tiene el propósito de entender de qué forma ha sido abordado hasta el momento en el medio audiovisual el proceso de producción de arte para rotoscopia, enfocándose principalmente en analizar cómo se diseñan,

desarrollan, construyen y ejecutan los diferentes elementos de maquillaje, peinado y accesorios teniendo en cuenta la técnica de animación mencionada y las diferentes variaciones que se utilizan en estas producciones.

Analizar e indagar sobre las razones detrás de algunas decisiones estéticas tomadas por los realizadores de estos largometrajes según sus necesidades particulares y cómo se ven reflejados los resultados de estas decisiones en el producto final servirá para comprender en profundidad la técnica y las distintas formas de desarrollar el arte pensado para la rotoscopia, lo cual es fundamental antes de pasar a centrarse en la tarea de realizar una propuesta, pues esta labor de investigación dará nociones sobre cómo realizar el propio trabajo de arte en una película independiente con un presupuesto reducido y condiciones logísticas y conceptuales específicas como lo es 'Verde'.

### **7.1.1. Gordo Calvo y Bajito (2012):**

Dirigida por el colombiano Carlos Osuna, esta película nos cuenta la historia de Antonio Farfán, un funcionario de una notaría que considera su vida personal y laboral un fracaso a causa de su apariencia física, pues es un hombre gordo, calvo y bajito. Esta idea que siempre ha tenido de sí mismo se ve desafiada cuando descubre que su desgracia no es culpa de cómo se ve, ya que a su lugar de trabajo llega un nuevo notario que es aún más gordo, más calvo y más bajito que él, pero que es mucho más exitoso y querido por los demás. Desconcertado y aturdido, Antonio se enfrenta a sus propios miedos para dejar de vivir su cotidianidad, romper sus conclusiones del pasado y replantear la visión que él ha construido del mundo a causa de su apariencia (Jáuregui, 2023).

Según una entrevista con Osuna, los espectadores se encontrarán con una película particular tanto por su técnica como por la perspectiva con la que se narra; la intención de usar la animación parte del deseo de retratar la visión del mundo del personaje e ilustrar su lado psicológico (2012)<sup>1</sup>. La sensación de distorsión de la realidad que representa la psiquis del protagonista se debe en gran parte a la animación hecha en rotoscopia y en especial a su estética simple que muestra a los personajes como figuras sin volumen con pocas líneas, detalles y colores sobre fondos reales difuminados o deformados (Figura 1).

---

<sup>1</sup> Entrevista a Carlos Osuna sobre Gordo, calvo y bajito disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ooMHUPde6aQ>

**Figura 1**



Osuna, C. (2012). Dr. Enríquez, Nora y Antonio Farfán en Gordo, calvo y bajito. [Still].

Esta estética característica de la película provoca que en términos de dirección de arte se deba pensar de forma “sencilla” los elementos que estarán usando y con los que estarán interactuando los personajes, pues al ser dibujados no tendrán muchos detalles. Además, incluir más detalles implicaría un esfuerzo extra por parte del equipo de dibujantes y animadores de la producción dado que más elementos en cuadro es igual a más dibujos por hacer y más cosas por animar, y no es descartable que este largometraje fuera hecho de esta forma para economizar, hasta cierto punto, en la postproducción, pues hacer rotoscopia no es precisamente fácil y rápido.

Teniendo presente la simplicidad de detalles del dibujo se evidencia una escasez general en cuanto a los elementos puntuales de maquillaje, peinado y accesorios, en gran medida por la suma al nivel de complejidad en los trazos que estos podrían representar. La constante que podemos observar es ver personajes con peinados simples: pelo corto en el caso de los hombres y pelo largo, suelto o recogido en una coleta, para las mujeres, dibujados sin ningún detalle, únicamente la silueta rellena con un color sólido. En algunas escenas puntuales hay presencia de accesorios como gorras, aretes o sombreros de fiesta y el único maquillaje que vemos en toda la película son los labios pintados de rojo del personaje de Beatriz (Figura 2).

**Figura 2**



Osuna, C. (2012). Antonio posa junto a sus compañeros de oficina para una foto. [Still].

A pesar de no encontrar muchos de los elementos mencionados anteriormente, la película se siente completa ya que se entiende el contexto en el que están los personajes: son oficinistas, visten formal y se encuentran en un entorno cotidiano que es reconocible para el público, por esta razón el mundo de Gordo, calvo y bajito no demanda una caracterización compleja de los personajes para construir una identidad.

### **7.1.2. Waking Life (2001):**

Es la primera película hecha en rotoscopia del director Richard Linklater, más adelante vendrían otros títulos como *A Scanner Darkly* (2006) y *Apolo 10 ½* (2022). En esta obra, a diferencia de sus dos sucesoras, se nota una amplia experimentación con la técnica de rotoscopia por parte de Linklater, pues con ella crea la sensación de un mundo surreal y onírico que refleja el sueño lúcido que vive su protagonista y en el que tiene conversaciones filosóficas con personas aleatorias sobre la vida y su significado. El filme juega con la representación de esos sueños coloridos y distorsionados a través de escenas que parecen pinturas de artistas distintos (González, 2020), por las diferencias que podemos ver en su estética, que baila entre lo caricaturesco, realista y abstracto (Figura 3).

**Figura 3**  
**Comparación de los estilos de escenas en Waking Life (2001).**



Linklater, R. (2001). Personajes de Waking Life. [Stills].

A pesar de su mayor complejidad en trazos y el uso de detalles, sombras y patrones distintos, en *Waking Life* no hay elementos que resalten particularmente en cuanto a maquillaje, peinado y accesorios. Al igual que en *Gordo*, calvo y bajito, en su mayoría se hace uso de accesorios como sombreros y gafas en partes puntuales de la película; el maquillaje corresponde normalmente a labios pintados con sombras sutilmente resaltadas alrededor de los ojos en algunos personajes femeninos; los peinados suelen ser cabelleras sueltas pintadas con más detalles. Sin embargo, la razón por la que esta obra llama la atención para efectos de este trabajo es el material grabado.

Escudriñando entre los diferentes materiales de detrás de cámaras de la película y los *making of* publicados en internet, existe un video que muestra una parte del metraje original de la película antes de ser rotoscopiado<sup>2</sup>. Al analizar cada una de las escenas que aparecen allí se encuentra que los elementos que visten y usan los personajes fueron pintados con los mismos colores, patrones y formas de la vida real para la animación de la película (Figura 4), algo que es interesante ya que el dibujo permite cambiar colores y otros aspectos de las imágenes grabadas en la postproducción. Esta

---

<sup>2</sup> Extraído del material extra del DVD de la película. Video disponible en:  
[https://www.youtube.com/watch?v=akLbLR2Xvd8&list=PLKC97ABJVRxZdxFYQI\\_XmTz\\_NiZ89VMNe&index=14](https://www.youtube.com/watch?v=akLbLR2Xvd8&list=PLKC97ABJVRxZdxFYQI_XmTz_NiZ89VMNe&index=14)

decisión puede incluso ni siquiera haber sido una, pues, como se mencionó antes, al ser la primera película en rotoscopia de Richard Linklater, la posibilidad de usar algunos elementos del arte únicamente como referencia para los trazos y luego dotarlos de otras características al dibujarlos tal vez no estaba tan presente en su mente. También es probable que el vestuario y accesorios no estuviesen completamente pensados para la animación dado que en algunas escenas del material original se ven patrones u objetos como collares que posteriormente no aparecen en la rotoscopia o son simplificados, debido posiblemente a la dificultad que encontraron para dibujarlos después (Figura 5).

**Figura 4**  
**Comparación entre escenas del material original y la rotoscopia de Waking Life (2001).**



Linklater, R. (2001). Metraje original y escenas en rotoscopia de Waking Life. [Stills].

El caso del collar en la Figura 5 es un claro ejemplo de cómo esa textura tejida de la cuerda que sostiene el círculo de metal pudo haber parecido demasiado compleja de dibujar y en lugar de simplificarla se decidió prescindir de ella. Esto nos recalca la importancia de pensar en los materiales y formas de los accesorios que usarán los personajes, pues la intención a la hora de escogerlos no es únicamente la de adornarlos o dotarlos de una identidad específica, sino también la de facilitar hasta cierto punto el oficio de los dibujantes y animadores de la producción.

## Figura 5

Comparación de elementos en cuadro entre escenas del material original y la rotoscopia de *Waking Life* (2001).



Linklater, R. (2001). Metraje original y escena en rotoscopia de *Waking Life*. [Stills].

### 7.1.3. Apolo 10 ½: A Space Age Childhood (2022):

Pasando a su tercera y última película en rotoscopia hasta la fecha, en *Apolo 10½* Richard Linklater nos demuestra algunos de sus aprendizajes trabajando mejor la técnica con respecto a sus dos películas anteriores, ya que la aprovecha para darle vida a la loca imaginación de un niño de 10 años que vive en carne propia el alunizaje en 1969 inventándose una supuesta misión secreta en la que él debe ir primero a la luna antes que los tripulantes del Apolo 11.

La película es un viaje al pasado a través de los recuerdos de ese niño, ya convertido en adulto, que deja ver un poco la experiencia de cómo fue crecer durante los años sesenta en Estados Unidos, específicamente en Texas. La decisión de usar nuevamente la rotoscopia para este trabajo, en lugar de hacerlo en imagen real, corresponde al deseo de Linklater por evocar una nostalgia lograda a través de estilos vintage, de cómic, fantasía, imágenes de archivo, entre otros (Batlle, 2022) que demuestran los límites borrosos entre la memoria y el recuerdo permeado por la imaginación y el paso del tiempo.

En los personajes de esta historia ya entramos a notar la presencia de más elementos de maquillaje, peinado y accesorios que cumplen la función de caracterizar a los personajes con el estilo y la moda que se usaba en la década de los sesenta. Hay peinados que recuerdan el característico bob con

capul en cortina o el corte *beehive* levantado con fijador para el cabello (Figura 6). También encontramos accesorios como collares, aretes, anillos, manillas, relojes, y gafas, y otros que sirven también para el peinado, como moñas, listones y balacas que son una forma simple de resolver y realizar diferentes estilos, dado que a la hora de dibujarlos suele ser sencillo, pues son líneas con rellenos sólidos (Figura 7).

**Figura 6**



Linklater, R. (2022). Padres de Stanley festejando el año nuevo en Apolo 10 ½. [Still].

**Figura 7**



Linklater, R. (2022). Familia de Stanley viendo televisión. [Still].

Por otro lado, en cuanto al proceso de grabación para la posterior rotoscopia, ya notamos la “falsificación” de escenarios gracias a la ventaja de su composición en animación. En la Figura 8 podemos ver cómo el actor que interpreta a Stanley está sentado en lo que parece ser un prototipo de lo que sería el asiento del tripulante del Apolo 10 ½, que será completado en el proceso de animación gracias a ese referente visual que representa el prototipo (Figura 9).

**Figura 8**



Lankers, M. (2022). Richard Linklater junto a Milo Coy en el set de Apolo 10 ½. [Fotografía].

**Figura 9**



Linklater, R. (2022). Stanley entrenando para su viaje al espacio. [Still].

#### 7.1.4. Loving Vincent (2017):

Apostándole a una estética completamente única, esta película es la primera en la historia en hacerse a partir de cuadros pintados al óleo. Aproximadamente 65.000 *frames* pintados componen esta pieza audiovisual que retrata la vida y obra del reconocido artista Vincent van Gogh a través del viaje de su protagonista, Armand Roulin.

En la historia vemos a distintos personajes inspirados en personas reales que pintó van Gogh recreados como en los cuadros originales, al igual que algunos objetos y paisajes presentes en la película. Y es por esta razón que cobra sentido que los elementos del vestuario, accesorios y maquillaje intenten ser lo más fieles posible en forma y color a los usados por los personajes en los cuadros, pues esto facilitaría el trabajo de los pintores al óleo de encontrar y lograr los mismos tonos en las pinturas que servirían para la animación en rotoscopia.

Aunque en las películas analizadas anteriormente se resalta mucho el hecho de que los elementos de arte que aparecen en cuadro no necesariamente deben ser iguales a como se tiene pensado que serán en la animación, pues la rotoscopia permite el cambio de características como el color, la textura y el material, en *Loving Vincent* se contradice, de buena forma, este principio, ya que en la película el nivel de fidelidad de lo que se ve con las obras originales del pintor es lo que le otorga su llamativo, y para lograr esto es necesario que la dirección de arte se esfuerce en recrear de la mejor manera lo que aparece en los cuadros (Figura 10 y 11).

#### Figura 10

Comparación de la pintura original de Adeline Ravoux hecha por Vincent van Gogh con una fotografía y keyframe de *Loving Vincent*.



1. Van Gogh (1890). Retrato de Adeline Ravoux. [Óleo sobre lienzo]. 2 & 3. Kobiela, D. & Welchman, H. (2017). Eleanor Tomlinson como Adeline Ravoux. [Fotografía & Keyframe].

## Figura 11

Comparación de la pintura original de Armand Roulin hecha por Vincent van Gogh con una fotografía y keyframe de *Loving Vincent*.



1. Van Gogh (1888). Retrato de Armand Roulin. [Óleo sobre lienzo]. 2 & 3. Kobiela, D. & Welchman, H. (2017). Douglas Booth como Armand Roulin. [Fotografía & Keyframe].

Al analizar puntualmente el maquillaje, peinado y accesorios en la película es evidente que están encaminados a recrear el *look* de los cuadros y de la moda que se usaba en la segunda mitad del siglo XIX en Europa. Por este motivo vemos muchos elementos como sombreros, gorros, listones y otros accesorios para el cabello; los peinados van acorde con la época y el hecho de que muchos de los personajes usen accesorios como los sombreros facilita luego su pintura dado que cubrir el pelo en su totalidad, o gran parte de él, disminuye la cantidad de mechones visibles que deben ser pintados, labor que suele ser tardada y dispendiosa.

### 7.1.5. The Spine of The Night (2021):

La joya de la corona de este análisis la encontramos en esta película independiente dirigida por Philip Gelatt y Morgan Galen King, la cual, como los mismos directores afirman, está fuertemente inspirada en el trabajo animado de Ralph Bakshi y las ilustraciones de fantasía de Frank Frazetta (2022)<sup>3</sup>. Contando una historia encaminada a un público adulto, *The Spine of The Night* aprovecha el estilo de animación en rotoscopia para darle un aire nostálgico a la historia al recordar la estética de las películas animadas de fantasía oscura de finales de los setenta y principios de los ochenta.

<sup>3</sup> Información tomada de la entrevista de Philip Gelatt y Morgan Galen King para THE BEAT Comics. Disponible en <https://www.comicsbeat.com/interview-spine-of-night-morgan-galen-king-phil-gelatt/>

La cinta nos presenta diferentes historias narradas por la bruja Tzod, quién posee un tipo de poder ancestral proveniente de una planta mágica, la cual es robada y usada por el hombre para crear siglos de sufrimiento, violencia, esclavitud y guerra en el mundo.

Al existir varias líneas temporales en la trama, es evidente la presencia de civilizaciones con distintos estilos según el grado de “desarrollo” que va alcanzando la humanidad. Esta es una de las razones por las que es tan interesante analizar esta película, pues en ella convergen varios referentes que sirven de guía para realizar el arte en ‘Verde’. No obstante, antes de ahondar en *The Spine of The Night*, es relevante revisar rápidamente la inspiración más grande que tiene este largometraje: *Fire and Ice* (1983) de Ralph Bakshi, filme del subgénero de fantasía ‘espada y brujería’ que también usa la rotoscopia. La cinta sigue la historia del rapto de la princesa Teegra por parte de Juliana, la reina de Icepeak, y su hijo Nekron, y el viaje del héroe Larn para rescatarla y destruir a los villanos que han estado atormentando al mundo con su poder de hielo.

Algunos de los personajes en *Fire and Ice* portan accesorios como aretes y collares hechos a partir de cuerdas, piedras y restos de animales, como huesos, dientes y pelaje (Figura 12), pues son los recursos que tienen a la mano para construir dado el sitio en el que su comunidad habita. Su vestuario es simple y descubierto, con líneas y figuras claras que son sencillas de dibujar. Al analizar algunas fotos del detrás de cámaras vemos que los accesorios están contruidos con materiales similares a los diegéticamente correctos, pero no necesariamente utilizan los mismos. Como ejemplo tenemos el collar de dientes de Larn, que tiene trozos de lo que parece ser madera tallada de tal forma que simula la forma de unos dientes (Figura 13).

**Figura 12**



Bakshi, R. (1983). Larn y Darkwolf en *Fire and Ice*. [Still].

### Figura 13

Comparación entre boceto del diseño de personaje para Larn y fotografía de referencia.



Gordon, S. & Bakshi, R. (1983). Larn en Fire and Ice. [Boceto y Fotografía].

En la Figura 14 llama la atención la forma en la que el delineado de ojos de la mujer está exagerado, siendo posiblemente para resaltarlo y que sea notorio a la hora de dibujarlo.

### Figura 14



Bakshi, R. (1983). Actores de Fire and Ice. [Fotografía].

De vuelta a The Spine of The Night, podemos ver una similitud entre la estética de algunos personajes con los vistos en Fire and Ice, especialmente en los pertenecientes al pueblo de Tzod, quienes habitan en un pantano y visten taparrabos en tela con accesorios de dientes o huesos de animales

(Figura 15). La ventaja de este tipo de elementos, en cuanto a la animación, es que suelen ser formas geométricas que no cuentan con mucho detalle y son claras a la hora de realizar los trazos. No obstante, el que sean claras no hace que le reste identidad y particularidad a los personajes que las llevan. De hecho, a pesar de que Tzod esté desnuda en toda la película, es un personaje muy característico e identificable gracias al tocado de su cabello, su collar y los accesorios que usa en los hombros, antebrazos, caderas y piernas (Figura 16).

**Figura 15**



Gelatt, P. & Galen King, M. (2021). Tzod junto al pueblo del pantano. [Still].

**Figura 16**



Gelatt, P. & Galen King, M. (2021). Tzod en la guarida del guardián. [Still].

Al avanzar en la historia, van apareciendo nuevos personajes con estilos diferentes entre sí que se inspiran de épocas y corrientes que ayudan a reflejar la situación en la que se encuentra la humanidad en determinada parte de la trama. En la Figura 17 vemos un pequeño compilado de la variación de estética que tienen algunos personajes y en los que notamos tintes prehistóricos, medievales, modernos e incluso retro-futuristas.

**Figura 17**

**Variedad de estilos en los personajes de The Spine of the night (2021).**



Gelatt, P. & Galen King, M. (2021). Compilación de personajes de The Spine of The Night. [Stills].

Estos diseños hacen que como espectadores nos sumerjamos más en la trama pues generan una coherencia visual entre la narrativa que proponen los directores y el mundo que nos presentan. Por otro lado, el vestuario,

accesorios y peinado incluso podrían representar que el hecho de que a mayor grado de “desarrollo” y “avance” tiene la humanidad, mayor va siendo su nivel de destrucción y maldad.

Aunque puntualmente no se encuentran elementos de maquillaje en la animación, sí podemos encontrar una situación en la que posiblemente se maquilló a un actor para la grabación y usarlo posteriormente como guía para el dibujo. Este caso es el de Lord Pyrantin, quien durante una batalla con Tzod sufre quemaduras que le desfiguran el rostro dejando carne viva a la vista (Figura 18). La forma en la que se puede inferir que fue hecho este dibujo es a partir de unas líneas dibujadas en el rostro del actor que sirven como referente de las partes quemadas y desfiguradas del personaje.

**Figura 18**



Gelatt, P. & Galen King, M. (2021). Lord Pyrantin se muestra desfigurado ante la encarcelada Tzod. [Still].

Usar guías es una constante en la película, y no solo en cuanto al maquillaje, ya que en un fragmento corto del material original grabado<sup>4</sup> se puede ver que los vestuarios son elementos sencillos de color blanco con las líneas de los detalles dibujadas encima para que sirvan como referente de la forma en la que luego se verá el vestuario en la animación con los colores escogidos (Figura 19). Esto es innovador si se compara con las producciones analizadas anteriormente y demuestra que con poco presupuesto se pueden lograr resultados satisfactorios gracias a la creatividad y la recursividad. Lo

<sup>4</sup> Tomado de la entrevista de Philip Gelatt y Morgan Galen King para RebelTaxi. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=UJF81BZY0k>

único que se podría mejorar de esta forma de solucionar el arte para el rodaje es el color de la tela, pues el blanco puede provocar que los detalles como pliegues, sombras y líneas no sean muy claros y se pierdan al exponerse a la iluminación en el set (Figura 20).

### Figura 19

Comparación entre un fotograma animado de la película y la referencia del material original.



Gelatt, P. & Galen King, M. (2021). Betty Gabriel como Phae-Agura en el set de The Spine of the night. [Stills].

**Figura 20**



Gelatt, P. & Galen King, M. (2021). Actores en el set de *The Spine of the night*. [Still].

Finalmente, otro aspecto que se puede resaltar de la película es la multiplicación de extras a través de estrategias como cubrir los rostros con los vestuarios y accesorios que usan, permitiendo así que los mismos actores interpreten una gran cantidad de extras en las escenas, lo que a su vez reduce el total de personas necesarias en el set que en últimas se traduce como un pequeño alivio para el presupuesto de la producción (Figura 21).

**Figura 21**



Gelatt, P. & Galen King, M. (2021). Ejército enemigo en *The Spine of the night*. [Still].

### 7.1.6. Conclusiones:

Al analizar las películas presentadas anteriormente se obtienen interesantes hallazgos en cuanto a las posibilidades de la técnica y las diferentes estrategias para el desarrollo de la dirección de arte para la animación en rotoscopia que se pueden incorporar al arte de 'Verde'. Estos descubrimientos corresponden principalmente a la estrategia de la utilización de *dummies* o prototipos de elementos como accesorios y maquillaje que sirvan como referente visual al momento de dibujar los cuadros sin la necesidad de conseguir en la vida real los mismos materiales, colores y texturas que se busca tener en la animación, pero sí cuidando la fidelidad y claridad de las formas, así como los colores que tendrán para que funcionen bien junto con la iluminación en el set. La adopción de esta estrategia representa una parte de la solución a uno de los problemas técnicos que tiene la película al ser una producción independiente: el presupuesto reducido, pues la posibilidad de reemplazar elementos de difícil consecución o de fabricación costosa permite reducir costos.

Por otro lado, los resultados del análisis ponen en evidencia la importancia de crear una base sólida de referentes que apoyen la creación de la identidad visual de 'Verde', pues, así como se presentó en el caso de *The Spine of The Night*, una notable variedad de estilos, accesorios y vestuarios ayuda a darle forma y a fortalecer el mundo de una película que, como 'Verde', busca la multiculturalidad y el eclecticismo.

Finalmente, al observar desde una perspectiva general cada una de las producciones presentadas se evidencia una utilización de recursos, desarrollo de estrategias, y ejecución del arte distinto según el presupuesto y las necesidades propias de cada proyecto. Por ejemplo, en *Loving Vincent* se recalcó la posible importancia de que los elementos de arte fueran lo más fieles y parecidos en color, no solo en forma, a los elementos presentes en los cuadros reales de Vincent van Gogh para que luego, en la postproducción, los artistas que pintaran cada uno de los diferentes *frames* de la película pudiesen llegar a los matices y tonalidades exactas para que los distintos cuadros se sintiesen integrados y unificados. Esta situación no se da en el caso de 'Verde' pues no se busca recrear ninguna obra, además de que una de sus mayores preocupaciones a la hora de realizar el arte es la búsqueda de la practicidad, tanto para reducir costos, como para facilitar la grabación y posterior labor de postproducción de dibujo y animación. Es por esto por lo que se concluye que, en este caso, lo más importante al momento de desarrollar cualquier maniobra o estrategia para la producción del arte en un producto audiovisual pensado para hacerse en rotoscopia es cumplir y apoyar los requerimientos puntuales de la obra, los cuales pueden ser de índole conceptual o técnica.

## **7.2. Referentes de maquillaje, peinado y accesorios en otro tipo de producciones audiovisuales:**

Con el fin de realizar una propuesta desde el departamento de arte para los elementos de maquillaje, peinado y accesorios que usarán los personajes de la película, se analizará detalladamente componentes del diseño de personajes y comunidades en diferentes producciones audiovisuales de ciencia ficción y fantasía que comparten características de producción, como el presupuesto reducido, o que plantean universos similares a 'Verde', cuya historia se centra en proponer la posibilidad de vivir una vida en armonía y equilibrio por parte de una comunidad, que es creada a partir de la unión de muchos elementos de diferentes culturas que han existido a lo largo de la historia de la humanidad, y las amenazas a las que se enfrentan sus miembros por parte de otros grupos que no comparten sus prácticas e ideología, intentando mostrar y cuestionar en su narrativa las consecuencias del colonialismo. Por esta razón, se buscó que en la mayoría de las obras audiovisuales analizadas se traten temas similares como el imperialismo y la colonización en mundos donde es clara la diferencia entre culturas e incluso razas de seres, como es el caso de Avatar, Star Wars y Avatar: The Last Airbender.

Este apartado se enfocará por un lado en la investigación y revisión de los referentes utilizados por los realizadores de estas obras con el propósito de comprender las bases sobre las que se apoyan algunas decisiones estéticas y técnicas tomadas y cómo se evidencian en el aspecto de los personajes y grupos sociales en los mundos de estas historias. Por otro lado, se reflexionará sobre los elementos importantes para tener en cuenta durante la fase de desarrollo de la dirección de arte y los distintos métodos empleados para el diseño y ejecución de esta, lo que comprende la identificación de materiales usados para la construcción y fabricación del vestuario, accesorios, maquillaje y peinado, así como los significados otorgados o los motivos prácticos detrás de estos elementos que apoyan las diferentes narrativas.

El proceso de exploración de estos referentes audiovisuales permitirá crear una base de ideas e inspiración que guiará el desarrollo de la propia búsqueda de referentes estéticos y culturales para lograr transmitir en algunos diseños, a petición del área de dirección, conceptos como el eclecticismo, la multiculturalidad, la aculturación, el ecofeminismo, la recursividad y el colonialismo, ya que la historia en sí misma desarrolla y se basa en estas ideas.

### 7.2.1. Everything Everywhere All at Once (2022):

Ganadora del Óscar a mejor película en 2023, este largometraje dirigido por Daniel Kwan y Daniel Scheinert retrata la relación de una madre con su hija de forma particular a través de una historia con saltos entre universos, la amenaza de una fuerza omnipresente conocida como Jobu Tupaki y la existencia de una rosquilla-agujero negro que podría acabar con todo el multiverso.

Debido a la existencia de este multiverso, cada personaje de la cinta tiene diferentes versiones de sí mismos en otros universos que van desde simples realidades alternas donde tomaron decisiones laborales y personales distintas hasta universos donde tienen los dedos de salchicha, son personajes animados o extraterrestres. Esta infinidad de posibles versiones de la misma persona abre la puerta a varias propuestas creativas por parte del equipo de arte para personificar y representar esas diferencias. Sin embargo, este análisis se enfocará en el personaje de Jobu Tupaki, la antagonista y versión alfa-verso de Joy, hija de la protagonista de la película.

Jobu Tupaki es el resultado del excesivo salto de Joy entre universos, lo que de alguna forma provoca que su mente se “rompa” y experimente todos los universos y todas las versiones de sí misma a la vez. Por esta razón se vuelve interesante analizar sus *looks*, ya que a lo largo de la película vemos diferentes y excéntricas versiones de Joy que representan la estética de otros universos y los cuales tienen una atrayente variedad de referentes.

Según Michelle Chung, cabeza del departamento de maquillaje, la creación de los estilos de Joy se debe a un trabajo colaborativo entre la diseñadora de vestuario Shirley Kurata y la cabeza del departamento de peinado Anissa Salazar, quienes junto a ella unieron referentes en *moodboards* para ir dándole forma a los *looks*. También comenta que su inspiración prácticamente vino de todos lados, desde la estética del *K-beauty*, fotografía de moda, *looks* de pasarela, el *streetwear*, hasta libros de arte, redes sociales, películas y otros maquilladores (2022)<sup>5</sup>. Y es que al ver cada una de las versiones de Joy/Jobu Tupaki esos referentes son bastante palpables, lo que lleva al espectador a imaginar cada vida que pudo haber vivido el personaje en el universo que representa ese estilo.

Chung también resalta que, debido al corto tiempo que tuvieron en preproducción y en rodaje, así como el presupuesto limitado de la producción, los *looks* debían pensarse de forma rápida y también ser diseñados para que causaran el mayor impacto posible sin que eso les tomara mucho tiempo de preparación con los actores antes de cada escena (2022). Por esta razón

---

<sup>5</sup> Michelle Chung para Vogue Singapore. Tomado del artículo de Janice Sim para Vogue disponible en <https://vogue.sg/everything-everywhere-all-at-once-make-up/>

vemos grandes formas dibujadas en el rostro de la actriz Stephanie Hsu, colores llamativos o exageración de delineados. Varios de sus estilos más emblemáticos según la misma actriz son: Jpop/Kpop Jobu, Goddess Jobu, Chaos Jobu y Amoeba Jobu (Figura 22) (Character Media, 2022, 0m27s)<sup>6</sup> y otros vestuarios destacables son Goth Jobu y Wrestler Jobu (Figura 23).

En cada uno de los icónicos *looks* podemos imaginar a una personalidad distinta de Joy gracias a la información que entrega, sin necesidad de palabra alguna, elementos como el maquillaje, peinado, vestuario y accesorios. Por esta razón, Everything, Everywhere All at Once se convierte en un referente importante para 'Verde' a la hora de construir la identidad de sus personajes y aprovechar estas herramientas para apoyar su narrativa. Además, esta película ofrece estrategias para la optimización de tiempo en rodaje a través del diseño en preproducción de maquillajes que puedan ser hechos en relativamente poco tiempo, ya que la mayoría se componen de líneas continuas de un solo color y formas como corazones, puntos y círculos, lo cual no solo se traduce en una reducción del tiempo de preparación, sino en un alivio en algunos gastos de producción, estrategia cuya adopción apoyaría a 'Verde' en su propósito de realizar el proyecto con el menor gasto de recursos posible.

**Figura 22**  
**Looks destacados por Stephanie Hsu.**



Vestuario por Shirley Kurata, peinado por Anissa Salazar y maquillaje por Michelle Chung.  
[Fotografías].

<sup>6</sup> Stephanie Hsu habla con Character Media sobre sus looks en Everthing Everywhere All at Once. Video disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=oHxQJpgkAH4>

**Figura 23**  
**Otros looks destacados.**

Goth Jobu

Wrestler Jobu



Vestuario por Shirley Kurata, peinado por Anissa Salazar y maquillaje por Michelle Chung.  
[Fotografías].

**7.2.2. Avatar (2009):**

Escrita, dirigida y producida por el reconocido director de cine James Cameron, Avatar cautiva el ojo del espectador a través de sus increíbles escenas en un planeta ficticio llamado Pandora, en donde se libra una guerra entre especies por los recursos naturales que posee ese mundo.

El conflicto es ocasionado por la avaricia, deseo de poder e ideas colonialistas de los seres humanos que invaden el planeta habitado por una raza conocida como los Na'vi, quienes viven en equilibrio con la naturaleza y han encontrado formas de coexistir en armonía con los demás seres de Pandora. La dualidad entre especies no solo es notoria a través de su idiosincrasia, sino también a través de su aspecto físico, el cual no alude únicamente a las diferencias corporales, sino a la forma en cómo se visten, se peinan y se adornan para la vida cotidiana y para momentos especiales o ceremoniales.

A diferencia de los seres humanos, los Na'vi parecen no tener ningún problema ideológico o moral con respecto a la cantidad de piel que se expone con el tipo de vestimenta que usan, ya que únicamente cubren sus zonas genitales con taparrabos y un poco de los pezones en el caso de las mujeres. El resto de su cuerpo es adornado con manillas, collares, brazaletes, aretes y accesorios hechos a base de materiales como plumas, huesos, piedras y tejidos naturales (Figura 24) inspirados principalmente en etnias tribales de África, Mesoamérica e Indonesia (Rubeo, 2021).

**Figura 24**



Cameron, J. (2009). Clan Omatiyaya reunido para un rito funerario. [Still].

Estos accesorios también parecen cumplir la función de representar el crecimiento personal o nivel que tiene un individuo dentro de su clan, pues las figuras más importantes de cada grupo son vistas usando una gran cantidad de elementos decorativos y ceremoniales (Figura 25). En la historia, esto es visto en el protagonista Jake Sully, humano que interactúa y aprende de la cultura indígena del planeta a través de la manipulación de un 'avatar' que le permite verse como los demás nativos. Jake pasa de ser un soldado, a quien le es indiferente la situación del planeta, a convertirse en un aprendiz, quien poco a poco se va enamorando de la cultura hasta llegar a ser un guerrero que lucha por defenderla, lo cual queda reflejado en los cambios que va teniendo en cuanto a su vestimenta y adornos (Figura 26).

**Figura 25**



Cameron, J. (2009). Líder espiritual de los Omatiyaya, Líder del clan y su sucesor reunidos [Still].

**Figura 26**  
Evolución del aspecto del personaje de Jake Sully.



Cameron, J. (2009). Diferentes estilos de Jake Sully en Avatar. [Stills].

Otros seres humanos que también manipulan avatares para investigar el planeta no llegan a sufrir la transformación de Jake Sully, dado que nunca se convierten en miembros del clan y conservan la estética usada por la raza de la que provienen (Figura 27), lo que causa que estos personajes se sientan extraños en el ecosistema de Pandora, casi como alienígenas, a pesar de que corporalmente luzcan como cualquier otro Na'vi.

**Figura 27**



Cameron, J. (2009). Los doctores Grace y Norm tomando muestras de plantas en Pandora. [Still].

Por otro lado, los Na'vi están divididos en diferentes clanes esparcidos por todo el planeta, los cuales comparten entre sí creencias ligadas a la existencia de una “deidad” llamada Eywa que está presente en toda la naturaleza de Pandora, pero los ritos y costumbres pueden variar de una a

otra. Además, según el ecosistema que habitan, sus cuerpos, armas, vestuario, accesorios y estilo también cambia. En la película son vistos tres clanes diferentes: el *Olangi*, clan de caballos de las llanuras; el *Tayrangí*, pueblo *Ikran* del Mar del Este; y el *Omaticaya*, que habita los bosques del planeta. Además, en la secuela 'Avatar: The Way of Water' se presenta un cuarto clan<sup>7</sup> conocido como el clan *Metkayina*, que son Na'vis adaptados al mar y quienes llevan una vida semiacuática.

Los miembros de cada clan tienen características similares entre ellos y es evidente un uso de materiales distinto según la disponibilidad de materia prima que tienen en su entorno. También hay mayor predominancia por los tatuajes o pinturas corporales en unos clanes y por accesorios faciales o tocados en otros. En la Figura 28 se compara al líder (*Olo'eyktan*) de cada uno de los clanes mencionados.

### Figura 28

Comparación del aspecto de los diferentes líderes de los clanes Na'vi.



Cameron, J. (2009) (2022). Diferentes *Olo'eyktan* en *Avatar* (2009) y en *Avatar: The Way of Water* (2022). [Stills].

El clan que es más explorado en la película es el *Omaticaya*, el cual tiene la confrontación directa y prolongada con las tropas de la avanzada de los seres humanos en el planeta. También es de donde proviene Neytiri, quien es la encargada de enseñarle a Jake Sully la cultura de su clan y quien se convierte posteriormente en su pareja y compañera de lucha.

Entre algunos de los accesorios que podemos ver usando a los *Omaticaya* resaltan en primer lugar una especie de gafas que se usan al momento de volar en los *Ikranes* (Figura 29), los cuales son animales parecidos a los Pterodáctilos y que pueden ser montados y amaestrados como caballos.

<sup>7</sup> En otros productos de la franquicia como videojuegos y comics se dan a conocer más clanes, existiendo un aproximado de 20 hasta la fecha. Sin embargo, en este análisis solo se tienen en cuenta los presentados en las dos películas disponibles actualmente.

Estas gafas varían en diseño según su portador, pero principalmente están hechas de tejidos trenzados junto con huesos o dientes de animal y un material similar al vidrio que serviría como lente protector contra el viento y partículas que pueden entrar o golpear la zona ocular.

**Figura 29**  
**Accesorio para jinetes de *Ikranes*.**



Cameron, J. (2009). Jake Sully, Tsu'tei y Neytiri usando accesorios para jinetes de *Ikranes*. [Stills].

Otros accesorios destacables corresponden a los collares que utilizan miembros del clan como el *Olo'eyktan* y su sucesor Tsu'tei, así como cinturillas, brazaletes y muñequeras hechas a partir de una especie de cuero, plumas, dientes, huesos y piedras (Figura 30).

**Figura 30**  
**Accesorios del clan *Omaticaya*.**



Cameron, J. (2009). Accesorios usados por miembros del clan *Omaticaya*. [Stills].

El maquillaje también es relevante y cumple diferentes funciones en la historia. En dos escenas vemos a Jake Sully usando lo que parece ser un maquillaje ceremonial: el de la imagen 1 de la Figura 31, consistente en tres líneas naranjas que convergen en medio de los ojos, hace parte del rito de iniciación para ser un *Ikran Makto*, es decir, un jinete de Ikran; el de la imagen 2 de la Figura 31 es pintado por Neytiri en su cuerpo el día en el que el Jake es bienvenido y se convierte en un miembro oficial del clan *Omaticaya*. Por otra parte, en la imagen 3, 4 y 5 de la Figura 31 vemos un tipo de pintura que corresponde al maquillaje de guerra usado por Tsu'tei, Neytiri y Jake Sully en la batalla final contra el enemigo. La constante en cada uno de estos maquillajes es el uso de pocos pigmentos de colores y líneas gruesas trazadas principalmente con los dedos.

**Figura 31**  
Tipos de maquillaje en Avatar.



Cameron, J. (2009). Maquillajes en personajes como Jake Sully, Tsu'tei y Neytiri. [Stills].

Algo interesante con respecto a los atuendos y accesorios en Avatar es que todos y cada uno de ellos fueron fabricados en la realidad, a pesar de que para la película serían recreados a partir de CGI. Esto, según el propio James Cameron, se debe a la imposibilidad de pasar directamente de la imaginación

al CGI, pues sus ideas no se verían creíbles de ser así (2021)<sup>8</sup>. John Harding, diseñador de vestuario, complementa la idea afirmando que no se podía pasar únicamente un dibujo a los encargados de la postproducción, pues surgirían preguntas como “¿Cuánto pesa?” “¿Cómo se mueve con el viento?” “¿Cómo cuelga?” (2021). Por este motivo necesitaban los modelos reales de los elementos, para fotografiarlos y hacer pruebas de movimiento y texturas con ellos, para así posteriormente entregar todos esos datos para poder recrearlos digitalmente de forma verosímil.

Según las palabras Peter Jackson en el libro de arte de Avatar, estos detalles hacen que la audiencia se olvide del contrato tácito de la “suspensión de la incredulidad”, en la que indirectamente se acuerda entre cineasta y espectador “olvidarse de que todo esto es irreal por un momento” para disfrutar de la experiencia de una obra audiovisual (2009)<sup>9</sup>. Este es el caso de Avatar, película que logra provocar que este contrato se vuelva redundante gracias a la experiencia profunda y fuerte que genera a través de la construcción de su mundo, en donde el arte, específicamente el maquillaje, vestuario, peinado y accesorios, juega un rol fundamental.

### **7.2.3. Padmé Amidala en Star Wars:**

Padmé Amidala es un personaje ficticio de la reconocida franquicia de Star Wars, interpretado por Natalie Portman en la trilogía precuela, quien es presentada como reina adolescente del planeta *Naboo* y quien luego de su reinado se convierte en senadora de su planeta natal y portavoz en contra de la guerra en el Senado Galáctico.

Durante su ejercicio como reina y senadora, Padmé Amidala vistió reconocidos trajes que podían representar los momentos que atravesaba su planeta, que enfrentaba una invasión, y eran usados según lo ameritaban las condiciones y situaciones que vivía. Estos atuendos, diseñados por Trisha Biggar junto con Ian McCaig y Dermot Power, cumplían más funciones que la mera estética, pues también servían como protección y piezas que evocaban poder y solemnidad en el personaje. Asimismo, según George Lucas, creador de la franquicia, la vestimenta refleja una diferencia entre la trilogía original y la trilogía precuela, pues esta última muestra una sociedad mucho más sofisticada que la primera y que por ende tiene trajes más elaborados (1999).

---

<sup>8</sup> Tomado de las entrevistas del detrás de cámaras de la película disponibles en [https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb\\_Kc](https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb_Kc)

<sup>9</sup> Extraído de la página de “Suspension of Disbelief” del libro de arte de Avatar escrito por Lisa Fitzpatrick (2009), disponible en <https://archive.org/details/the-art-of-avatar-james-camerons-epic-adventure/page/n7/mode/2up>

El diseño de vestuario, que involucra no solo la ropa de los personajes sino también el maquillaje, peinado y accesorios, tiene fuertes influencias culturales de diferentes civilizaciones alrededor del mundo que alimentan y potencializan la marcada estética de Padmé. En la Figura 32 se muestran cuatro de sus *looks* más icónicos usados en Star Wars: Episodio I – La amenaza fantasma y en Star Wars: Episodio II – El ataque de los clones.

### Figura 32

Algunos vestuarios usados por la reina y senadora Padmé Amidala en la trilogía precuela de Star Wars.



Natalie Portman como Padmé Amidala en la franquicia de Star Wars. Vestuario por Trisha Biggar, Ian McCaig y Demot Power. [Fotografías].

El maquillaje usado por el personaje en los vestuarios 1, 2 y 3 de la Figura 32 parece inspirarse del maquillaje que se usa en los matrimonios tradicionales de la cultura coreana, con los icónicos dos puntos rojos en las mejillas justo debajo de los ojos (Figura 33) en adición a la ‘cicatriz del recuerdo’, consistente en el labio superior pintado de rojo y una delgada línea del mismo color en el labio inferior, usada por las reinas del planeta *Naboo*

como símbolo del sufrimiento que vivió su pueblo antes de la ‘Gran era de paz’ (Hidalgo & Reynolds, 2018). En la imagen 4 de la Figura 32 no se ve a Padmé usando el maquillaje debido a que para ese momento ya no se encontraba en calidad de reina, sino de senadora de su planeta.

### Figura 33



Maquillaje y vestimenta de una boda tradicional coreana. Fotografía por Andrés Felipe Solano (2010).

Al igual que el maquillaje, el vestuario tiene influencias de culturas asiáticas, principalmente. El vestido de la sala del trono (img. 1 Figura 32) que es usado por la reina en el salón del trono en el palacio real de *Theed* y en funciones reales, guarda una similitud con los trajes usados por algunos miembros de las dinastía Han en China, cuyos trajes eran hechos de color rojo simbolizando virtud y buena suerte. El atuendo era uno de los más impresionantes del guardarropa de Padmé Amidala y estaba destinado a maravillar a los visitantes transmitiendo la esperanza y dignidad del pueblo *Naboo* (Hidalgo & Reynolds, 2018). Por otro lado, el traje del senado (img. 2 Figura 32) está fuertemente inspirado en la moda imperial mongola de finales del siglo XIX y principios del siglo XX (Figura 34), usado con nobleza por la reina ante el Senado Galáctico mientras se mantenía firme en defender a su pueblo y buscar ayuda para detener la ocupación que se llevaba a cabo en su planeta en ese momento. El traje de visita (img. 3 Figura 32) usado por

Padmé en su encuentro con el senador Palpatine recuerda a los tradicionales kimonos japoneses, y el tocado combina la estética de los cascos de soldados romanos junto con la moda ceremonial japonesa. Finalmente, el Traje de refugiada usado por Amidala para ocultarse en el sistema de las Mil Lunas (img 4. Figura 32) está diseñado para sacar al personaje de la apariencia tradicional de su cultura, ya que hace uso de colores más neutros en telas más sencillas al estar inspirado por los vestidos tradicionales rusos de finales del siglo XIX, lo que también contrastaría en la realidad con los otros referentes culturales que tuvieron los atuendos, correspondientes al este de Asia principalmente y lo que narrativamente ayudaría a Padmé a pasar desapercibida y verse como una refugiada más.

**Figura 34**



Fotografía de una mujer mongola vistiendo algunas prendas tradicionales de la realeza.  
Fotografía por fotógrafo chino desconocido (1921)<sup>10</sup>.

Los diseños usados por Padmé Amidala son creativos, bien pensados y detallados, demostrando el poder que tiene el conjunto de elementos de vestuario, maquillaje, peinado y accesorios para causar impacto, dar identidad y mostrar el desarrollo de un personaje, que en este caso se

---

<sup>10</sup>La imagen pertenece al dominio público de Mongolia y otras jurisdicciones.

evidencia en sus looks a lo largo de las tres películas de la trilogía precuela. Además, demuestra de nuevo la importancia de buscar referentes para darle forma a los universos narrativos que creamos. La inspiración en diferentes culturas y civilizaciones para crear los *looks* en Star Wars se comparte en el caso de 'Verde', como se verá más adelante en este documento.

#### **7.2.4. Avatar: The Last Airbender (2005 - 2008):**

Avatar: The Last Airbender es una serie de televisión animada creada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko, producida y transmitida por Nickelodeon desde 2005 hasta 2008. La historia de Avatar se sitúa en un mundo donde existen cuatro naciones inspiradas por los cuatro elementos básicos de la naturaleza: fuego, aire, agua y tierra, de donde también nacen sus nombres: La Nación del Fuego, los Nómades Aire, Las Tribus Agua y El Reino Tierra, cuyos habitantes son capaces de controlar estos elementos gracias a un arte denominado '*bending*' en la serie. La trama se centra en el viaje de un niño de doce años llamado Aang, quien es el último sobreviviente de su cultura, los Nómades Aire, y quien está destinado a ser el 'avatar', un ser capaz de controlar todos los elementos con el fin de intervenir en el mundo para preservar la paz, el equilibrio y la armonía entre naciones.

Avatar: La leyenda de Aang, por su nombre en español, es sin duda un proyecto que revolucionó las series dirigidas a un público infantil y juvenil, pues en su historia trata de forma seria y empática temas como el colonialismo, el genocidio, el imperialismo, la discriminación de género, la opresión, la desigualdad social y la espiritualidad, algo poco común para su época. A lo largo de sus tres temporadas vemos personajes diversos, emocionalmente auténticos, inspiradores, fuertes y determinados, pero también empáticos, sensibles y críticos, quienes exploran, aprenden y muestran las consecuencias de la guerra, ocasionada por los deseos expansionistas de La Nación del Fuego, la cual es usada en la serie para exponer el impacto del trauma generacional y los problemas de la venganza, en especial la forma en la que el ciclo de violencia afecta a los inocentes (Clark, 2018).

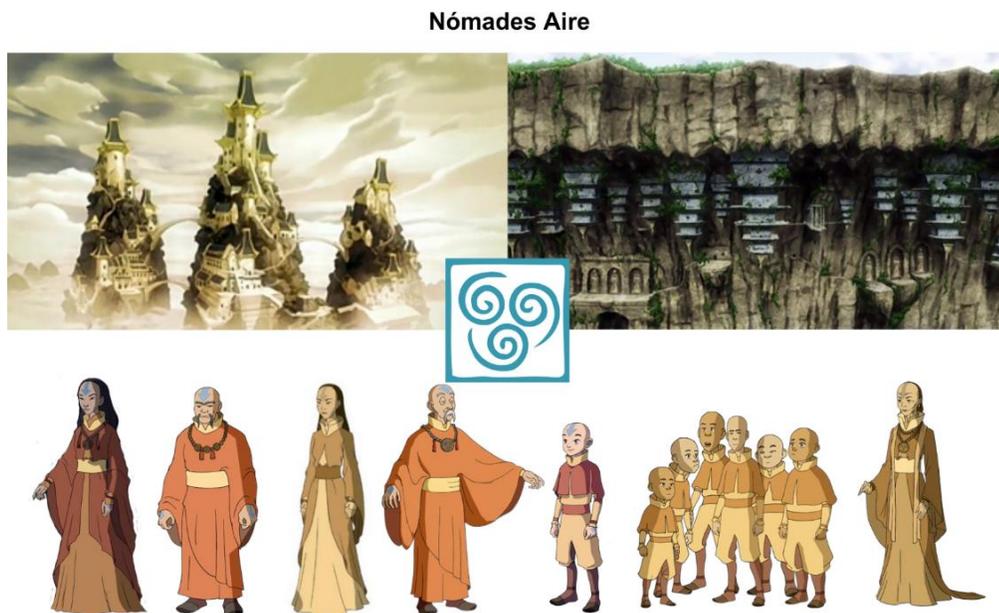
Su narrativa, que aborda temas complejos y profundos, está acompañada por una asombrosa construcción del mundo, el cual surgió en un primer momento del interés y amor de sus creadores por temas como el anime japonés, las películas de Hayao Miyazaki, el cine Kung Fu, el yoga y las filosofías orientales (DiMartino & Konietzko, 2007). La idea del mundo en la serie se terminó de moldear gracias a la inspiración en culturas del este de Asia, Asia meridional y tribus nativo-americanas. Sin embargo, los referentes fueron usados con minucioso cuidado, pues no querían que la inspiración se convirtiera en apropiación y terminaran transmitiendo o diciendo de forma accidental algo inapropiado sobre una cultura (Ehasz, 2018). La serie incluso

contrató a un consultor cultural, Edwin Zane, quien se encargó de revisar la integridad, coherencia y credibilidad de los referentes en la historia.

La influencia cultural más grande para la construcción de las naciones de Avatar proviene de China. No obstante, la arquitectura, costumbres, vestuario, poderes, accesorios, peinados y maquillajes de cada uno de los cuatro países está basado a su vez en diferentes culturas de los lugares mencionados anteriormente, aunque existen puntos en común entre ellas, como el gusto compartido por el popular juego *Pai Sho*<sup>11</sup>.

Los nómades aire fueron un grupo de personas pacíficas y espirituales que compartían y practicaban el dominio del aire control (Figura 35). Su sociedad buscaba la iluminación y el desprendimiento del mundo terrenal, por esta razón no se involucraban en conflictos y llevaban una vida austera. Aunque eran viajeros, tenían cuatro templos destinados a las reuniones y práctica de rituales, así como al entrenamiento en el dominio del aire control y la formación espiritual de los jóvenes. Su comunidad fue erradicada casi por completo a causa de la Nación del Fuego, que buscaba específicamente acabar con el Avatar antes de que este pudiese representar una amenaza directa para su nación. Sin embargo, fue Aang, el Avatar, el único sobreviviente del genocidio.

**Figura 35**



Algunas locaciones y personajes pertenecientes a los Nómades Aire. [Stills y diseños de personaje] (DiMartino y Konietzko, 2010).

---

<sup>11</sup> Juego de mesa ficticio del mundo de Avatar, el cual se inspira principalmente en el juego *Go*, las damas chinas y el *Xiangqi*.

Su cultura es una mezcla de inspiración entre los Monjes Tibetanos, los Nómadas de Mongolia y los monjes guerreros del templo Shaolin, junto con el arte marcial *Pa Kua Chang*, del que parten las técnicas del control del aire (Kisu, 2010). Como no tienen interés en los bienes materiales ni buscan la individualidad, se les puede ver usando túnicas similares de color amarillo y naranja con collares reliquias (img, 4 Figura 38) inspirados en el *Mala/Threngwa*, el cual es un collar de conteo usado en el budismo tibetano en prácticas espirituales y de meditación (Tibetan Nuns Project, s.f.).

Las tribus Agua, ubicadas en el polo Norte y Sur del planeta de Avatar, son las comunidades cuyos habitantes dominan el poder del agua (Figura 36). Su cultura está basada, tanto en apariencia como en tradiciones, en los pueblos Inuit, que habitan regiones árticas de América del Norte. Su vestuario está hecho a partir de pieles de animales principalmente. Sin embargo, para diferenciar el grado de desarrollo entre ambas tribus, los trajes de los habitantes de la Tribu Agua del Norte son un poco más sofisticados y cosmopolitas en comparación a los de los habitantes de la Tribu Agua del Sur (DiMartino y Konietzko, 2010), quienes han sufrido varias invasiones de la Nación del Fuego y han tenido que reconstruir en reiteradas ocasiones su pueblo.

**Figura 36**



Algunas locaciones y personajes pertenecientes a las Tribus Agua. [Stills y diseños de personaje] (DiMartino y Konietzko, 2010).

Los accesorios usados por las Tribu Agua corresponden principalmente a sombreros y collares hechos con huesos y dientes de animales, así como piedras talladas, (img. 3, 5, 6 y 7 Figura 38) que sirven principalmente como adorno, talismán o como muestra de estatus y autoridad. Para proponer matrimonio dentro de su cultura es tradición tallar un collar único que es entregado a su pareja por quien hace la propuesta (img. 2 Figura 38). El maquillaje es usado en guerras o disputas como signo de honor y valentía (img. 9 Figura 38), pues recuerda a los rasgos y colores de un lobo, animal respetado y honrado en su cultura. Este maquillaje también es acompañado por cascos en forma de cabeza de lobo (img. 11 Figura 38).

El Reino Tierra es la nación con el territorio más extenso en el mundo de Avatar, por esta razón, sus habitantes son diversos y es más notoria la división de clases sociales (Figura 37). Su sociedad se rige a través de una monarquía confederada cuyo poder máximo recae en el Rey Tierra, quien gobierna desde la capital Ba Sing Se, ciudad rodeada por grandes muros similares a los de la Gran Muralla China. Los habitantes del Reino Tierra son personas fuertes, determinadas y tercas, con una marcada ideología nacionalista.

**Figura 37**



Algunas locaciones y personajes pertenecientes al Reino Tierra. [Stills y diseños de personaje] (DiMartino y Konietzko, 2010).

Su cultura está inspirada principalmente en China y Corea del Sur, obteniendo de este último la referencia para muchos accesorios y peinados

(img. 13 Figura 38). Sus trajes suelen ser sofisticados y pulcros, aunque las personas que controlan el poder de la tierra suelen no usar zapatos, pues los pies son una herramienta fundamental en el control de este elemento. En la Figura 39 se detalla el uniforme usado por la guardia real del rey, el cual tiene un tinte más ceremonial. (DiMartino y Konietzko, 2010).

**Figura 38**

**Compilación de accesorios y maquillaje de diferentes culturas en Avatar.**



Accesorios y maquillaje de las Tribus Agua, el Reino Tierra y los Nómades Aire. [Stills y diseños de personaje] (DiMartino y Konietzko, 2010).

**Figura 39**



Uniforme de la Guardia Real. [Diseño de personaje] (DiMartino y Konietzko, 2010).

La Nación del Fuego (Figura 40) es la nación más avanzada en el mundo de Avatar en términos de desarrollo económico y tecnología, pues, al liderar la guerra de los cien años han podido obtener una gran cantidad de recursos naturales de otros territorios con los que han desarrollado su industria y forjado su poderoso ejército. Su sociedad se rige a través de una monarquía absoluta en la que se considera que el poder divino de gobernar es algo con lo que se nace. Al ser los causantes del genocidio de los Nómades Aire e iniciar la guerra, las personas de este país son asociadas a la violencia y la crueldad, también porque el fuego estaba visto como una fuerza salvaje y destructiva de la naturaleza.

**Figura 40**

#### Nación del Fuego



Algunas locaciones y personajes pertenecientes a La Nación del Fuego. [Stills y diseños de personaje] (DiMartino y Konietzko, 2010).

Su arquitectura y estética está inspirada tanto en China como Japón, teniendo mayor influencia del último en una etapa temprana del desarrollo de la serie, como se puede ver en los trajes similares a los de los samuráis en la Figura 41. Sin embargo, sus referentes fueron diversificados porque temían que la visión negativa de la Nación del Fuego, como villanos de la serie, terminara siendo asociada a Japón (Ehasz, 2018).

**Figura 41**



Diseño del uniforme original para el ejército de la Nación del Fuego, el príncipe Zuko y la princesa Azula [Diseño de personajes] (DiMartino y Konietzko, 2010).

En su cultura el pelo es visto como un símbolo de honor y los miembros de la familia real o personas importantes del gobierno usan un artefacto similar a un moño corona (Figura 42) inspirado en la moda del *guan*<sup>12</sup> de la dinastía Han en China. Así este artefacto no sea usado, tanto hombres como mujeres de la Nación del Fuego deben llevar una parte de su cabello recogido en un moño alto como signo de nobleza. En la serie, el personaje de Zuko (deuteragonista en la historia) sufre un arco de transformación que es representado a través de su pelo. En la imagen 1 de la Figura 43 vemos a un Zuko, de doce a trece años aproximadamente, quien está a punto de luchar y perder en un *Agni Kai*<sup>13</sup> con su padre, el Señor del Fuego<sup>14</sup> Ozai. En este punto se le ve con una cabellera completa y recogida, corte que es transformado en una cabeza casi rapada por completo simbolizando la humildad de la derrota (img. 2 Figura 43), pero que igual conserva el sagrado rodete en el cabello. No obstante, al ser considerado un traidor para su patria, y convertirse en desterrado, Zuko se corta por completo el moño, abandonando así su identidad como príncipe (img. 3 Figura 43). A medida que se adentra en un viaje de autodescubrimiento su pelo va creciendo, representando la transformación del personaje (img. 4 y 5 Figura 43), hasta finalmente convertirse en la persona que estaba destinada a ser, ayudando al Avatar a restaurar el equilibrio en el mundo y convirtiéndose en el nuevo

<sup>12</sup> Tocados y sombreros usados en la vestimenta *Hanfu* durante la dinastía Han en China.

<sup>13</sup> Duelo entre maestros fuego en donde un contrincante gana al quemar al otro y cuyo objetivo es el honor.

<sup>14</sup> El Señor del Fuego es el rey y la máxima autoridad en la Nación del Fuego.

Señor del Fuego, mostrado con el pelo recogido y con el artefacto real que representa la corona de la nación (img. 6 Figura 43).

**Figura 42**

**Artefactos y accesorios para el peinado en la Nación del Fuego.**



Peinados tradicionales de la Nación del Fuego [Stills]. (DiMartino y Konietzko, 2005-2008).

**Figura 43**

**Transformación del estilo en el personaje de Zuko.**



Cortes y peinados en el personaje de Zuko. [Stills]. (DiMartino y Konietzko, 2005-2008)

En Avatar también existen otras culturas y grupos de personajes con estilos diversos y únicos que merece la pena resaltar: en la imagen 1 de la Figura 44 vemos a la pandilla de piratas que persiguen al Avatar Aang y a sus amigos en la temporada 1 y cuya vestimenta es el resultado de la mezcla de prendas obtenidas (o robadas) en sus viajes por las diferentes naciones; en la imagen 2 se encuentran los libertadores, grupo de niños y jóvenes huérfanos del reino tierra que luchan, a menor escala, contra la nación del fuego y cuyo líder Jet se inspira en el personaje de Spike de Cowboy Bebop; en la imagen 3 está un grupo de nómadas del reino tierra, quienes se inspiran en diseño y personalidad del movimiento *hippie*; en la imagen 4 y 6 se puede observar dos tribus habitantes del vasto desierto del Reino Tierra que se han adaptado para las condiciones extremas de su entorno; en la imagen 5 se encuentran los habitantes de la considerada tercera tribu agua, quienes visten como algunas tribus amazónicas; finalmente, en la imagen 7 vemos algunos miembros de la antigua civilización de los Guerreros del Sol, cuya comunidad y aspecto se inspira en la cultura maya.

**Figura 44**  
**Otros grupos y culturas relevantes en Avatar.**



Personajes pertenecientes a pequeños grupos y culturas del Reino Tierra, las Tribus Agua y la Nación del Fuego. [Diseño de personajes] (DiMartino y Konietzko, 2010).

Por otro lado, en el libro de arte de la serie se puede evidenciar que durante la etapa de creación del mundo y de diseño de personajes varios de los bocetos tuvieron que ser simplificados para facilitar el trabajo de la animación. En la Figura 45, por ejemplo, se observa la evolución de los trajes de la armada de la Nación del Fuego hasta llegar a la versión final, en la cual es evidente la síntesis de las ideas de los otros diseños.

**Figura 45**



Evolución de los trajes de la armada de la Nación del Fuego. [Diseño de personajes] (DiMartino y Konietzko, 2010).

Otro ejemplo es el caso del maquillaje de las guerreras Kyoshi (Figura 46), un grupo élite de guerreras entrenadas bajo el modelo heredado del anterior Avatar Kyoshi, quienes están inspiradas en los guerreros samurái de Japón. En los diseños, su maquillaje, mezcla entre la estética *Geisha* y el teatro *Kabuki*, fue simplificado pasando de tener dos líneas en las cejas y dos debajo de los ojos a tener solo las dos de las cejas con un relleno de pintura roja en la zona del párpado, lo que facilitaría su animación, pues son personajes que constantemente están luchando en la historia. Además, las líneas que estaban ubicadas debajo de los ojos, en la zona de los cachetes, acentuaban mucho una expresión hostil y amenazante en sus rostros, lo cual no encaja mucho con la imagen y personalidad de las guerreras, quienes son generalmente pacíficas, combatiendo únicamente para defender su hogar y a personas inocentes.

**Figura 45**



Diseño final y bocetos del personaje de Suki, líder de las guerreras Kyoshi. [Diseño de personaje]. (DiMartino y Konietzko, 2010).

Avatar: The Last Airbender es sin duda alguna uno de los más grandes referentes en los que se inspira el arte del maquillaje, peinado y accesorios en 'Verde', pues su maravilloso y detallado mundo creado a partir de la extensa y profunda búsqueda e investigación de culturas del mundo, principalmente asiáticas, inculca el deseo de elaborar una identidad marcada en la película, haciendo sentir reales y únicos a sus personajes.

#### **7.2.5. Conclusiones: Referentes versus 'Verde':**

Luego de revisar los elementos de maquillaje, peinado y accesorios en las producciones audiovisuales mostradas anteriormente y entender los referentes, inspiraciones y razones detrás de las decisiones tomadas para lograr cada uno de los resultados vistos, se recalca en primera instancia la importancia de realizar una amplia búsqueda de referencias, tanto culturales como estéticas, para apoyar desde el departamento de arte la construcción del particular mundo de 'Verde', a través, en este caso, de la caracterización de los personajes.

En ese orden de ideas, se seguirá el ejemplo de estas obras y se explorarán distintas civilizaciones, culturas y estéticas para enriquecer e inspirar los diseños del maquillaje, peinado y accesorios, así como para contribuir en la transmisión de una sensación de multiculturalidad y eclecticismo en la historia.

Sin embargo, es importante aclarar que en 'Verde' no se buscará la representación de un grupo social o civilización específica, pues la historia propone una comunidad con una nueva cultura creada a partir de muchas piezas, tanto ideológicas como materiales, tomadas de diferentes partes. Incluso con los antagonistas de la historia no se intenta referenciar a un grupo puntual de personas, como podría ser el caso de Avatar (2009) al mostrar al ser humano como el villano, representado principalmente a través de militares cuyos uniformes recuerdan al ejército estadounidense. El trabajo de aterrizar los referentes en el diseño se parecerá más a Avatar: The Last Airbender, en donde se cuidó no recaer en la apropiación cultural y sus personajes, así como las naciones de donde provienen, demuestran la unión de varias referencias e inspiraciones. No obstante, la diferencia entre los referentes de ambos proyectos recae en que en 'Verde' no solo se explorarán culturas asiáticas, sino de todo el mundo.

Por otro lado, se adoptarán estrategias de optimización de tiempo en rodaje como las vistas en el análisis de la construcción de los *looks* en Everything Everywhere all at Once, en donde desde la preproducción se pensaron estilos que fuesen rápidos de hacer, pero que a su vez causaran un gran impacto visual (apoyados en las referencias que tenían), utilizando formas geométricas grandes y líneas definidas con colores llamativos, esto debido a las condiciones de producción a las que debieron acogerse, como el corto tiempo de rodaje total de la película y el presupuesto limitado. En 'Verde' viene bien pensar los diseños desde la practicidad de su ejecución, sin perder de vista los requerimientos de Dirección, para facilitar tanto la producción en rodaje, como la postproducción, los dibujos y la animación, teniendo en cuenta el presupuesto reducido que tiene el proyecto.

### **7.3. Referentes estéticos y culturales:**

Dentro del mundo de 'Verde' se puede categorizar a sus personajes en dos grandes grupos: 1. Los habitantes de las comunidades del manglar, quienes viven de forma armoniosa entre ellos y con la naturaleza; 2. Los bárbaros, que son una pandilla de personas violentas que amenazan la paz y el estilo de vida de los habitantes del manglar. Cada grupo tiene unas particularidades por resaltar que son detalladas en el apartado "Tratamiento sobre las diferencias entre la comunidad del manglar y los bárbaros" ubicado en la página 87. Sin embargo, a grandes rasgos, los habitantes del manglar son personas agrupadas en pequeñas 'subcomunidades' que comparten la filosofía de vivir una "vida sabrosa" y quienes han encontrado formas de coexistir armónicamente con otros seres humanos y con la naturaleza a través de la mezcla de prácticas, conocimientos y tecnología de varias culturas. Por otro lado, los bárbaros son individuos que solían pertenecer a estas comunidades, pero que por su deseo de causar violencia y sufrimiento

a los demás se fueron agrupando para convertirse en una fuerza que amenaza a los pobladores del manglar, por el simple disfrute de la crueldad.

Estas diferencias ideológicas no solo son notorias a través de su comportamiento y acciones, sino que también buscan ser destacadas desde la dirección de arte a través de su maquillaje, vestuario, peinado y accesorios, los cuales le agregan una capa extra de lectura a sus cualidades. Siguiendo esta idea, en este apartado se mostrarán los referentes utilizados para la caracterización de cada grupo de personas.

### **7.3.1. Nota sobre los referentes culturales:**

Las características de la investigación de los referentes culturales que se mostrarán en las siguientes páginas responden a ciertas indicaciones de Dirección dadas para guiar el diseño y ejecución del arte en la película según algunas preocupaciones y búsquedas puntuales.

Como prioridad se solicitó que los diseños del maquillaje, peinado y accesorios apoyaran la transmisión de una sensación de eclecticismo y diversidad cultural en los personajes de la película. Esto a través de la recopilación de referencias obtenidas de diversas partes para crear un collage muy libre de donde tomar inspiración para construir los diseños. Sin embargo, por especial preocupación del director, quien tiene ascendencia Wayú y Afro, se recalcó la importancia de evitar caer en la apropiación cultural o estigmatización sobre una o varias culturas, enfatizando el sabor ecléctico que la película quiere dar mostrando elementos de muchas partes del mundo al mismo tiempo, sin profundizar en ninguno al no presentarlos bajo las mismas condiciones o significados con los que se podrían encontrar y asociar en el mundo real.

En esa línea, es fundamental aclarar que, según la indicación constante de Dirección, al no buscar retratar ninguna cultura en específico, la investigación más allá de estar encaminada a conseguir una precisión histórica, cultural y estética de la referentes se enfocará principalmente en buscar elementos que apoyen el objetivo de ofrecer una imagen multicultural, teniendo en cuenta las características del proyecto (la rotoscopia y el presupuesto), sin profundizar exhaustivamente en las razones antropológicas y sociológicas del origen de cada una de las piezas utilizadas por las culturas que se mencionarán, así como su evolución y representación a lo largo de la historia.

Otra recomendación hecha por Dirección para centrar la búsqueda del departamento de arte fue la de tener en cuenta el carácter de “no lugar” de la locación narrativa del manglar en la película. Es decir, los hechos que ocurren en la historia no suceden en un país o territorio puntual, pues no se

quiere reducir la posibilidad de que el mensaje alcance todo tipo de audiencias y mentalidades al dejar explícito que todo ocurre en un lugar como Colombia, por ejemplo, ya que los hechos podrían asociarse directamente con situaciones ocurridas en la historia de este país. Por esta razón, se trató de evitar tomar en su mayoría referentes de culturas indígenas autóctonas de Colombia o de países limítrofes.

Finalmente se recalca que el trabajo de plantear y decidir la mayor parte de las profundidades conceptuales que puedan existir, en este caso, sobre la forma en la se visten los distintos personajes de la película corresponde al director, quien fue el encargado de la construcción de una nueva cultura para la historia apoyándose en la unión de varios elementos de distintas civilizaciones y grupos sociales, como se ha expresado anteriormente. Lo que en el desarrollo del trabajo de arte se traduce en el énfasis sobre la investigación y presentación de referentes que siguieran los lineamientos de dirección, así como en la proposición creativa de elementos que pudiesen apoyar la visión del director, según los distintos significados otorgados a ciertas piezas creadas para los diseños.

### **7.3.2. Comunidades del manglar:**

Para las comunidades del manglar se busca una imagen multicultural que recalque los aportes que hacen diferentes culturas en cuanto a prácticas y saberes que dan forma y sostienen el estilo de vida que llevan, sin la necesidad de hacer un llamado a la ancestralidad, pues de cada civilización toman lo que les sirve, ya sea antiguo o nuevo, tanto para resolver problemas cotidianos como para vestirse y adornarse.

Por otro lado, desde el punto de vista técnico del proceso de la animación en rotoscopia también se buscan referentes que ayuden a facilitar la tarea del dibujo. Esto se traduce, por ejemplo, en la exploración de culturas que tengan accesorios, peinados y prendas que ayuden a cubrir parcial o totalmente el pelo de los personajes, ya que cada mechón de cabello representa más tiempo al momento de animar.

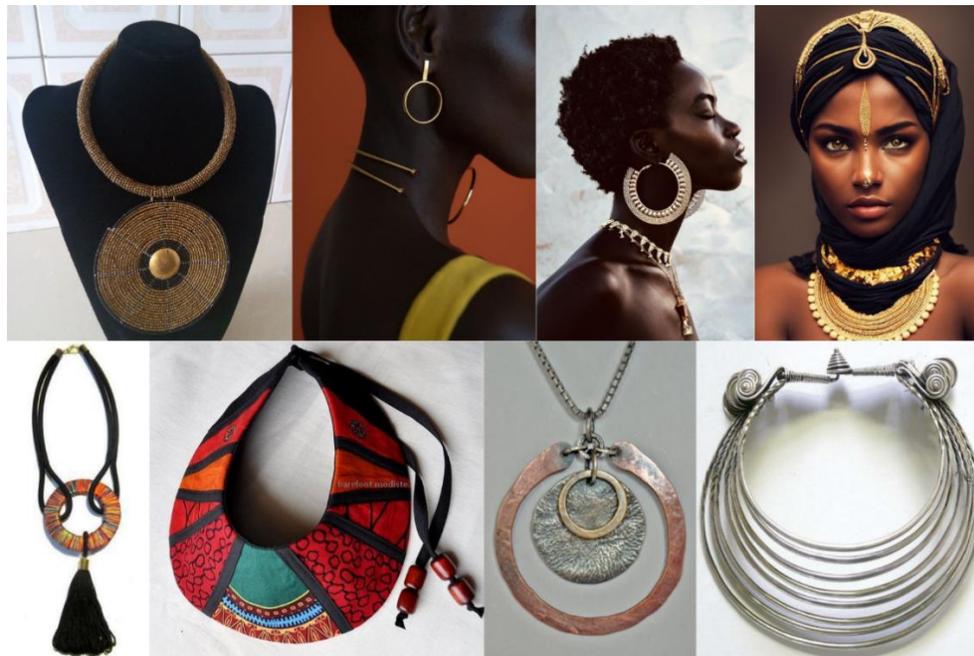
#### **7.3.2.1. Cultura africana:**

Aunque es complicado llegar a una cifra exacta, en África se estima que hay entre 123 y 300 etnias, aproximadamente, que hablan más de 2.100 lenguas y dialectos (Nkogo, 2008). Este número da una noción de la amplia diversidad cultural que se puede encontrar solamente en el continente africano.

Entre sus variadas tradiciones y costumbres se encuentran elementos que aportan ideas e inspiración para la caracterización de los personajes en 'Verde', como el maquillaje tradicional de algunas tribus, que puede representar creencias religiosas, servir en ritos y ceremonias, ser usado con motivos de guerra o caza, entre otros; los turbantes, velos y tocados que usan los miembros de algunos pueblos con motivos tanto funcionales, como la protección contra el sol, el viento y la arena, como motivos religiosos o culturales; y los símbolos y accesorios que se han usado por siglos para comunicar y transmitir ideas como el estado civil, la pertenencia a determinado grupo o tribu y la posición social.

En la Figura 46 se muestran algunos referentes de accesorios pertenecientes a comunidades africanas o que se inspiran de ellos. Los collares y aretes funcionan bastante para la animación por su tamaño (generalmente grande) y sus formas redondas, dejando de lado los patrones o líneas que los rellenan.

**Figura 46**

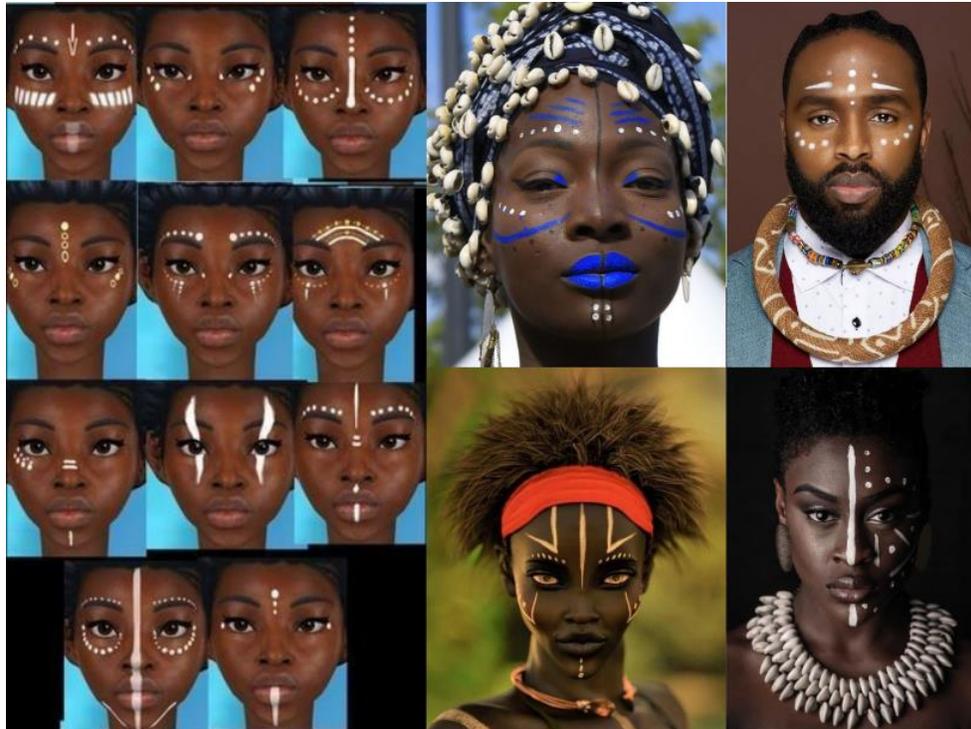


Accesorios inspirados en culturas africanas.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Conjunto de imágenes referenciado en el apartado de referencias bajo el nombre 'Figura 46'.

Para el maquillaje se optó por buscar referentes de pinturas faciales tribales que consistieran principalmente en líneas sencillas con puntos de uno o dos colores (Figura 47) con el fin de facilitar el maquillaje en rodaje y la animación, y que a su vez fueran narrativamente realizables por las condiciones y con los materiales con los que viven los habitantes del manglar.

**Figura 47**



Algunos maquillajes tribales inspirados en culturas africanas.<sup>16</sup>

Inicialmente para el peinado se compartieron desde Dirección algunos referentes de peinados tradicionales de tribus africanas que tenían formas que se verían interesantes al momento de ser dibujadas (Figura 48). Sin embargo, reflexionando sobre estos estilos se llegó a la conclusión de que eran complejos de realizar, tanto por el tiempo que demandaban en rodaje como por la incertidumbre en cuanto al tipo y longitud de pelo que tendrían los actores de la película. Por este motivo se prefirió inclinarse hacia los peinados que tuvieran accesorios como balacas, tocados o turbantes, ya que eliminaban el factor incertidumbre y servían de igual forma para la animación. Algunas formas de atar los turbantes corresponden a los utilizados por las culturas Bereber o Amazig del Norte de África (Figura 49).

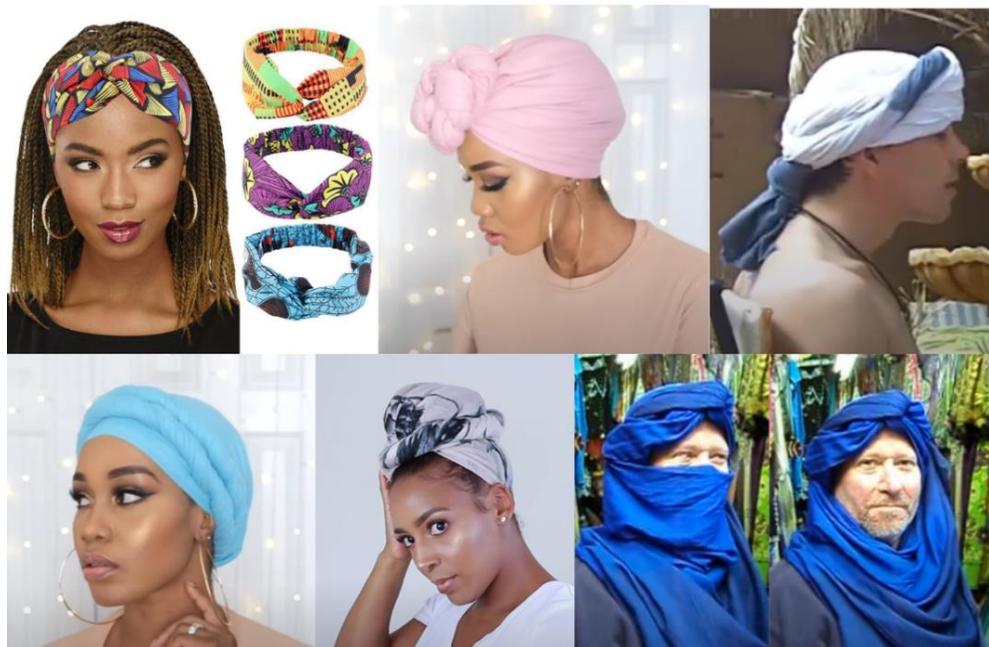
<sup>16</sup> Conjunto de imágenes referenciado en el apartado de referencia bajo el nombre “Figura 47”.

**Figura 48**



Fotografía de la izquierda: *Fulani, Afrika Museum, Berg en Dal*. Fotografía de la derecha: *Herbert Lang Expedition, 1909-1915*.

**Figura 49**



Turbantes y tocados inspirados en culturas africanas.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Conjunto de imágenes referenciado en el apartado de referencia bajo el nombre “Figura 49”.

### 7.3.2.2. Culturas indígenas de América:

De las múltiples culturas y civilizaciones que han habitado el continente americano se toman referentes de accesorios, maquillajes y tatuajes principalmente de los pueblos Inuit, las tribus Sioux, nativas de Norteamérica, y algunos pobladores del territorio del Amazonas.

Los tatuajes tradicionales Inuit (Figura 50), hechos sobre todo en los miembros femeninos de la tribu, simbolizan el paso a la mayoría de edad de una mujer y tienen diferentes significados tanto religiosos como personales para cada una (Taylor, 2021). En 'Verde' estos tatuajes inspiran las formas y líneas que ayudan a identificar a la versión joven y mayor del personaje de Carmen a través de las figuras que tiene tatuadas en el rostro (ver figura 87 en la página 109).

**Figura 50**



Fotografía de la izquierda: *Peggy Pojuktok, Busse (s.f.)*. Fotografía de la derecha: *Kila, Wilkins (1916)*.

Adicionalmente, los tocados típicos de la cultura Inuit (Figura 51), fabricados a partir de cuero, madera y cuerdas delgadas de tendón de animales conocidas como *ivalu*, también inspiran algunos accesorios usados durante la Celebración del Alba en la historia.

**Figura 51**



Shina Nova (2022), influenciadora de ascendencia Inuit, vía Instagram (@shinanova)

Por el lado de las tribus Sioux se toma referencia de los característicos accesorios hechos de plumas que se usan en diferentes partes de la cabeza (Figura 52) y que pueden simbolizar confianza, honor, fuerza, sabiduría, poder y libertad, así como la existencia de una fuerte conexión entre el individuo que las posee, el “Creador” y el ave de la cual vino la pluma (Native Hope, 2023). De igual forma, el maquillaje también tenía su significado, pues se hacía como “preparación mental” antes de una batalla y los colores usados simbolizaban diferentes cualidades o llamaban a un tipo de suerte (Berger Paints, 2016).

**Figura 52**



Ellen Bounds. (s.f.). Plumas de águila - Cat Decome (2015) - Toro Sentado, Fotografía por Barry, D. (1883)

Otros tocados y maquillajes de algunas culturas que habitan la región de la Amazonía, como los Kofán o Tikunas, también sirven de inspiración para algunos estilos en la película, especialmente los llevados por los miembros de la tribu 'Pájaros'. Estas culturas suelen llevar una especie de corona de plumas usada en rituales o ceremonias importantes (Figura 53).

**Figura 53**



Corona de plumas Kofán (Olivas, 2008) – Niña Tikuna (Anónimo, s.f.)

### 7.3.2.3. Cultura coreana y K-pop:

De la cultura coreana principalmente se extrae inspiración de accesorios tradicionales para el pelo como el moño *Sangtu* o el *Daenggi* (img. 1 Figura 54), pieza hecha con cintas de tela que representaba la edad, estado marital y estatus social de una mujer en la era *Baekje* (Azeez, 2020) y sombreros como el *Samo* (img. 2 Figura 54) el cual usaban algunos hombres funcionarios gubernamentales y hombres comunes el día de su boda (Sarkar, 2020).

**Figura 54**



Ilustración del *Daenggi* por Glimja (2013) – *Samo* por Lee Young Hee (1992).

Por otro lado, también existe inspiración de la estética del K-pop, popular género musical de Corea del sur, para algunos estilos de maquillaje en los personajes de 'Verde'. Estos referentes corresponden principalmente a artistas como BIBI (img 1, Figura 55), que se pinta dos lunares de color rojo debajo del ojo derecho a modo de talismán (BIBI, 2020) y Taeyeon, con su estilo desértico en su video musical *INVU* (img. 2 Figura 55). Con la inclusión de estos estilos se busca darle a la comunidad del manglar unos acentos actuales a través de su estética, evitando recaer únicamente en lo ancestral y "tribal", pues su cultura es una hibridación de elementos tanto de diferentes pueblos y civilizaciones como de diferentes épocas. Adicionalmente, con la inclusión de estéticas de este tipo también se busca conectar con audiencias jóvenes, parte del público objetivo de la película, las cuales se encuentran más cercanas a movimientos como el *Hallyu* o la ola coreana.

**Figura 55**



A la izquierda BIBI en una foto promocional para su canción *Sugar Rush*. A la derecha Taeyeon en una foto promocional para su video musical *INVU*<sup>18</sup>.

#### **7.3.2.4. Cultura de la India:**

En India es común el uso de accesorios faciales como *piercings* y cadenas combinadas con turbantes o largos velos que adornan a mujeres, principalmente, para momentos especiales como bodas o ceremonias (img. 1 y 2, Figura 56). Adicionalmente, existen unos discos amuletos pertenecientes a la cultura *Rabari* que sirven como protección espiritual para chicas solteras contra espíritus o influencias

<sup>18</sup> Video disponible en [https://www.youtube.com/watch?v=AbZH7XWDW\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=AbZH7XWDW_k)

malignas (img. 3, Figura 56). Estos elementos inspiran algunos *looks* de personajes durante la Celebración del Alba en la película que se abordarán más adelante en este trabajo.

**Figura 56**



Accesorios, tocados, velos y turbantes pertenecientes a culturas de la India.<sup>19</sup>

### 7.3.2.5. Cultura Rusa:

Algunos de los artículos en los que se inspira el diseño de accesorios en 'Verde' corresponden a sombreros y tocados tradicionales de la cultura rusa, los cuales eran usados por diferentes personas en el territorio con fines decorativos o ceremoniales durante el siglo X y XI (img. 1, Figura 57) y finales del siglo XIX (img. 2 y 3, Figura 57).

**Figura 57**



1)Rusia, siglos X-XI (VladimirD, 2010) – 2)Russian Headdress (The Metropolitan Museum of Art, 2009) – 3)Decoración del hombro (Slavmoda, s.f.).

<sup>19</sup> Conjunto de imágenes referenciado en el apartado de referencias bajo el nombre "Figura 56"

### 7.3.2.6. Anime Japonés:

De la animación japonesa se obtiene un referente puntual para la creación del collar de cuatro tuercas del personaje de Adisa, el cual corresponde al collar de tres esferas de metal portado por el personaje de Itachi en la reconocida serie de Naruto (img. 1 Figura 58). La inspiración surge de la previa posesión de la pieza (img. 2 Figura 58) y de su análisis como guía para la combinación de la tecnología (tuercas) con el adorno.

**Figura 58**



Itachi Uchiha en Naruto. [Still]. (Kishimoto, 1999 – 2014) – Réplica collar de Itachi [Fotografía]. (Luque, 2023)

### 7.3.3. Bárbaros:

Para los bárbaros se busca romper la imagen clásica de lo que se considera como “bárbaro” per se, pues no son seres salvajes, sino más bien representan la estética de civilizaciones occidentales que han creado el colonialismo y los procesos violentos de aculturación propios de las dinámicas de colonización. Los bárbaros han pasado por un proceso de aculturación, pero conservan vestigios estéticos y conductuales de su procedencia de los pueblos del manglar. Por esta razón se les verá usando prendas, como el pantalón *Sarong*<sup>20</sup> o maquillajes tradicionales inspirados en pinturas faciales del teatro kabuki japonés o de culturas amazónicas (Figura 59), combinados con estéticas occidentales.

<sup>20</sup> Tipo de pantalón usado en algunos países del sureste asiático e islas del pacífico hecho a partir de telas largas anudadas alrededor de la cintura.

Figura 59



Concepto de pintura facial tribal (Agostino, s.f.) – Patrones faciales amazónicos (Groning, s.f.)

### 7.3.3.1. Teatro Kabuki:

El Kabuki es un género teatral tradicional japonés que data de la época Edo, a principios del siglo XVII, cuyas obras popularmente tratan sobre conflictos morales o acontecimientos históricos (UNESCO, s.f.). El maquillaje, o *Kumadori*, dentro del Kabuki juega un rol fundamental, ya que con él se resaltan facciones y expresiones en los actores que los dotan de ciertas características propias de un héroe o villano, según su papel en la obra.

Algunos de los maquillajes de los bárbaros en 'Verde' se basan en patrones y líneas duras de los maquillajes típicos del Kabuki para acentuar ciertos rasgos que los hagan ver intimidantes y amenazantes (Figura 60). Además, otro propósito de usar maquillajes teatrales es reforzar la actitud performativa de los bárbaros, quienes ven la guerra no como un medio sino como el fin mismo. Para ellos ir a la guerra es como ir a una fiesta, van a disfrutar de la violencia, y se alistan con ese fin.

**Figura 60**



Tipos de maquillaje *Kumadori* (Japan Arts Council, 2020)

### 7.3.3.2. Cultura Nórdica:

Para los guerreros Vikingos de los pueblos nórdicos procedentes de Escandinavia el pelo y el maquillaje eran símbolo de belleza, estatus y fertilidad. Las mujeres, por ejemplo, solían llevar el cabello largo y trenzado, con accesorios de metal y listones. Cuando había batallas, el maquillaje era usado para intimidar, demostrar apoyo a cierto grupo combatiente o para llamar favores especiales de los dioses (Life in Sweden, 2023). Al igual que en el Kabuki, el maquillaje Vikingo también ayudaba a enfatizar expresiones que volvieran más amenazante al portador (Figura 61), lo que es de utilidad en el caso de 'Verde' para caracterizar los rostros de los bárbaros.

**Figura 61**



Maquillaje de Lagertha en la serie de televisión 'Vikings'. [Still]. (O'Sullivan et al. 2013 – 2020).

Para Boadicea, personaje antagonista, se tiene pensado un peinado de estilo Vikingo-punk, con una gran cresta trenzada, que le da una distinción especial a su estilo, como si fuera a un concierto de rock, ya que su visión de la guerra es mucho más lúdica que la de los otros bárbaros y su interés a la hora de maquillarse y peinarse es menos intimidatorio y más “celebratorio” (ver figura 142 en la página 146).

### 7.3.3.3. Otros referentes:

El estilo de los bárbaros en la película también se basa en los maquillajes y peinados de los seguidores del movimiento punk en la escena musical (Figura 62), caracterizados por llevar crestas en el pelo o peinados vistosos y delineados grandes alrededor de los ojos, generalmente oscuros o con colores llamativos.

**Figura 62**



Nina Hagen, Billie Joe Armstrong (Green Day) y Diane Lane (en The Fabulous Stains).

Por otro lado, para los accesorios se buscan elementos como los sombreros vaqueros de la estética Western y algunas piezas de uniformes militares como cascos, gafas, sombreros, cinturones y cuerdas (Figura 63).

**Figura 63**



Piezas de indumentaria militar.

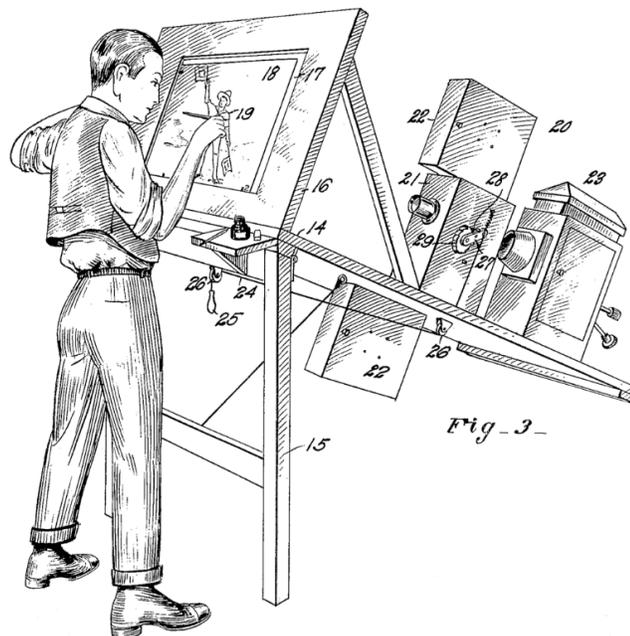
## 8. MARCO TEÓRICO

Para comprender las decisiones creativas sobre el diseño y la materialización del arte en 'Verde', específicamente el desarrollo del maquillaje, peinado y accesorios, se presentarán una serie de conceptos que aluden, por un lado, a la técnica, el "cómo se hará la película" y los departamentos involucrados, y, por otro, a toda la parte conceptual de la historia, de dónde surgen las ideas que quiere transmitir y cómo se les representa.

### 8.1. Rotoscopia:

La Rotoscopia es una técnica de animación inventada por Max Fleischer a principios del siglo XX que consiste en el dibujo fotograma por fotograma sobre un video de referencia de acción real para conseguir movimientos realistas y naturales. En sus orígenes, la técnica era realizada gracias a un aparato denominado 'Rotoscopio', desarrollado por Dave Fleischer, que era una especie de mesa sobre la que se proyectaba la película o video para poder ser "calcada" sobre láminas de celuloide transparente (Figura 64) (Hwung, 2023). Al hacer los trazos, el animador puede decidir re-dibujar al detalle la imagen o seguir vagamente las líneas de referencia de movimiento dotando de otras características, formas y colores al dibujo para conseguir ciertos propósitos creativos.

Figura 64



Rotoscopio original de Dave Fleischer (1914). Imagen de dominio público.

En un principio, la técnica era usada para la realización de productos animados únicamente, como las icónicas series *Out of the Inkwell*, con Koko el payaso, y *Talkartoon*, con Betty Boop, personajes reconocidos del estudio de animación de los Fleischer, a los que posteriormente se sumaron producciones de Disney que también usaron la rotoscopia, como ‘Blancanieves y los siete enanitos’ y ‘Alicia en el País de las Maravillas’. Más adelante, la técnica se fue incorporando en otro tipo de producciones audiovisuales para crear fondos, remover objetos en películas *live action* o para realizar efectos especiales, como los sables de luz en la saga original de Star Wars y los pájaros en la escena del ataque en *The Birds*, de Alfred Hitchcock (Beard, 2020). En la actualidad, la rotoscopia sigue siendo usada tanto para crear animaciones como para realizar efectos especiales, combinada con otras técnicas como el *Chroma Key* y el *motion tracking*.

Gracias al proceso conocido como ‘Interpolación de rotoscopia’, desarrollado por Bob Sabiston en la década de los noventa, la técnica mutó en una aplicación de computadora llamada Rotoshop, en la que los artistas únicamente debían dibujar los fotogramas claves del inicio y final de la acción para luego ser completados automáticamente por el programa, agilizando el trabajo del animador al no tener que realizar los trazos y rellenos fotograma por fotograma, como se hace en la rotoscopia tradicional. Las películas de Richard Linklater *Waking Life* (2001) y *A Scanner Darkly* (2014) hicieron que la aplicación ganara reconocimiento (Hwung, 2023), surgiendo otros programas que posibilitaban la rotoscopia asistida por computadora y la rotoscopia automatizada.

### **8.1.1. La Rotoscopia en Verde:**

Para crear el mundo de ‘Verde’ se aprovechan algunas ventajas que ofrece la rotoscopia como la obtención del movimiento y expresiones realistas y naturales de los personajes por medio de la grabación de los actores de carne y hueso, combinados con la posibilidad de crear entornos ficticios a través de la animación (el manglar por ejemplo), sin la necesidad de trasladarse hasta una locación de este tipo, grabando la mayoría de escenas en un set con condiciones contraladas, lo que supone un ahorro en tiempo y recursos de la producción. Por otro lado, el dibujo permite agregarle a la película un toque artístico que modifica la referencia exacta del *life action*, otorgándole un estilo visual único. En ‘Verde’ esa identidad visual, consistente de texturas variadas y colores vibrantes, está inspirada en las colchas de retazos de Bisa Butler y los collages de Mickalene Thomas (Figura 65) dibujados en un estilo entre serigrafía y collage (Figura 66), como se explica en la nota de dirección:

*El collage para crear texturas con reminiscencias al estampado textil, que evoquen las colchas de retazos, y las ricas tradiciones textiles de los pueblos indígenas del planeta. La serigrafía para: 1) aprovechar la sensación dura de las líneas (que delimitan los objetos y las sombras) con el propósito de resaltar sensiblemente el problema de definir los límites (tema recurrente de la película en su intento por trazar la delgada línea roja que separa la ingenuidad de la inocencia, o la amabilidad de la crueldad); 2) para aprovechar las reminiscencias que la serigrafía despierta sobre las resistencias sociales, ya que todas las resistencias utilizan dicha técnica como un método sencillo y económico para reproducir de forma masiva y en cualquier superficie, sus imágenes y textos. (Sierra, 2021).*

**Figura 65**



'La princesa' (Butler, 2018) / 'Tamika sur un chaise longue avec Monet' (Thomas, 2012)

**Figura 66**



Prueba de rotoscopia y color para el personaje de Ayo (Sierra, 2021)

La rotoscopia en la película permite que el arte sea diseñado a partir de modelos o *dummies* que sirvan como referencia para el dibujo, lo cual elimina la obligatoriedad de tener un objeto del mismo color, material o textura al que se quiere en la imagen. Esto a su vez representa una ventaja a la hora de conseguir o construir estos elementos, pues se puede optar por materiales más económicos y menos pesados para simular las formas necesarias para realizar los trazos. Además, este carácter artesanal de los objetos en 'Verde' respalda su mundo diverso y ecléctico, donde se combinan prácticas y saberes de diferentes culturas para construir tradiciones y rituales que les permitan resolver los problemas cotidianos de la vida en una convivencia sana con la naturaleza.

## **8.2. La Dirección de Arte:**

La Dirección de Arte, en cabeza del director de arte (o diseñador de producción en producciones más grandes), es el departamento encargado de reescribir en términos visuales un guion cinematográfico para transmitir de manera eficiente el concepto narrativo, temático, dramático, emocional y expresivo que el filme pretende materializar, a través de los escenarios, el mobiliario, la utilería, el vestuario, el maquillaje y el peinado en las escenas, que tienen a su vez personas encargadas de cada uno de estos rubros. (Hendrickx y Tamayo, 2015).

El director de arte, junto con su equipo, toma las decisiones creativas a partir de criterios como la lectura cuidadosa del guion, el contexto general (lugar y época) y específico (acciones concretas y circunstancias) de la historia, la geografía, la vida interna y externa de los personajes, y el concepto cinematográfico del director, que puede ser temático, narrativo y estilístico. Estas decisiones son hechas en torno a la función que cumplen los elementos de la dirección de arte en la película para suscitar una experiencia sensorial y emocional apropiada en el espectador. Estas funciones corresponden a: 1. La mimética y de representación, con la que se busca alcanzar un alto grado de verosimilitud con una realidad similar a la que se desenvuelve el espectador o una realidad que existió en el mundo en el que vive, la recreación de épocas, por ejemplo; 2. Artificio, en la que el propósito es crear un mundo fantástico o altamente imaginativo; 3. Expresivo-Dramática, que se enfoca en trabajar con elementos que afecten la percepción y estimulen los sentidos para generar ciertos efectos en el espectador; 4. Simbólica, que apoya la comunicación no verbal de ideas o conceptos; 5. Atmosférica, que transmite un sentimiento o emoción correspondiente al propósito de la escena; y 6. Estético-Plástica, que busca proveer una experiencia visual gratificante o de placer estético-plástico al espectador (Hendrickx y Tamayo, 2015).

Para la producción de los elementos de arte en una película es necesario pasar por una serie de procesos durante su preproducción, rodaje y postproducción.

En la preproducción se realiza la lectura detallada del guion, de forma individual y grupal, del que se debe sacar un desglose de arte con una lista de todos los elementos pertinentes mencionados en el texto. Posteriormente, en las reuniones con dirección se revisa ese desglose, se agregan elementos no mencionados en el guion y se aclaran dudas sobre el contexto de la historia y los personajes. Una vez aprobado el desglose, se procede a organizar internamente el departamento de arte, esto consiste en asignar responsabilidades y funciones que pueden ser creativas, logísticas o administrativas. La división de cargos puede hacerse a través de un organigrama dependiendo del tamaño de la producción. Luego de organizar el departamento, se continua con la realización de la carpeta de arte, que debe contener toda la propuesta y diseños del departamento (Figura 67), para así seguir con las cotizaciones, la construcción del presupuesto, los *scoutings*, la compra y/o fabricación de los elementos de arte y las pruebas.

**Figura 67**  
Ejemplos de propuesta para el diseño de personajes en la carpeta de arte.



Izq. Propuesta de vestuario del personaje del Arzobispo de la película 'El bien esquivo' / Der. Propuesta de vestuario del personaje caballero Gerónimo de Ávila de la película 'El bien esquivo' – tomado del libro 'La dirección de arte en el cine peruano' (Hendrickx y Tamayo, 2015)

Durante el rodaje se ejecutan todos los diseños realizados durante la etapa de preproducción y se montan y desmontan los elementos de la escenografía

según el tiempo requerido y según el plan de rodaje entregado. Finalmente, en la postproducción se resuelven acuerdos, como el pago de ciertas labores y la devolución de objetos prestados, y se elabora un inventario de lo que queda para la producción.

Dado que el equipo de producción en 'Verde' no es muy extenso, el departamento de arte es encabezado directamente por el director de la película y se divide en tres rubros específicos, como se muestra en la Figura 68.

**Figura 68**



División del departamento de arte en 'Verde'.

A continuación, se ahonda en los rubros que concierne a esta tesis: el vestuario (del que hace parte los accesorios), el maquillaje y el peinado.

### **8.2.1. Vestuario (y accesorios):**

El vestuario consiste en la ropa y los accesorios que los individuos utilizan en un universo cinematográfico y que complementan, de forma externa, la construcción del personaje a través del análisis y representación de su psiquis, cultura, condición socioeconómica y etnia, así como su vida interior y exterior.

El vestuario se diseña a partir de una investigación de criterios como época, lugar y circunstancias en la que se desarrolla la historia, y puede cumplir diferentes funciones dependiendo el contexto en el que se use. Una prenda puede servir para proteger de condiciones climáticas o ambientales extremas, así como puede servir para adornar o encarnar un carácter ceremonial, según las situaciones lo demanden. “El vestuario crea la apariencia de un personaje de tal manera que puede contribuir a definirlo, explicarlo, revelar su mundo interior y su estado de ánimo” (Hendrickx y Tamayo, p. 36, 2015).

En 'Verde' el vestuario de la comunidad del manglar está inspirado en diferentes técnicas de telas anudadas de culturas indígenas en todo el mundo para conseguir resaltar la sencillez y practicidad con la que viven en su entorno y condiciones (Sierra, 2021). Los accesorios que utilizan son a menudo piezas que fabrican ellos mismos haciendo uso de los materiales que provee su ambiente, combinados con la tecnología que tienen a su disposición. Algunos elementos tienen una función estética, pues son usados para resaltar rasgos o para adornarse, y otros una función práctica, como la de proteger de las condiciones medioambientales de su ecosistema.

Aunque en la producción el vestuario está a cargo de otra persona, se mantiene una constante e indispensable comunicación con el rubro para realizar el diseño de los accesorios según las prendas que utilizan los personajes y lograr que tanto el vestuario como los accesorios parezcan un solo elemento. También se trabajó en conjunto para crear la 'Lógica de multiplicación', que se explicará más adelante, consistente en la variación de vestuarios de extras a través de los accesorios y el maquillaje.

### **8.2.2. Maquillaje y peinado:**

El maquillaje y peinado son otros dos aspectos importantes a la hora de transmitir los rasgos e idiosincrasia de un personaje, así como las características culturales del mundo que habita. También pueden ser usados con fines prácticos, estéticos o ceremoniales. Con el maquillaje, puntualmente, se puede realizar efectos especiales, corregir defectos y alterar o crear nuevos rasgos.

Debido a que 'Verde' es una película animada, el maquillaje no se usa para corregir o suavizar pieles expuestas a las luces del set, pues no es necesario debido al proceso de dibujado por el que atravesarán luego las imágenes grabadas. Esto ahorra tiempo y recursos tanto humanos como económicos, ya que el maquillaje que se realiza se basa en líneas de colores sólidos con pocas formas, sirviendo para adornar en momentos cotidianos o ceremoniales o para intimidar en momentos bélicos.

### **8.3. Colonialismo:**

Aunque estén estrechamente relacionados, algunos autores encuentran el colonialismo y el imperialismo como términos que se refieren a lo mismo. Sin embargo, dejando de lado el orden cronológico de eventos históricos que destacan a cada uno de los términos, el colonialismo puede definirse como una forma de imperialismo basada en el objetivo de una nación de ejercer una soberanía sobre el territorio colonizado a través de la conquista y

ocupación por medio de la violencia y el uso de la fuerza bruta por parte de miembros de la metrópolis o imperio (los colonos) que se trasladan al territorio, diferencia fundamental que tiene con el imperialismo, el cual no busca el control directo ni el asentamiento de autoridades para ejercer una soberanía formal, sino la imposición de sus políticas y normas a través de otros medios para expandir su imperio, involucrando a veces al colonialismo para conseguirlo (Domenech, 2018). Al colonizar una región, también se busca explotar los recursos naturales del lugar, así como esclavizar y usar a sus habitantes como mano de obra para poder extraer y suministrar materias primas, que luego serán manufacturadas por la metrópolis, dejando como consecuencia al territorio colonizado bajo la supremacía militar, política y económica de la metrópolis. Es usual que la población de dicho territorio tenga una cultura y físico notablemente distinto al de los colonos, lo cual, motivado por los principios del imperialismo, “justifica” las políticas y ocupación como forma de extender los beneficios de la “civilización”, basándose en la idea de superioridad racial, material y cultural de las “razas” blancas sobre los pueblos de las tierras “subdesarrolladas” (Bullock y Trombley, 1999).

Según Lenin (trad. en 1963), quien desarrolló la primera interpretación económica de J. A. Hobson sobre el Imperialismo -por ende, también del colonialismo-, el imperialismo puede verse como la etapa más alta del capitalismo, en la que las potencias o monopolios capitalistas se ven obligados a buscar inversiones en el extranjero para contrarrestar la tendencia natural del capital de acumularse y generar caída en las ganancias. Estas “inversiones” se hacen a través de la adquisición de territorios controlando sus políticas internas y externas para asegurar mercados, materias primas y oportunidades de reinversión de capital excedente. Aunque el factor económico no es la única motivación del imperialismo, pues también entran a la ecuación ideas como el nacionalismo, el racismo y la búsqueda de poder, es indiscutiblemente una de las explicaciones más acorde a los efectos que hemos podido ver en la historia reciente de la humanidad, como las guerras imperialistas del siglo XX.

Los procesos de colonización llevan a cabo complejos procesos de aculturación, donde las culturas locales son de forma implícita o explícita infantilizadas, satanizadas, estigmatizadas, o desvalorizadas, para convencer a las personas colonizadas de que tienen menos valor que los colonizadores, y que no solo se pliegan a su control, sino que estén dispuestas a llevar a cabo diferentes dinámicas de autodestrucción, económica, política y social, que permiten a los imperios colonizadores llevar a cabo sus políticas de expropiación. Por ello la violencia de la colonización pervive mucho después de que los poderes coloniales se retiran de los

territorios, pues las personas colonizadas repiten las dinámicas violentas que han quedado imbricadas en sus prácticas socio culturales y estéticas.

La amenaza en 'Verde' está constituida por estas ideas imperialistas y colonialistas, representadas a través de los personajes de los bárbaros, quienes con la violencia fuerzan a la comunidad a desplazarse, y una vez el desplazamiento ocurre, los poderes coloniales del resto de la sociedad se apropian del territorio. Por esta razón, se busca en los bárbaros una apariencia occidental, recordando a las naciones y culturas hegemónicas del siglo XVIII y XIX, que se encargaron de esparcir el colonialismo y sus dinámicas de expropiación por todo el planeta (en concreto España, Francia, Alemania, Inglaterra y Estados Unidos), en contraste con la comunidad del manglar, que se inspira de civilizaciones y pueblos colonizados de todo el planeta.

Además de utilizar el arte como una herramienta para apoyar la esencia colonialista de los bárbaros, también se usa para transmitir y cuestionar ideas del neocolonialismo, que vivimos en la actualidad y que especialmente nos toca al ser ciudadanos de una nación que experimentó de forma directa el colonialismo. Pues, a pesar de que ya no hay un control formal por parte de las naciones coloniales, se ha perpetuado una influencia tanto económica y política, como cultural, en los países recientemente independizados institucionalmente, periféricos y "subdesarrollados", con el fin de obligarlos a adecuarse a los deseos e intereses de las ex potencias capitalistas (Menéndez, 2018). Usando los elementos del arte nos centramos puntualmente en controvertir el imperialismo cultural, y sus mecanismos, que desencadena la hegemonía cultural y la aculturación de estados como el nuestro, reflexionando sobre el colonialismo que aún llevamos dentro.

### **8.3.1. Imperialismo cultural, hegemonía cultural y la aculturación:**

El imperialismo cultural, conocido como un nuevo tipo de imperialismo, consiste en todos los mecanismos empleados para imponer ideologías y valores de una sociedad dominante sobre una sociedad periférica, dependiente o colonizada (González-Urdaneta y Vilorio, 2007). Usualmente ejercido con ayuda de los medios de comunicación y otros medios de producción cultural, el imperialismo cultural busca la expansión y dominio indirecto de poblaciones o territorios incitándolos a consumir los productos culturales producidos por las potencias para que de forma pasiva adopten ideas de las culturas dominantes como propias y "verdaderas".

La centralización de la producción cultural por parte de las potencias provoca poco a poco un fenómeno conocido como la hegemonía cultural, en el cual

los grupos de personas repetidamente expuestos a los sistemas de valores y cosmovisión de la clase dominante empiezan a aceptar estas ideas como naturales y universales, y hasta luchan por defenderlas, a causa de esa influencia en la que el conocimiento empírico de los pueblos sobre el mundo es nutrido por el conocimiento crítico de los líderes (Cortes-Ramirez, (2015). En este orden de ideas, el poder cultural ejercido por las potencias solo puede ser hegemónico si es consentido por las personas afectadas por él.

Como se mencionó anteriormente, uno de los propósitos del arte en 'Verde' es apoyar la idea de la película de controvertir el imperialismo y la hegemonía cultural, criticando la percepción de superioridad estética que se tiene de una cultura sobre otra, históricamente visto en la preferencia y adopción de modas y estándares de belleza de potencias occidentales, catalogándolas como modelos establecidos que se deben seguir. Esta percepción no es desarrollada o impuesta únicamente por el "otro", sino que resulta del proceso de aculturación de la gente perteneciente a la cultura dominada.

La aculturación es un fenómeno de interacción entre culturas que se entiende extendidamente como un proceso en el que en términos desiguales una cultura dominante se impone sobre una cultura dominada. Los intervencionistas usualmente se conciben como superiores, relegando a las personas pertenecientes a la cultura intervenida como salvajes. Aunque existe un sometimiento, la intervención normalmente no logra erradicar por completo la otra cultura, pues sobrevive a través de la resistencia social de unos individuos o grupos (Mujica, 2001-2002).

Los bárbaros en 'Verde' son una parte aculturizada de la comunidad del manglar, sometidos a la estética y valores occidentales, lo cual es usado para demostrar que el peligro o "los salvajes" no son los individuos que históricamente han tenido esa fama, sino aquellos que han ejercido su poder y dominación de forma cruel sobre ellos por motivos principalmente racistas y de superioridad.

#### **8.4. Ecofeminismo:**

El ecofeminismo es una corriente de pensamiento que, al igual que los movimientos sociales de los que surgió, es una forma de activismo político y crítica intelectual (Buckingham, 2015). La mirada ecofeminista busca analizar críticamente las relaciones jerárquicas, patriarcales y capitalistas entre las sociedades humanas y la naturaleza, que provocan un detrimento del medio ambiente al reducir tanto a las mujeres como a la naturaleza a objetos pasivos sobre los que actúan fuerzas económicas y tecnológicas (Clark, 2012). También cuestiona y reformula conceptos como el desarrollo y el

progreso, el cual puede verse como una transformación del colonialismo, al destruir culturas y métodos de producción tradicionales, que conviven de forma sustentable y armoniosa con la naturaleza, para obtener un beneficio económico más rentable, usando en algunos casos la violencia para ese fin.

En la misma medida en la que las diversas formas de ecofeminismo denuncian la indiferencia de las economías dominantes respecto a los límites ecológicos y sociales del desarrollo, también resaltan a sujetos, grupos y prácticas que ofrecen otras miradas sobre la realidad cotidiana que han sido apartadas y designadas como “inferiores” por el pensamiento hegemónico (Ecologistas en acción, 2018).

Tener otras perspectivas sobre la forma en la que los seres humanos nos relacionamos entre nosotros y con el medio ambiente puede llevarnos a contemplar otros métodos sustentables de vivir cuidando el lugar que habitamos, a través, por ejemplo, de la ética del cuidado, que se esfuerza por reconciliar diferencias, crear armonía y construir una esfera de seguridad que puede generar restauración a nivel de la comunidad y del mundo en general (Clark, 2012).

El concepto de ecofeminismo apoya la filosofía y principios de los habitantes del manglar en ‘Verde’, pues son parte de una comunidad que se aleja voluntaria y conscientemente del capitalismo para vivir en un equilibrio simbiótico con la naturaleza que habitan, priorizando el valor y la celebración de la vida por encima de todo. Esto se logra a través de la adopción de una mezcla de rituales y prácticas fruto del reconocimiento que les dan a los aportes de diferentes culturas para resolver los problemas de la vida. Desde una mirada capitalista, su estilo de vida puede ser percibido como “precario”, al no compartir la misma definición de desarrollo, pero para ellos la “precariedad” no representa un problema, pues tener menos no es un retroceso ya que tienen lo necesario para sustentar una vida feliz y armoniosa.

#### **8.5. Representación de conceptos en el arte de ‘Verde’:**

Los conceptos presentados anteriormente constituyen la base conceptual sobre la que se construye la historia de ‘Verde’, que, como se ha mencionado en varias ocasiones, busca controvertir ideas colonialistas y reflexionar sobre sus consecuencias, en este caso, a través de una narración que gira en torno a una sociedad ficticia ubicada en un territorio que puede ser cualquier lugar del planeta. De esta forma, el propósito de realizar una explicación de estas ideas en este trabajo es ofrecer al lector una exposición de las razones que motivan la toma de ciertas decisiones estéticas en el arte de la película, no

ahondar en la innegable complejidad de los procesos de aculturación y feminismo que se mencionan y que forman parte de la exploración hecha por Dirección al crear la historia y moldear su mundo a partir de dichos conceptos. Por esta razón, no se espera que sean desarrollados y explorados en su totalidad por el departamento de arte, pues se dio la indicación de tenerlos en cuenta para buscar y diseñar elementos dentro del maquillaje, peinado y accesorios que pudieran relacionarse con estas ideas para ayudar a transmitirlos. En ese sentido, los conceptos son representados en el arte a través de la caracterización de los personajes de la comunidad del manglar y los bárbaros incluyendo elementos puntuales de su peinado, maquillaje y accesorios.<sup>21</sup>

Por una parte, en la comunidad del manglar se ve reflejado el ecofeminismo principalmente en su filosofía de vida, la cual está encaminada a convivir en armonía entre ellos y su entorno, reconociendo y adoptando prácticas y tradiciones de diferentes culturas que les permitan vivir equilibradamente, siendo gentiles al tomar y utilizar los recursos de la naturaleza, una visión alejada de la perspectiva capitalista que suele ser evidente en las civilizaciones históricamente hegemónicas y colonialistas. Por este motivo, desde el diseño del arte se pensaron accesorios que estuviesen contruidos a partir de lo que podría considerarse basura para estas civilizaciones, pero que vista por la comunidad del manglar tiene potencial de aprovechamiento y reciclaje como materia prima para fabricar estos elementos. Esto será una constante y puede verse en accesorios como el collar de Adisa fabricado por él mismo a partir de tuercas (ver página 110); el collar de Ayo, que construyó tomando como “joya” un circuito integrado que dejó de funcionar (ver página 132); el collar utilizado por un miembro de la tribu ‘Peces’, que convierte un cable Rca de tres colores en accesorio (ver página 170); accesorios en general de miembros de la comunidad fabricados a partir de retazos de telas y madera. Adicionalmente, se excluyó el uso de elementos como huesos y dientes de animales en la fabricación de ornamentos de la comunidad para apoyar visualmente su forma de ver y celebrar la vida, evitando mostrar personajes que de alguna forma “cargan” con la muerte encima a través de lo que usan para vestir y adornarse.

Por otra parte, en la película los bárbaros se presentan como un grupo de personas que ha pasado por un proceso de aculturación al abandonar la comunidad del manglar, donde pertenecían, desprendiéndose y dejando de lado las costumbres y creencias que practicaban sobre la vida en armonía y el equilibrio con la naturaleza para saciar su deseo de ejercer violencia y

---

<sup>21</sup> Para entender en profundidad las diferencias conceptuales y estéticas de cada grupo se recomienda leer el apartado ‘Tratamiento sobre las diferencias entre la comunidad del manglar y los bárbaros’, disponible en la página 87.

causar destrucción por el mero disfrute que el sufrimiento ajeno les genera. Por esta razón, para mostrar su intento por despojarse de su identidad pasada, sus diseños se inspiran en estéticas más occidentales de sociedades históricamente hegemónicas y colonialistas, que se contraponen a la estética que solían usar estas personas cuando hacían parte de la comunidad del manglar, pero conservando ciertos elementos de dicha comunidad como una forma de recordar y mostrar que su naturaleza no desaparece de ellos. Esto se ve reflejado en la presencia de piezas características de la cultura de la que provienen en el vestuario de los bárbaros, como algunos maquillajes, accesorios y prendas, combinadas con elementos “externos” a la cultura como sombreros vaqueros y militares, gafas y arneses (ver en el apartado ‘bárbaros’ a partir de la página 161, hasta la página 167 ), que representan esas “nuevas” ideas que han adoptado.

## 9. PREPRODUCCIÓN

Lo que fue el proceso de preproducción en 'Verde' podría dividirse, a grandes rasgos, en 5 momentos principales, que sirvieron como pasos a seguir para cumplir los objetivos propuestos en cuanto al diseño de los elementos de arte que conciernen a este trabajo, los cuales corresponden a:

- 1) El primer acercamiento a la historia a través de la lectura del guion y las reuniones con dirección para aclarar dudas, hablar sobre el mundo y sus personajes, y plantear una serie de problemas o situaciones, tanto técnicas como conceptuales, que debían ser resueltas durante el proceso para conseguir transmitir con éxito la visión, estética y narrativa que se tenía para la película.
- 2) El desarrollo de los diseños iniciales a partir de los referentes audiovisuales, estéticos y culturales, mostrados anteriormente, con el fin de realizar pruebas de vestuario, maquillaje, peinado y accesorios, y la evaluación de sus resultados en los primeros dibujos del diseño de personajes para la animación.
- 3) La construcción de documentos de preproducción como el desglose general de personajes y el inventario de elementos preaprobados para los diseños.
- 4) La realización de los diseños finales para los personajes de la película aplicando lo aprendido en las pruebas.
- 5) La consecución de todos los elementos propuestos en los diseños. Esto implicó la realización de cotizaciones, la compra de materiales para la fabricación de objetos específicos y la búsqueda de elementos que pudiesen conseguirse prestados.

A continuación, se explica detalladamente cómo funcionaron cada uno de estos momentos para lograr completar la preproducción del maquillaje, peinado y accesorios en la película.

## 9.1. Lectura y reuniones de guion:

El primer paso consistió en la lectura individual y detallada del guion para formar las primeras imágenes mentales de la historia y reflexionar sobre las preguntas que surgían. Una vez leído el documento, se organizaron una serie de reuniones entre el director, Iván Sierra, y todo el departamento de arte (que incluye a vestuario, utilería y *props*, y maquillaje, peinado y accesorios) para hablar sobre lo leído, dar opiniones e impresiones personales, y resolver dudas sobre la cosmovisión de la comunidad del manglar y los bárbaros, la idiosincrasia de los personajes principales, el mundo que habitan, la tecnología y materiales disponibles, y los orígenes del conflicto entre “la celebración de la vida” y “el horror del gusto por la crueldad”, los dos tonos principales de la historia. También se compartió una lista de reproducción de canciones que inspiraban algunas escenas, atmósferas y personajes de la película<sup>22</sup>.

En las reuniones también se comentó sobre la Nota de dirección compartida por Iván, en la que se podía encontrar más información acerca de las ideas, sentimientos y conceptos que motivaron la escritura de la historia. Asimismo, se encontraban las referencias visuales de los dos tonos de la película y el estilo visual que se quería lograr con la rotoscopia. En la figura 69 se muestra una prueba de rotoscopia (al igual que la de la Figura 66) hecha por el director con el fin de aproximarse a lo que sería el estilo de la animación.

**Figura 69**



Prueba de rotoscopia y color para los personajes de los bárbaros (Sierra, 2021)

Estos dibujos de prueba sirvieron para ejemplificar cómo sería el proceso de “materialización” de los elementos de arte en el cuadro ya pintado, lo que

---

<sup>22</sup> La lista de reproducción para ‘Verde’ creada por el director está disponible en: <https://open.spotify.com/playlist/44MRMAAczNrckxGOzvzsb?si=84ff08e3ba5e470f>

anteriormente se mencionó al explicar que el arte se debía pensar haciéndose la pregunta de “¿cómo se verá este elemento en la animación?” en lugar de enfocarse únicamente en cómo se ve en la realidad dicho elemento. Esto abrió la puerta a la adopción de estrategias como el uso de prototipos, maquetas o *dummies* para recrear ciertos objetos que podían ser difíciles de conseguir o fabricar, pero que en el dibujo se verían como el objeto “real”.

Luego de algunas reuniones en las que se aclararon puntos generales sobre el arte en la película se empezaron a proponer las primeras ideas desde cada uno de los departamentos a través de referencias visuales. De este punto en adelante, las reuniones con dirección se volvieron individuales para cada uno de los tres rubros que conforman el departamento, para así enfocarse puntualmente en los diseños y avances.

Un aspecto sumamente importante que se conversó en estas reuniones focalizadas fue la distinción entre la comunidad del manglar y los bárbaros, tanto en sus formas de pensar y ver el mundo, como en sus prácticas y rituales, para así lograr mostrar esas diferencias a través de sus estilos y estéticas, trabajo que se apoyó en la búsqueda de los referentes presentados anteriormente en el estado del arte y que se explica a profundidad seguido a este texto.

### **9.1.1. Tratamiento sobre las diferencias entre la comunidad del manglar y los bárbaros:**

En ‘Verde’ tenemos dos grupos predominantes de personajes: la comunidad de personas que habita el manglar y los bárbaros que amenazan su estilo de vida. Entender cuestiones como el origen de ambos grupos, sus creencias, valores, actitudes, rasgos, comportamientos y costumbres, es vital para el proceso de la creación de una identidad visual coherente que demuestre y explique de forma no verbal algunas de estas características.

Por un lado, la comunidad del manglar consiste en un grupo de personas organizadas en subcomunidades asentadas en distintas partes del territorio que comparten la misma filosofía de vida e interactúan armónicamente entre ellas. Temporalmente situados en un futuro cercano, estos individuos tomaron la decisión de aislarse del resto de la sociedad, extremadamente capitalista, para adoptar una forma de vida armoniosa y equilibrada que les permitiera coexistir en paz entre ellos mismos y, de igual manera, con las demás formas de vida presentes en su ecosistema, siendo moderados al

tomar y utilizar los recursos de la naturaleza. Para lograr esta utopía, han juntado diferentes saberes, rituales y costumbres pertenecientes a un número variado de culturas del planeta que proponen otros medios de subsistencia más amables con el medio ambiente y con los seres vivos. Estas prácticas mezcladas con el conocimiento y uso de la tecnología que tienen a su disposición constituyen las herramientas de las que se valen los miembros de la comunidad para vivir cómodamente con lo mínimo necesario. Su estilo de vida observado con una mirada capitalista y mercantilista es bastante precario y regresivo en comparación al grado de “desarrollo” que han alcanzado las sociedades en el resto del mundo. Sin embargo, para ellos la precariedad no representa un retroceso, pues su forma de vivir permite su felicidad y su disfrute de la cotidianidad.

La filosofía de los habitantes del manglar es traducida en su apariencia al lucir estilos de varias civilizaciones y pueblos históricamente marginados de nuestro mundo, intentando demostrar que no hay una cultura o estética mejor que otra. Sus prendas y accesorios son tanto prácticos como decorativos, cubren y protegen de las condiciones ambientales y climáticas, pero también pueden ser usados con el propósito de adornar y resaltar rasgos que hacen sentir bien a la persona que los usa. Los materiales empleados para fabricar su vestimenta corresponden principalmente a grandes trozos de tela que es anudada de diferentes formas para lograr atuendos variados. Aunque estén alejados de la sociedad no significa que estén completamente incomunicados con ella, ya que a través de un contacto ocasional pueden conseguir materiales, tecnología y herramientas necesarias para sostener su estilo de vida, objetos que son principalmente reciclados al ser considerados “obsoletos” en el mundo capitalista. Por esta razón se verá en su indumentaria zapatos, botas, sandalias, maquillaje, entre otros objetos como motosierras, antenas satelitales, paneles solares, computadores e incluso armas (reservadas exclusivamente para la defensa). Entre sus accesorios y prendas no son vistos huesos, pelaje o en general partes de animales muertos, pues “cargar” con la muerte encima de ellos y usarla para adornarse no va muy acorde a su forma de ver y celebrar la vida. La comunidad no mata animales con otra intención que no sea la de alimentarse de ellos, y al hacerlo tienen un ritual de agradecimiento por la energía y fuerza que obtienen de sus cuerpos, lo que de alguna forma permite que espiritualmente el animal siga viviendo a través de ellos en un ciclo del que eventualmente cada persona formará parte al morir y alimentar a otros seres con su carne.

Por otro lado, los bárbaros se contraponen completamente a todo lo que es la comunidad del manglar, pues son personas crueles que disfrutan de la

violencia y el sufrimiento de otros seres. Al asaltar a los pueblos, y su utopía, lo hacen por el simple gusto de la destrucción, pues no pretenden adueñarse de las tierras o de su gente, por eso queman, matan y acaban con todo lo que encuentran. Cada uno de estos individuos alguna vez perteneció a la comunidad, pero por su naturaleza agresiva y cruel fueron apartándose para buscar formas de saciar su deseo de violencia y poder para causar devastación. Por esta razón se agrupan y convierten en la amenaza conocida por los pobladores del manglar como “los leones”.

Los bárbaros, en su proceso de separación de lo que alguna vez fue su hogar y su gente, se aculturizan y pierden casi por completo la identidad, tradiciones y valores que los une a su pasado. Es por esto que adoptan formas de vestir y de adornarse de las sociedades “desarrolladas” o “poderosas”, representadas en una estética más occidental e históricamente hegemónica, pero dejando ver sombras y vestigios de lo que alguna vez fueron. Por ejemplo, se les ve usando prendas de estilo militar y vaquero con maquillajes tribales o pantalones anudados en telas tradicionales de la comunidad.

### **9.1.2. Problemas por resolver:**

En las reuniones de guion, mientras se revisaban referentes y se hablaba sobre la rotoscopia, surgieron algunos “problemas” y situaciones que aludían por una parte a temas de orden conceptual y narrativo de la historia, y, por otra, a cuestiones técnicas concernientes al dibujo y la animación, que debían solucionarse a través de diversas estrategias para lograr que los diseños fueran tanto coherentes con el mundo y los personajes, como prácticos y convenientes para la rotoscopia.

A continuación, se explican en detalle estas situaciones que suscitaron preguntas y las soluciones encontradas para resolverlas.

#### **9.1.2.1. Problemas Conceptuales:**

Los problemas conceptuales surgieron más a modo de interrogantes sobre la forma en la que se transmitirían ciertos conceptos o nociones claves de la historia a través del diseño del maquillaje, peinado y accesorios que los personajes usarían en la película. En el proceso de reflexión encontramos 4 cuestiones:

**1) La diversidad cultural en la película: ¿Cómo lograr que se sienta la multiculturalidad en los personajes de la comunidad del manglar?**

Como los habitantes del manglar acogieron una variedad de tradiciones, prácticas y estilos de diferentes culturas, ciertamente existe una diversidad cultural tanto interna como externa en estos personajes, siendo la segunda la que nos preocupaba en este caso.

Como se evidenció en el estado de arte, para resolver esto se optó por la investigación de un gran número de civilizaciones del planeta para inspirar los diseños y resaltar estilos que no predominan en la sociedad actual, cuestionando la estética occidental y euro-centrista que se tiende a imponer y aceptar como la “apropiada”.

Usar e implementar estos referentes implicaba tener cuidado para evitar caer en la apropiación cultural y/o la representación errónea de alguna cultura, por lo que los personajes no usan elementos de una sola etnia o grupo social, sino que es un conjunto variado y mezclado de piezas inspiradas en accesorios y prendas reales de dichos pueblos, para dar una representación más diversa y no específica.

**2) Los bárbaros no son los clásicos villanos: ¿Cómo evitar que se sientan como los salvajes tradicionalmente mostrados en otras obras?**

Aquí ocurre algo similar con el punto anterior, solo que, al contrario. Con los bárbaros no se quería caer en el estereotipo de representar a los villanos a través de un estilo “salvaje” y “tribal” como es usual encontrarse en algunas películas, pues la amenaza no es la falta de “civilización” o “desarrollo”, como se ha mencionado antes, sino el colonialismo, que pretende extender su idea de progreso invadiendo tierras y acabando con poblaciones y culturas que tienen otras perspectivas. Por ese motivo, se resolvió mostrar a los personajes de los bárbaros vistiendo modas pertenecientes a sociedades históricamente colonialistas consideradas como “avanzadas” para demostrar que los “salvajes” que causan violencia no pertenecen a estas comunidades históricamente colonizadas que viven una vida “precaria” ante la mirada capitalista de dichas sociedades “desarrolladas” .

**3) Materiales y tecnología: ¿Qué tienen a su disposición los personajes? - ¿qué es fabricado por ellos y cómo lo fabrican?**

Las preguntas surgen esencialmente para saber con qué materiales diseñar y trabajar los elementos de arte. Entender el entorno que habitan los personajes, lo que pueden extraer de él y lo que deben conseguir por otros medios, es primordial para que exista una verosimilitud entre lo que usan y visten con su estilo de vida y sus condiciones. Sería raro, por ejemplo, ver a un pescador en un clima tropical usando un abrigo de pieles como el de los pueblos Inuit.

Para este punto se estableció el uso de materiales como la madera, las telas ligeras, las piedras, algunos metales, las cuerdas, entre otros, para mantener una suerte de consonancia en lo que portan los personajes, quienes viven un caluroso manglar rodeados de agua y vegetación. También se decidió dejar la puerta abierta a la posibilidad de conseguir elementos por fuera de su entorno, movilizándose a otros territorios con una oferta distinta de recursos. Esto permite que haya elementos fabricados artesanalmente por ellos, como algunos accesorios y prendas de vestir, al igual que elementos comprados o intercambiados, como herramientas, maquillaje y materia prima no disponible en su ambiente, que apoya la elaboración de otro tipo de artefactos y piezas.

La tecnología, entendida como las técnicas y herramientas que permiten o facilitan procesos de la vida, también es usada tanto para construir como para adornarse, ya que atraviesa por una transformación y reutilización que la resignifica. Por ejemplo, los cables coloridos que han quedado obsoletos pueden servir como collares, o las tuercas como dijes en collares.

**4) Tiempo histórico: ¿Cómo es la mezcla de tradiciones modernas y ancestrales?**

Este punto corresponde principalmente al diálogo que tienen las distintas prácticas de los habitantes del manglar, al ser un conjunto heterogéneo de costumbres y conocimiento de varias civilizaciones, con la tecnología y la modernidad.

Al reunir tradiciones de diferentes sociedades colonizadas del planeta no se busca hacer un llamado a la ancestralidad, mostrándola como

una forma “mejor” de hacer las cosas, pues la comunidad del manglar no piensa que lo de “antes” es superior a lo de “ahora”, simplemente toman lo que les sirve para solucionar problemas de la vida cotidiana y para adornarse o vestirse. Están de acuerdo con conseguir y usar elementos externos si ello representa una forma más viable y práctica de resolver sus necesidades. Si para pintarse los labios una persona de la comunidad prefiere usar un labial a una tinta extraída de pigmentos vegetales a través de un proceso largo y demorado, lo puede hacer y eso no representará una “traición” a su cultura, simplemente lo considera más práctico.

#### **9.1.2.2. Problemas técnicos:**

Los problemas técnicos corresponden a las situaciones identificadas que representaban una dificultad para el diseño y ejecución de los elementos de arte, y a su vez para la animación en la postproducción. Aquí encontramos 3 puntos relevantes:

##### **1) Realidades económicas: ¿Cómo hacer la película con un presupuesto reducido?**

‘Verde’ es un largometraje bastante *indie* que se ha hecho de forma muy recursiva, en parte por eso se escogió hacerlo en rotoscopia y no en acción real. Aunque hacer el dibujo tradicional fotograma por fotograma tome mucho tiempo, sería muchísimo más costosa hacerlo de la segunda forma.

La rotoscopia resuelve un poco el presupuesto general de la película y a la vez el presupuesto de arte, pues, como se ha demostrado a lo largo del documento, se puede usar elementos que simulen o recreen los deseados para la versión animada. Es decir, si necesito mostrar un collar complejo hecho de madera tallada, no debo tener la madera o pedirle a un artesano experto que lo haga, sino se puede hacer en cartón, mdf o incluso foami cumpliendo ciertas especificaciones, lo cual reduce costos y facilita su construcción.

Desde el departamento de arte, en específico desde maquillaje, peinado y accesorios, se ha sido muy riguroso a la hora de optimizar los recursos disponibles desarrollando las siguientes estrategias para lograr conseguir resultados satisfactorios con el menor gasto posible:

- Simplificar diseños y materiales.
- Cotizar las compras en lugares mayoristas buscando la mejor relación calidad-precio.
- Planificar bien los elementos y cantidades necesarias y comprarlas al por mayor.
- Reutilizar elementos y maximizar el aprovechamiento de materiales.
- Conseguir elementos prestados.

## **2) Arte y dibujo: ¿Cómo facilitar la animación desde el trabajo de arte?**

Como la película debe atravesar un proceso de postproducción en el que cada cuadro será dibujado a mano, cada línea extra que se agregue con un elemento adicional de arte representará más tiempo y esfuerzo invertido en el dibujo. Por esta razón es muy importante planear bien los elementos del diseño y conservar un “límite” al hacerse preguntas como ¿Esto es realmente necesario? ¿Por qué lo llevaría este personaje en este momento? Sin embargo, esto no implica volver escueto y soso el diseño, sino lograr un equilibrio siendo medidos y teniendo en cuenta el tipo de producción que es.

El maquillaje, por ejemplo, está constituido por líneas y formas sencillas, claras y visibles, con colores sólidos, sin sombras ni detalles extremadamente específicos o difíciles de dibujar. Los accesorios también siguen esta lógica, pues suelen ser figuras geométricas que no representan mayor dificultad a la hora de trazarlas; y su cantidad es medida. El peinado (incluyendo accesorios como sombreros, lazos, telas y moños) está pensado como una forma de evitar, en la medida de lo posible, tener personajes con el pelo suelto, ya que dibujar mechones individuales es un trabajo largo y dispendioso.

## **3) Colores y luz: ¿Qué colores son los óptimos para usar en los elementos de arte?**

Al grabar la mayoría de las escenas en un estudio con una iluminación similar, la elección de colores para los elementos de arte es fundamental para facilitar el trabajo de los dibujantes y animadores de la película, pues es necesario que las líneas y formas sean visibles en cada plano para poder usarlas como referencia para los trazos.

Con eso en mente se decidió en un primer momento eludir a toda costa colores como el blanco y el negro, ya que en condiciones de mucha luz el blanco no se vería y en condiciones de mucha oscuridad al negro le pasaría lo mismo.

Los colores ideales elegidos para los vestuarios, telas y materiales fueron el verde y el azul, en saturación y luminosidad neutra, permitiendo excepciones siempre y cuando fueran colores que generaran contraste con cualquiera de esos dos. Por ejemplo, el naranja y el verde.

Para el maquillaje en las pieles sucedía un caso particular, pues un color práctico en una piel clara podría no ser útil en una piel oscura, por lo que se hicieron algunas pruebas de tonalidades y contraste para escoger y comprar el maquillaje adecuado. Para las pieles claras se usaron pigmentos azul rey, morado índigo y verde bosque principalmente, y para las pieles oscuras colores como el naranja, el amarillo limón, el rosado y el verde lima.

### **9.1.3. Aterrizaje propuesta general de arte en el departamento de maquillaje, peinado y accesorios:**

Teniendo en cuenta las soluciones planteadas a las preguntas expuestas anteriormente se establecieron distintas estrategias con las que se cumplirían los lineamientos e indicaciones dadas por Dirección en el diseño y ejecución del maquillaje, peinado y accesorios de los personajes en la película, las cuales se centran en resolver cuestiones de la técnica de la rotoscopia y cuestiones conceptuales.

Dichas estrategias corresponden a:

- I. La exploración de referentes acordes a las necesidades de la historia, la cual busca transmitir una sensación de eclecticismo y multiculturalidad en sus personajes sin señalar o recrear puntualmente alguna cultura en específico, prestando especial atención a la diferencia establecida por dirección entre la comunidad del manglar y los bárbaros para lograr conseguir la estética y estilos deseados para cada grupo. La investigación de estos referentes se encuentra en la sección 'Referentes estéticos y culturales' en la página 57.

- II. El énfasis en el tipo de siluetas y la simplicidad de las formas en los diseños de los elementos propuestos para el maquillaje, peinado y accesorios con el fin de facilitar su proceso de fabricación en preproducción y ejecución en rodaje, así como el trabajo de dibujo y animación en la postproducción, pues formas, patrones y texturas complejas podrían complicar y retrasar esta labor.
- III. La elección y uso de colores para los materiales que sean visibles y claros bajo la iluminación en el set de grabación. Esto debido a que una de las mayores preocupaciones al momento de crear, construir y conseguir los elementos de arte era la capacidad de una pieza de verse y entenderse con claridad por parte de los dibujantes, ya que serían ellos quienes “traducirían” los elementos propuestos por el departamento en los dibujos y la animación, pues toman decisiones importantes como la asignación de colores y materiales para los diseños y objetos en la rotoscopia.

#### **9.1.3.1. Sobre la ausencia de Moodboards:**

Expandiendo lo mencionado en el punto III de la sección anterior, la razón por la que para el desarrollo del trabajo de la dirección de arte de este proyecto no se utilizan los Moodboards sino mayormente referentes visuales de formas y siluetas es debido a que no se requiere una exploración de texturas o materiales por el estilo visual pensado para la rotoscopia en la película, el cual se hará con formas delimitadas con líneas claras rellenas con colores sólidos y planos inspirados en la serigrafía, como explica Iván Sierra en su nota de dirección (2021) y como se presentó en la figura 66 de la página 74.

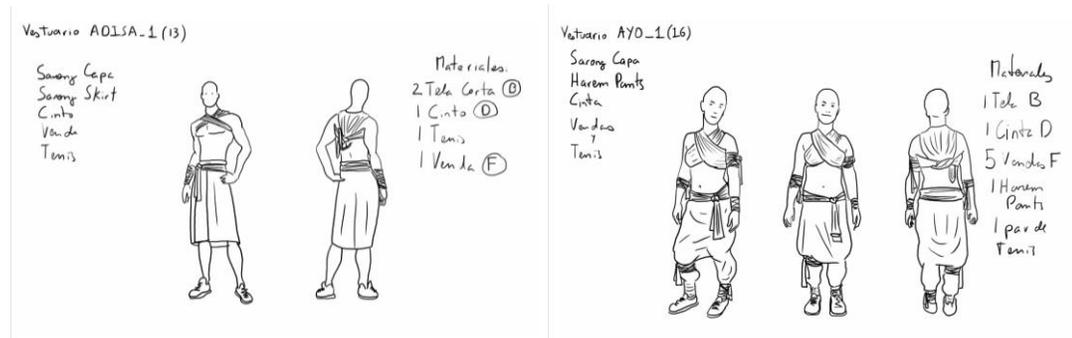
Los colores de los maquillajes o accesorios tampoco son detallados por el departamento debido a que la responsabilidad de esta decisión recae sobre los dibujantes liderados por el director, quienes escogerán los matices de cada cuadro dibujado según el tono y referencias visuales de los planos.

#### **9.2. Diseños iniciales:**

Luego de identificar y darles una solución a los problemas conceptuales y técnicos se trabajó en la primera propuesta de diseños para los personajes principales de la historia: por un lado, Adisa, Deka, Ayo, Eiji, Carmen, la familia, y por otro Kondo, Boadicea y Baruk, los líderes de los bárbaros.

Los diseños de maquillaje, peinado y accesorios fueron trabajados sobre un documento compartido por dirección que contenía los diseños de vestuario para cada personaje y sus variaciones (Figura 70). Cabe aclarar que en estos diseños no se especificaba el peinado, ni los accesorios o maquillajes que podrían usar los personajes, únicamente se incluían sugerencias sobre ciertos objetos que podrían, o no, hacer parte de la propuesta y que serían desarrollados posteriormente por este departamento en concreto.

**Figura 70**  
Diseños de vestuario originales



Diseños de vestuario originales para los personajes de Adisa y Ayo (Sierra, 2020).

Por petición de Dirección, la propuesta se trabajó sobre el mismo documento mencionado, agregando los referentes y dibujando los diseños del maquillaje, peinado y accesorios encima de los figurines con el propósito de mostrar la forma en la que estos elementos se integraban y relacionaban con el vestuario. A continuación, se muestran los diseños iniciales por personaje pensados para la prueba de vestuario y sus comentarios. Todas las partes del dibujo realizadas en un color diferente al negro corresponden a las piezas de los diseños propuestas por este departamento.

### 1) Adisa (esposo de Deka y padre de Ayo y Eiji):

Para Adisa (Figura 71) se propuso inicialmente el uso de turbantes como forma de identificación del personaje, además de tener un uso funcional, pues es alguien que pasa bastante tiempo en el exterior expuesto al sol, por lo que un accesorio con telas largas que cubran partes de su rostro y cuello lo protegería contra quemaduras y fuertes condiciones climáticas; Lleva accesorios sencillos como un collar largo con un dije circular grande, un arete metálico de aro y una manilla que podría ser metálica o tatuada.

**Figura 71**



Primera propuesta para el personaje de Adisa.

Al revisar el diseño junto con dirección se decidió que Adisa no llevara tantos accesorios dado que su personalidad va más hacia la sencillez, por lo que se redujo solamente al collar, dándole una variación, que se verá en el apartado de diseños finales en la figura 89 en la página 110. Por otro lado, el turbante generaba la duda de si sería posible para el espectador identificar al personaje cuando lo estuviese usando o no, ya que cubrir su rostro podría generar un efecto negativo sobre la habilidad del espectador para recordar sus rasgos, cuestión que se resolvería luego de la prueba de vestuario (ver página 107).

## 2) Deka (esposa de Adisa y madre de Ayo y Eiji):

Para Deka (Figura 72) se pensaron varios accesorios metálicos como collares y aretes grandes, pues es una persona que le gusta arreglarse y “ponerse bonita” todos los días (algunos más que otros). Suele hacerse maquillajes alrededor de los ojos con líneas y puntos, y su vasta cabellera está normalmente recogida con telas en forma de turbantes, aunque también la lleva suelta a veces.

## Figura 72



Primera propuesta para el personaje de Deka.

El diseño en general funcionó para el personaje. Sin embargo, el turbante en forma de coleta no convenció del todo al director debido a la forma que le daba al rostro, por lo que se pidió cambiarlo a otro tipo de turbante, como los de la Figura 73.

## Figura 73

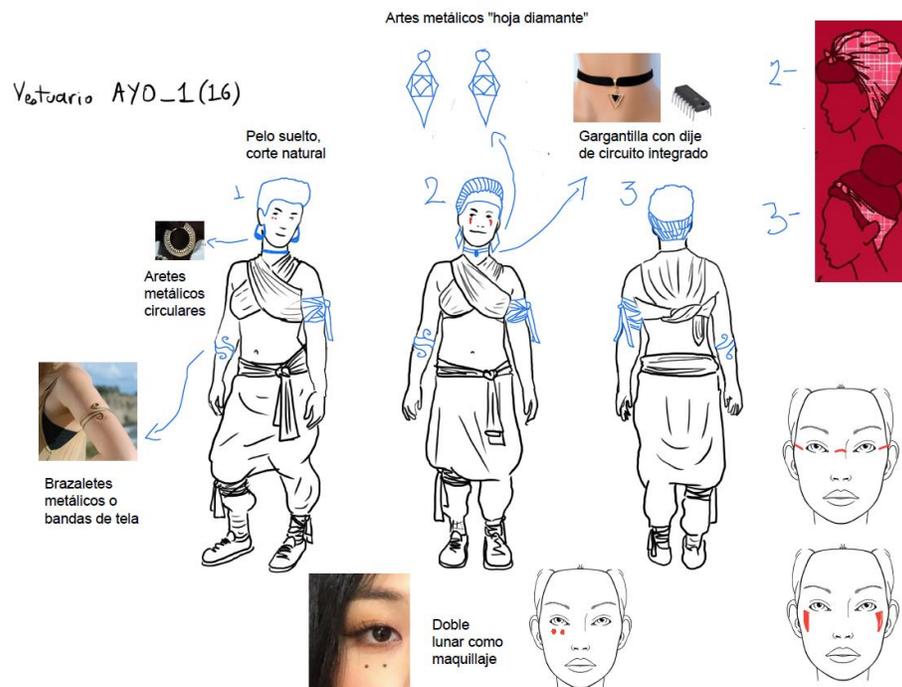


Izq. Estilos de turbantes. (Tupo1, 18 de mayo de 2020). Der. Tocados y turbantes (Craving Curly Kinks, 12 de julio de 2018).

### 3) Ayo (hermana mayor):

A Ayo le gusta pasar mucho tiempo afuera cuidando sus cosechas y construyendo artefactos, por lo que su peinado debía ser práctico para permitirle dicho trabajo. Se propuso entonces usar pañoletas para recogerlo en dos estilos, como se muestra en la Figura 74. También se pensaron accesorios como aretes, brazaletes y un collar fabricado por ella misma usando un circuito integrado como joya o colgante. En cuanto al maquillaje, se diseñaron tres opciones de pintura que iría alrededor de los ojos.

Figura 74



Primera propuesta para el personaje de Ayo.

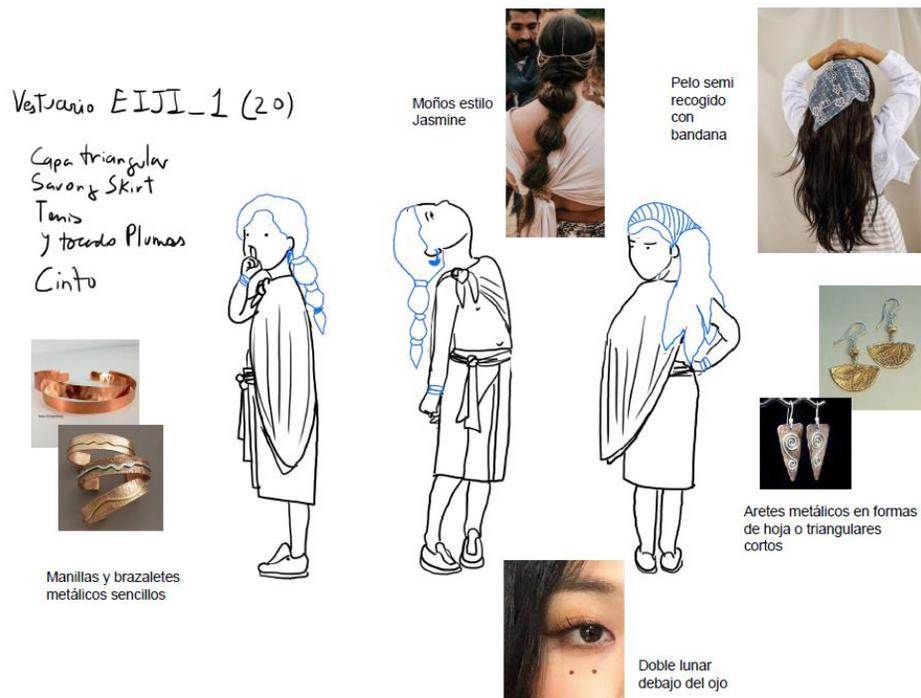
El peinado y el collar fueron aprobados, pero los artes grandes, brazaletes y el maquillaje no, pues se aclaró que Ayo es una chica poco preocupada por "arreglarse" y en cambio es más práctica.

Los aretes fueron cambiados por unos más pequeños estilo "topito" y se sugirió el maquillaje de los lunares debajo del ojo para Eiji, su hermana menor, a quien sí le interesan más estos aspectos.

#### 4) Eiji (hermana menor):

Eiji es una niña tierna que admira y adora a su hermana mayor. A medida que crece va interesándose un poco más que Ayo por el mundo de los accesorios, los peinados variados y el maquillaje. Por esto se propuso para ella accesorios como manillas metálicas y aretes cortos. Para el peinado se tuvo en cuenta el particular cabello largo de la actriz (que le llegaba más abajo de la cintura) y se propuso recogerlo en varios moños como el estilo de la princesa Jasmine de Disney junto con otro peinado que lo semi recogía con una pañoleta o bandana. Esto para evitar que el dibujo del pelo se complicara demasiado, ya que si quedaba completamente suelto haría que saltaran varios mechones que, por su largo, serían muy difíciles de dibujar. El maquillaje de los dos lunares se propuso como símbolo de las dos hermanas y como forma de expresar y exteriorizar por parte de Eiji el cariño y admiración que tiene por Ayo (Figura 75).

Figura 75



Primera propuesta para el personaje de Eiji.

Después de revisar el diseño se aprobó el maquillaje y los peinados, y se decidió no ponerle los accesorios a Eiji en el día a día, pues al ser una niña de corta edad los puede perder al jugar, correr o nadar.

Se optó en su lugar por ponerle un lazo amarrado en su muñeca que combinara con otro usado por su hermana, a modo de “accesorios de pareja” simbolizando su conexión y cariño por la otra.

### 5) Carmen (madre de Adisa y abuela de Ayo y Eiji):

Carmen (Figura 76) es una mujer mayor que le gusta ponerse sus “cositas”. En su día a día usa accesorios como collares y aretes, aunque los varía y alterna (un día aretes sí, collar no, y viceversa). El pelo lo suele llevar recogido en distintos estilos de turbantes, pues son prácticos y tienen estilo para ella.

Por solicitud de dirección, se diseñaron unos tatuajes faciales para ayudar al espectador a identificar al personaje de Carmen en su versión adulta (la principal) y su versión joven, que aparece en algunas escenas en las que se recuerda eventos del pasado. Estos tatuajes también tienen la intención de agregarle una capa extra a su personalidad, una que sugiriera un toque de dureza sin quitarle ternura al personaje. Los diseños propuestos se inspiran en los tatuajes faciales de las tribus Inuit, que tienen un significado especialmente importante para las mujeres.

**Figura 76**



Primera propuesta para el personaje de Carmen.

Luego de presentar la propuesta se pidió simplificar la cantidad de líneas del diseño del tatuaje, quitar el símbolo ubicado debajo del ojo y dejar únicamente los del mentón y el borde de los ojos, como se muestra en la Figura 77.

**Figura 77**



Segunda versión de los tatuajes faciales de Carmen.

Para esta segunda versión de tatuajes se recomendó dibujarlos un poco más grandes en el rostro de la actriz, para que se notaran más y fueran más fáciles de dibujar, el resultado se muestra en la figura 87 de la página 109.

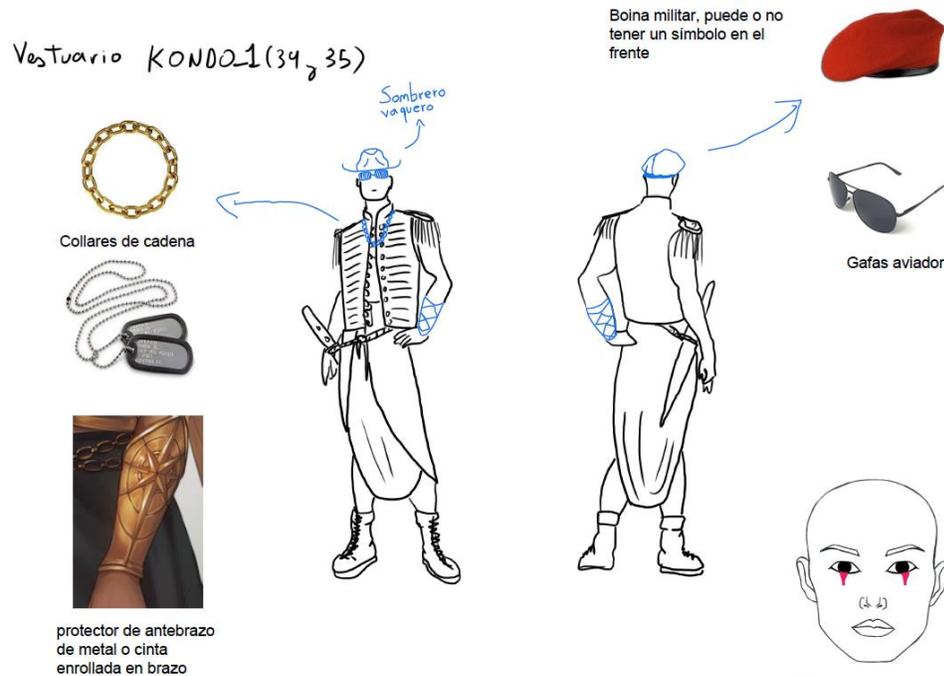
#### **6) Kondo (antagonista principal y líder de los bárbaros):**

Al ser un bárbaro, el personaje de Kondo debía llevar una estética diferente a la de la familia. Complementando su vestuario, con inspiración militar, se propuso el uso de accesorios como unas gafas de aviador oscuras, collares de cadena, tanto simples como con los dijes de identificación militar, y un protector metálico para el antebrazo, como los de los uniformes de guerra romanos. También se propuso dos opciones para la cabeza, un sombrero tipo vaquero y una boina militar.

Para el maquillaje se pensó dibujarle dos líneas puntiagudas debajo de los ojos, siguiendo la mitad de las pupilas, para que se viera más amenazante.

En la Figura 78 se muestra el resultado de toda la propuesta.

**Figura 78**



Primera propuesta para el personaje de Kondo.

Al revisar el diseño se decidió dejar las gafas y el collar de cadena sencillo. La boina se descartó porque podría llegar a generar una alusión no intencional a personalidades de corrientes políticas de izquierda que, por el contexto del personaje en la película, podría estigmatizar posiciones políticas, por lo que se optó por el sombrero de vaquero. El maquillaje y el protector de antebrazo también se descartaron al reflexionar en el carácter simple de Kondo en cuanto a su vestimenta, ya que su única preocupación es la violencia y el conflicto, no qué se va a poner y cómo se va a maquillar.

## 7) Boadicea (pareja y mano derecha de Kondo):

Boadicea es un personaje bastante extravagante, que le gusta llamar la atención maquillándose y usando accesorios vistosos. Por esta razón se tomó inspiración de estilos como el punk y el post-punk ochentero para el diseño.

Se propusieron dos peinados a modo de crestas, uno con moños y el otro con una larga coleta con estilo vikingo. Para los accesorios se optó por elementos de cuero como guantes de motociclista y gargantillas, cadenas y arneses que recuerdan un poco al *bondage*. El maquillaje podría pintarse debajo de los ojos o en la frente para generar un efecto intimidante. En la Figura 79 se muestra la propuesta.

**Figura 79**



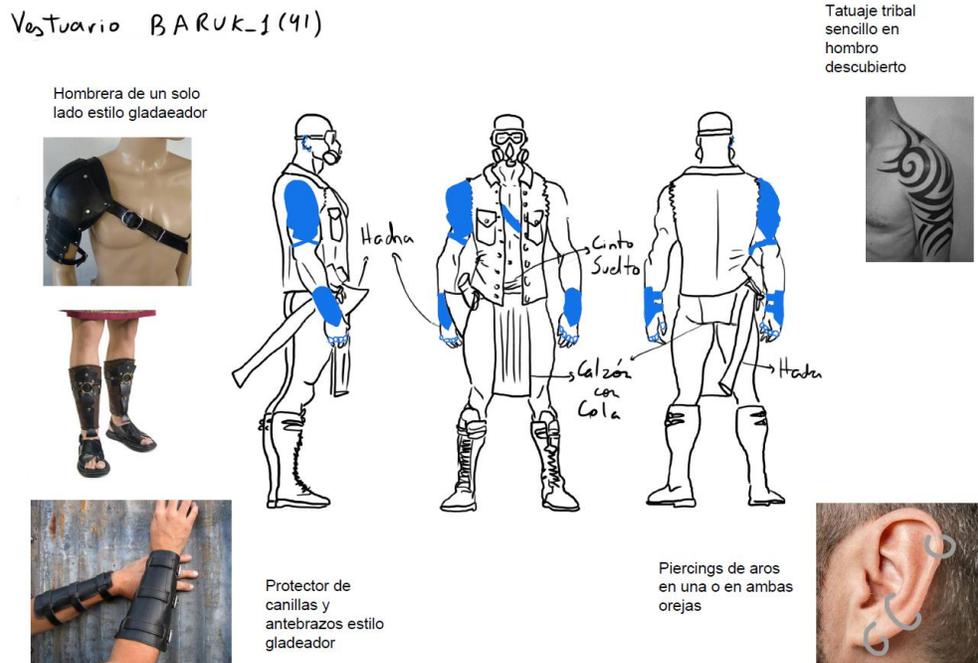
Primera propuesta para el personaje de Boadicea.

Se terminó decidiendo el peinado con la cresta más grande, pues esto le daría un toque más interesante a la presencia de Boadicea en pantalla al ser la única con un estilo de este tipo. De accesorios se optó por los guantes de motociclista y el arnés de cadena mezclado con la gargantilla. El maquillaje se decidió cambiarlo por un estilo más rockero y punk que girara más en torno a la mirada. Adicionalmente se solicitó que se diseñaran varios maquillajes para que el personaje variara sus diseños en cada batalla, reforzando el carácter performativo que tiene Boadicea en cada asalto y demostrando cuánto le gusta “arreglarse” para ejercer violencia.

## 8) Baruk (compañero de lucha de Kondo):

Para Baruk (Figura 80), un hombre corpulento y agresivo, se propuso el uso de accesorios como hombreras y protector de canillas y antebrazos estilo gladiador; para sus orejas una gran cantidad de piercings y aretes, pues al no tener pelo serían bastante notorias. También se propuso un tatuaje tribal grande en el hombro.

**Figura 80**



Primera propuesta para el personaje de Baruk.

Del diseño se escogieron únicamente los piercings y artes. El tatuaje fue dejado de lado porque podría complicar mucho el dibujo del personaje. Los protectores de canillas y antebrazos, así como la hombrera, fueron descartados para darle un aspecto más desafiante y arrogante a Baruk al enfrentarse a sus enemigos “a mano limpia” sin nada que lo proteja porque “no lo necesita”. También se decidió agregarles grandes anillos a todos los dedos de sus manos.

### 9.2.1. Pruebas de vestuario, maquillaje, peinado y accesorios:

Una vez los diseños iniciales fueron aprobados, se procedió a realizar algunas pruebas junto con el director y la cabeza del departamento de vestuario con el propósito de testear colores, formas y tamaños para poder hacer los primeros diseños de personaje para la animación.

A continuación, se muestran algunos resultados de las pruebas y sus conclusiones:

**Figura 81**

**Prueba de collares y peinado para el personaje de Deka.**



La actriz Ana Harlen en la prueba de vestuario para Deka.

**Figura 82**

**Prueba de turbante, aretes y maquillaje para el personaje de Deka.**



La actriz Ana Harlen en la prueba de vestuario para Deka.

En general, ambas pruebas, tanto la de la Figura 81 como la de la Figura 82, resultaron bastante bien. El único detalle que se decidió mejorar fue el tamaño del maquillaje de puntos de la Figura 82, pues no era tan notorio, debía hacerse más grande para que pudiera ser suficientemente claro como referencia para el dibujo.

Por otro lado, luego de la prueba para el personaje de Adisa (Figura 83) se decidió definitivamente no usar turbantes y dejarlo con su pelo crespo natural para que fuese más fácil no confundirlo con otros personajes de la comunidad que usarían turbante en la película.

### **Figura 83**

**Prueba de vestuario y turbante para el personaje de Adisa.**



Prueba de vestuario para Adisa con la ayuda de un amigo del director.

A Kondo se le probaron las gafas y el collar de cadena, el cual debía tener un aspecto desprolijo, como si el personaje solo se lo enredara alrededor del cuello. Para esto se tomaron las medidas de la forma que se quería lograr y se ajustó el collar con herramientas para la construcción de accesorios, como pinzas y ganchos metálicos, para que solo tuviera que quitar y ponerse con un broche manteniendo la forma deseada (Figura 84).

**Figura 84**  
**Prueba de vestuario y accesorios para el personaje de Kondo.**



El actor Juan Camilo Castellón en la prueba de vestuario y accesorios para Kondo.

**Figura 85**  
**Prueba de vestuario, tatuajes y turbantes para el personaje de Carmen**



La actriz Carmenza Gómez en la prueba de vestuario y accesorios para Carmen.

La Figura 85 muestra la prueba del turbante más icónico del personaje de Carmen, el cual está hecho a partir de la unión de dos estilos: el turbante flor (img. 1 Figura 86) y el turbante corona (img. 2 Figura 86).

### Figura 86

Estilos de turbantes pensados para los personajes en 'Verde'.



Turbantes tomados de los video tutoriales mencionados anteriormente.

Los tatuajes de las esquinas de los ojos se decidieron agrandar y al tatuaje del mentón se le quitó una de las líneas horizontales del medio, obteniendo como resultado el diseño de la Figura 87.

### Figura 87

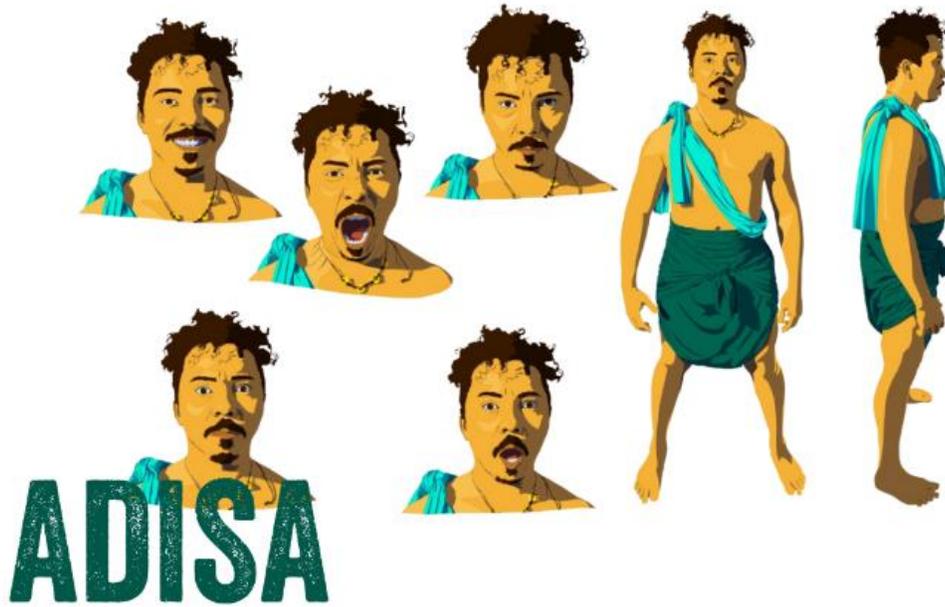


Diseño final de los tatuajes faciales del personaje de Carmen.

### 9.2.2. Diseño de personajes principales para la animación:

Con los resultados obtenidos de las pruebas de vestuario, maquillaje, peinado y accesorios se diseñaron las siguientes versiones dibujadas de los personajes:

**Figura 88**



El actor Yull Nuñez encarnando el personaje de Adisa en su versión animada.

Al personaje de Adisa se le terminó dejando como único accesorio un collar construido por él mismo con 4 tuercas que representan a las integrantes de su familia (Deka, Ayo, Eiji y Carmen), mostrado en la Figura 89.

**Figura 89**

**Collar 4 tuercas de Adisa.**



Collar hecho con tuercas y cuerda.

**Figura 90**



La actriz Ana Harlen encarnando el personaje de Deka en su versión animada.

**Figura 91**



La actriz Jeka Garcés encarnando el personaje de Ayo en su versión animada.

**Figura 92**



La actriz infantil Sandara encarnando el personaje de Eiji en su versión animada.

**Figura 93**



La actriz Carmenza Gómez encarnando el personaje de Carmen en su versión animada.

Figura 94



El actor Juan Camilo Castellón encarnando el personaje de Kondo en su versión animada.

Figura 95



La actriz Ángela Rodríguez encarnando el personaje de Boadicea en su versión animada.

**Figura 96**



El actor Fernando Monge encarnando el personaje de Kondo en su versión animada.

### **9.3. Documentos de preproducción:**

Para poder llevar a cabo exitosamente el proceso de preproducción del arte en 'Verde' fue necesario construir una serie de documentos que facilitaran ciertos procesos dentro del departamento con respecto a la realización de diseños y a la organización de elementos y referentes disponibles debido a que la película cuenta con una gran cantidad de personajes principales, secundarios, extras y figurantes. Estos personajes se encuentran divididos en dos grandes grupos, los bárbaros y la comunidad, como se ha mencionado anteriormente. Sin embargo, la comunidad tiene a su vez una división interna que agrupa a sus habitantes en cinco subcomunidades o tribus: Cocodrilo, Peces, Jaguares, Pájaros y Serpientes, cada una con estilos y características particulares que las diferencian entre ellas.

Como la cantidad de actores por caracterizar era bastante grande, los documentos apoyaron principalmente la variación de vestuarios y la "lógica de multiplicación" (explicada en detalle en la sección de extras en la página 159) que consiste en un sistema que permite recombinar elementos y reutilizarlos para crear el universo amplio y diverso de la película, y también para facilitar el trabajo de arte al aprovechar al máximo los elementos disponibles con las diferentes combinaciones logradas. Asimismo, los

documentos fueron fundamentales para mantener la organización y lograr que en los 27 días de rodaje se ejecutaran los maquillajes, peinados y accesorios sin perder continuidad.

Estos documentos corresponden al desglose general de personajes, los documentos de referentes visuales y el inventario de organización de elementos de peinado y accesorios, los cuales serán explicados en este apartado.

Documentos como el presupuesto general, los diseños finales y el plan de rodaje de arte se mostrarán más adelante en los apartados 11, 9.4 y 10.1 respectivamente.

### **9.3.1. Desglose de personajes:**

Como 'Verde' es, de cierta forma, una película coral por la cantidad de personajes que tejen su historia es imperativo desglosar en detalle cada uno de sus vestuarios y las escenas en las que aparecen, con el fin de construir un orden lógico y práctico para realizar los diseños.

El documento que se construyó consiste en una tabla de clasificación de personajes organizados según su orden de aparición en el guion, ubicados en la sección 'Personaje' de la tabla de la Figura 97. En la columna siguiente, nombrada como 'Tipo' se escribió el nombre del vestuario correspondiente, según la denominación que aparecía en el compilado original de diseño de vestuarios (Figura 70)<sup>23</sup>. Personajes que, como Adisa, tienen varios vestuarios tienen más filas a su lado. La denominación puede ser por ejemplo "ADISA\_1" para referirse a un vestuario más cotidiano, o "ADISA\_CELEB\_ALBA" que es un traje usado por el personaje en una escena particular de la película.

En la columna 'Número' se escribieron los códigos especiales otorgados a cada personaje y cada versión de este (hablando de vestimenta). En 'Variaciones' se escribían detalles que podrían modificar levemente la base de lo que vestiría el personaje, por ejemplo "sin zapatos". En la columna llamada 'Igual a' se anotaba los códigos de otros vestuarios cuando la base de las prendas de ambos era la misma.

---

<sup>23</sup> Figura ubicada en la página 96.

‘Tribu’ corresponde a una clasificación interna que se les dio a los personajes para poder diferenciarlos dentro del mundo de la película. Aquí se encuentran las 5 subcomunidades en las que se organiza la comunidad del manglar: Cocodrilo, Peces, Jaguares, Pájaros y Serpientes; Adisa y su familia pertenecen a Cocodrilo, por ejemplo. Para los personajes que hacen parte del grupo de los bárbaros se les escribió ‘Bárbaro’ como “tribu” a la que pertenecen. Algunos personajes que son externos al territorio del manglar se les clasificó como ‘Extranjero’.

En la casilla de ‘Escenas’ se ubicaron los números de todas las escenas en las que se vería cada uno de los vestuarios.

Al lado derecho de la columna ‘Escenas’ se ubican dos columnas más, mostradas en la Figura 98, que corresponden a ‘Observaciones’ y ‘Detalles especiales’ que, como sus nombres lo indican, fueron usadas para hacer anotaciones sobre las cualidades, funcionalidades y recomendaciones de algunos vestuarios.

**Figura 97**  
**Desglose general de personajes, vestuarios y escenas.**

Personaje	Tipo	Numero	Variaciones	Igual a	Tribu	Escenas
SAMUEL	SAMUEL_1	200_1			Cocodrilo / Adisa	1, 52
BRISA	BRISA_1	202_1			Cocodrilo / Adisa	1, 52
KONDO PEQ	KONDO PEQ_1	201_1			Cocodrilo / Adisa	1, 2, 3, 4, 5
ADISA PEQ	ADISA PEQ_1	202_1		103_3	Cocodrilo / Adisa	2, 3, 4, 5
CARMEN JOV	CARMEN JOV_1	203_1		106_1	Cocodrilo / Adisa	3, 51
	CARMEN JOV_2	203_2			Cocodrilo / Adisa	62
KONDO ADOLESCENTE	KONDO ADOL_1	221_1			Cocodrilo / Adisa	49, 50, 51, 52
ADISA ADOLESCENTE	ADISA ADOL_1	222_1		101_1	Cocodrilo / Adisa	49, 50, 51
	ADISA ADOL_2	222_2		101_3	Cocodrilo / Adisa	62
DIANA	DIANA_1	220_1			Pajaros / Nanda	49, 50, 51
DEKA ADOLESCENTE	DEKA ADOL_1	223_1		104_3	Cocodrilo / Adisa	62
JOVENES	JOVENES_2	309_3		222_2	Cocodrilo / Adisa	62
HOMBRES ARMADOS	HOMBRES_MIL	421_1			Extranjeros	62
MUERTOS	CAMPESINOS	DESNUDOS			Cocodrilo / Adisa	5
ADISA	ADISA_1	101_1		222_1	Cocodrilo / Adisa	6, 12, 21, 22, 23, 45, 46, 47, 48, 54, 80
	ADISA_CELEB_ALBA	101_2			Cocodrilo / Adisa	13, 15, 17, 56, 59
	ADISA_2	101_3			Cocodrilo / Adisa	27, 28, 30, 33, 35, 66
	ADISA_3 (Unif Guerra)	101_3		222_2	Cocodrilo / Adisa	74, 75, 76, 77, 79, 81 a 87, 88, 90, 92, 94, 95, 97, 99, 101, 105, 107, 109, 111, 113, 115, 117,

Captura de pantalla de una parte del desglose.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> El documento completo se encuentra en el Anexo 14.1.1.

**Figura 98**  
**Columnas anexadas a la tabla de la Figura 97.**

Observaciones	Detalles especiales
Comodo para hacer Wing Chung	IP MAN
Vestido de Batalla	Ojo NO es un uniforme,
Vestido de Batalla	Ojo NO es un uniforme,
Bañarse en el rio	
Vestido de Batalla	Ojo NO es un uniforme,
Vestido de Batalla	Ojo NO es un uniforme,
Militares - Pre-Barbaros	Algunos detalles de ellos están en los Barbaros
DESNUDOS	

Captura de pantalla de la sección de observaciones y detalles del desglose general.

### 9.3.2. Documento de referentes visuales de formas y diseños:

En este documento, el cual precedió al inventario de peinado y accesorios (explicado en el punto 9.3.3.), se organizaron algunos referentes visuales y fotográficos de formas y elementos que serían usados en los diseños, especialmente en los posibles peinados para los personajes divididos en 3 secciones:

- 1) Peinados hechos con turbantes y telas (Figura 99).
- 2) Pinados hechos con sombreros y otros accesorios (Figura 100).
- 3) Peinados hechos a base de moños, diferentes recogidos sencillos o dejando el pelo suelto, denominado 'Pelo natural' (Figura 101).

**Figura 99**

PEINADOS

1. TURBANTES, TELAS



Captura de pantalla del documento 'Referentes Visuales'.

**Figura 100**

PEINADOS

2. SOMBREROS,  
ACCESORIOS

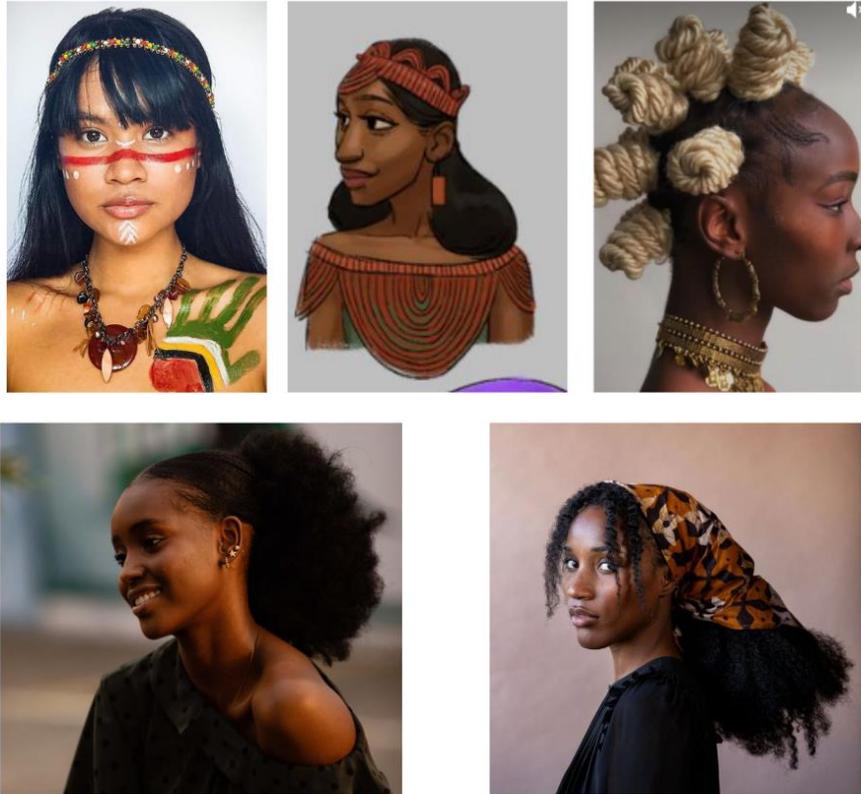


Captura de pantalla del documento 'Referentes Visuales'.

**Figura 101**

PEINADOS

3. PELO NATURAL



Captura de pantalla del documento 'Referentes Visuales'.

### 9.3.3. Inventario de peinado y accesorios:

El documento de inventario de peinado y accesorios fue el paso siguiente para organizar los elementos con los que se podía contar para la construcción de los diseños, pues todos ya estaban preaprobados por Dirección<sup>25</sup>.

La organización consistió en dividir los elementos en las mismas 3 categorías que se utilizaron en el apartado del documento de referentes visuales: 'Turbantes', 'Sombreros y tocados' y 'Bandanas y moños' (Figura 102).

Dentro de cada sección se encuentran las siguientes columnas: 'Código', en donde se escribió el código asignado a cada peinado y accesorio; 'Foto', en donde se ubicaron las imágenes de referencia; 'Nombre', que contiene la

<sup>25</sup> El documento se encuentra anexado en el apartado 14.1.2.



componer la imagen en postproducción y crear grupos o multitudes de personas distintas tanto para los bárbaros como para los miembros de la comunidad.

A continuación, se muestran los diseños elaborados para cada versión de vestuario indicada para los personajes y su resultado en la ejecución.

#### **9.4.1. Personajes principales:**

La historia de 'Verde' gira principalmente en torno a Adisa y su familia, quienes disfrutaban del sabor de la vida, su cotidianidad y la compañía de los otros. Por esta razón, son los personajes que más tienen cambios de vestuario, llegando a 4 variaciones en promedio, entre las que se encuentran los atuendos para La Celebración del Alba, fiesta realizada con el fin de mantener el contacto entre las tribus del manglar.

La tribu a la que pertenece la familia de Adisa se denomina 'Cocodrilo', caracterizada por el uso de turbantes y telas para resolver sus peinados, y accesorios hechos a partir de metales.

##### **9.4.1.1. Adisa:**

El estilo de Adisa es sencillo y práctico. En su día a día únicamente usa un collar de 4 tuercas, hecho por él mismo, que representa a su familia (Deka, Eiji, Ayo y Carmen).

Los dos maquillajes que se le ve usar en la película tienen connotaciones muy distintas, pues uno es de celebración y el otro es para la guerra, lo cual expresa los dos tonos de la historia: "la celebración de la vida" y "el horror del gusto por la violencia".

**Figura 103**  
**ADISA\_1.**

Vestuario ADISA\_1 (13)

Sarongy Cape  
Sarongy Skirt  
Cinto  
Venda  
Tenis

Venda amarrada.  
Puede ser retazos  
de tela tobago



Pelo suelto natural



Collar 4 tuercas

Vestuario cotidiano para Adisa.

**Figura 104**  
**ADISA\_2.**

Vestuario ADISA\_2 (15)

Sarongy Diagonal  
Sarongy Pants  
Vendas  
Tenis

Venda amarrada.  
Puede ser retazo  
de tela tobago



Pelo suelto natural



Collar 4 tuercas

Vestuario cotidiano para Adisa.

**Figura 105**  
**Resultado Vestuario ADISA\_2.**



El actor Yull Núñez con el vestuario del personaje de Adisa.

**Figura 106**  
**ADISA\_3.**

Vestuario ADISA\_3 (15)

Sudadera  
 Vendas  
 Tenis



Collar 4 tuercas



Anudado  
 tipo vendas  
 boxeo



Pelo suelto natural



Maquillaje de guerra

Vestuario de guerra para Adisa.

**Figura 107**  
**Resultado Vestuario ADISA\_3.**



El actor Yull Núñez con el vestuario de guerra del personaje de Adisa.

El maquillaje de ADISA\_3 debía tener unas manchas de sangre encima de las líneas base que son resultado de sus múltiples enfrentamientos en la batalla final. En la Figura 108 se muestra la propuesta final obtenida del estudio de referentes (Figura 109) y la realización de pruebas, mostradas en la Figuras 110 y 111).

**Figura 108**  
**Maquillaje final de guerra con manchas de sangre.**



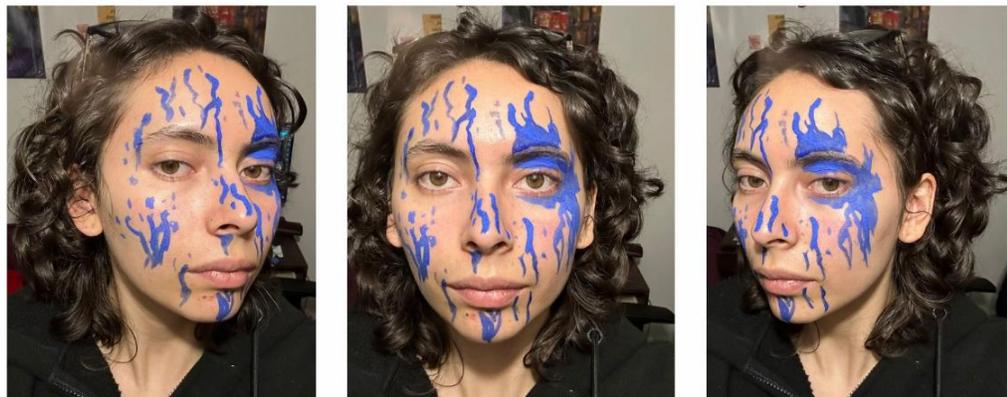
Prueba de maquillaje y manchas de sangre para Adisa.

**Figura 109**  
**Referencias de maquillajes de manchas de sangre.**



En esta imagen la referencia escogida por el director fue la #6, en la que aparece el personaje de Ragnar Lothbrok de la serie Vikingos con una gran mancha de sangre y gotas escurriendo de su frente.

**Figura 110**  
**Primera prueba de maquillaje de manchas de sangre para Adisa.**



Este maquillaje se descartó porque la sangre no debía formar una mancha tan grande en el ojo, sino más bien debía ser el resultado de salpicaduras de la sangre de los enemigos de Adisa mezcladas con heridas propias.

**Figura 111**

**Segundo grupo de pruebas de maquillaje de guerra con sangre para Adisa.**

1



2



3



De entre estas pruebas se escogió la #3 para ser modificada y así obtener el resultado final mostrado en la Figura 108.

**Figura 112**  
**ADISA\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**

Vestuario ADISA\_CELERB ALBA (14)

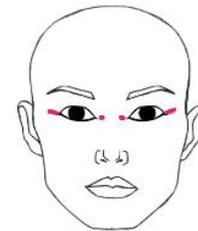
Sarong Capa  
 Sarong Pants  
 (\* El nudo frontal  
 en la cintura)  
 Sandalias



Collar ceremonial



Pelo suelto natural



Maquillaje ceremonial

Vestuario ceremonial para Adisa.

**Figura 113**  
**Resultado Vestuario ADISA\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



El actor Yull Núñez con el vestuario ceremonial del personaje de Adisa.

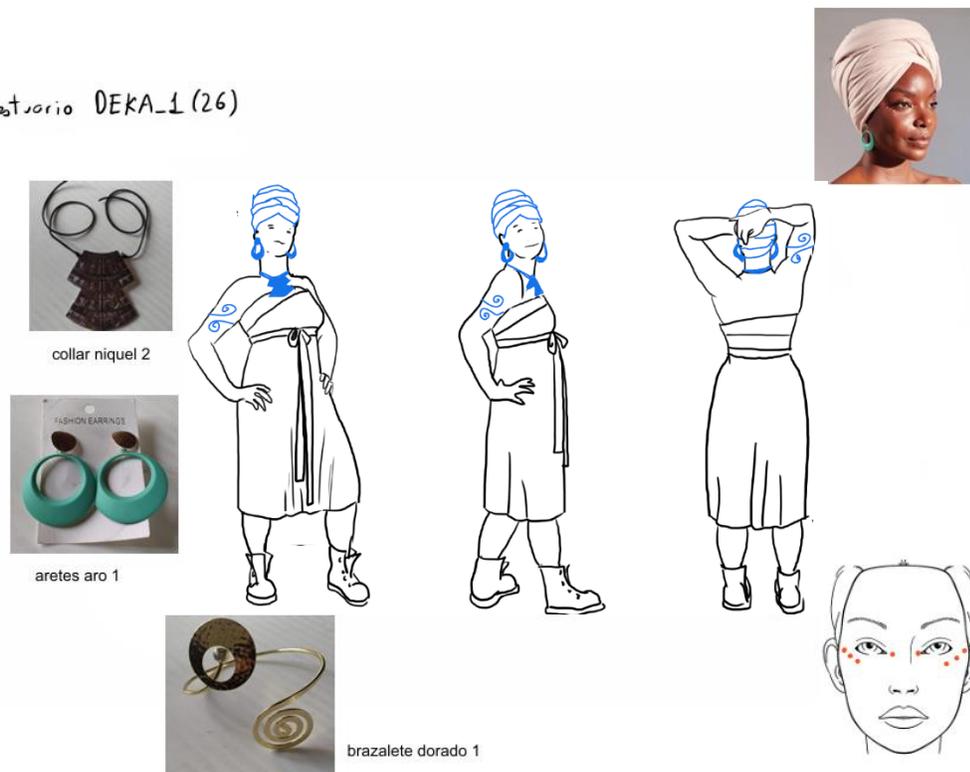
#### 9.4.1.2. Deka:

Deka es un personaje que le gusta “arreglarse”, ponerse accesorios y maquillarse, usualmente se le ve usando aretes, collares, brazaletes y manillas. Sin embargo, a veces también suele estar más sencilla, con su pelo crespo suelto y al natural, sin maquillaje, ni muchos accesorios, dependiendo de la actividad que esté realizando.

El uso de turbantes para el personaje tiene dos propósitos: por un lado, servir como una forma práctica y firme de recoger su frondoso cabello en un entorno que suele ser caluroso, lo que le permite realizar sus actividades diarias cómodamente; por otro lado, ser un adorno más que resalta su belleza.

**Figura 114**  
**DEKA\_1.**

Vestuario DEKA\_1 (26)



Vestuario cotidiano para Deka. Puede tener variaciones como no tener el maquillaje o retirar ciertos accesorios.

**Figura 115**  
**DEKA\_2.**

Vestuario DEKA\_2 (28)



aretes aros 2



manilla plateada media



coleta enrollada



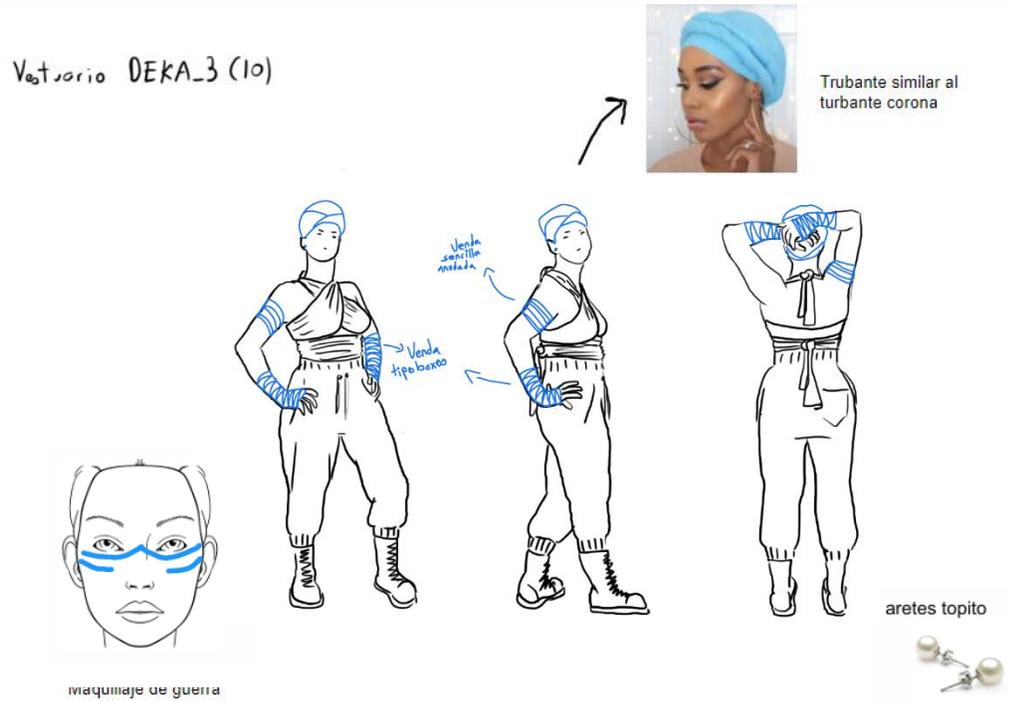
Vestuario cotidiano para Deka, puede tener o no el maquillaje.

**Figura 116**  
**Resultado Vestuario DEKA\_2.**



La actriz Ana Harlen con el vestuario del personaje de Deka.

**Figura 117**  
**DEKA\_3.**



Vestuario de guerra para Deka.

**Figura 118**  
**Resultado Vestuario DEKA\_3.**



La actriz Ana Harlen con el vestuario de guerra del personaje de Deka.



### 9.4.1.3. Ayo:

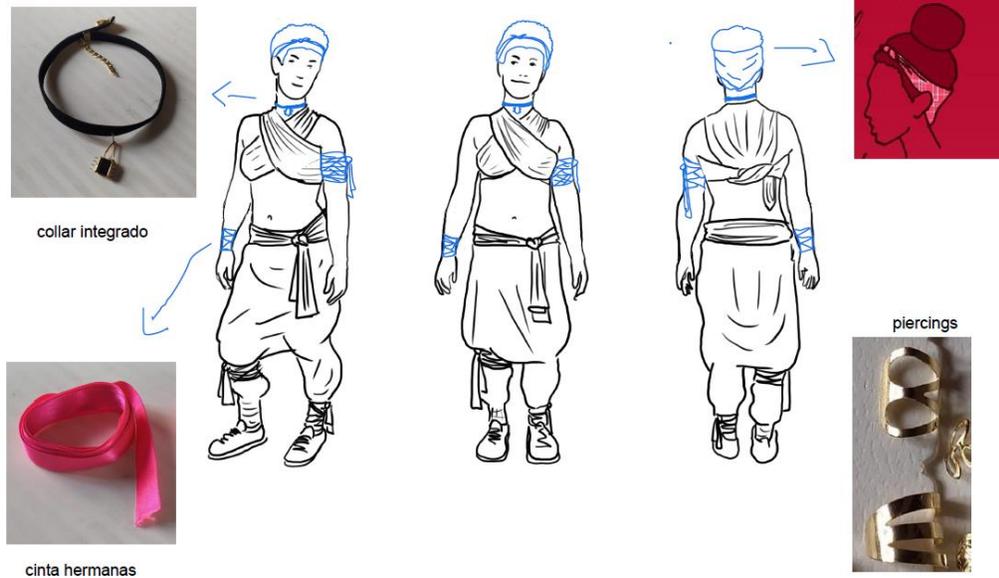
Ayo suele pasar mucho tiempo trabajando en sus cosechas y cacharreando máquinas, por eso es una persona práctica a la hora de escoger su peinado y accesorios.

Recoge su pelo con una pañoleta para que no le estorbe mientras realiza sus actividades y en su día a día solo usa un piercing en su oreja y un collar con un circuito integrado como dije que hizo por sí misma. Este collar representa un lazo entre ella y su padre, quien le ha enseñado mucho de lo que sabe sobre tecnología y máquinas. También usa una cinta amarrada a su muñeca que va a juego con una que tiene Eiji, como muestra de amor por su hermana.

De vez en cuando se la ve mucho más “producida”, con maquillaje, aretes y accesorios para el pelo, en momentos donde va a encontrarse con su pareja, Nanda.

**Figura 121**  
**AYO\_1.**

Vestuario AYO\_1(16)



Vestuario cotidiano para Ayo.

**Figura 122**  
**Resultado Vestuario AYO\_1.**



La actriz Jeka Garcés con el vestuario del personaje de Ayo.

Aunque Ayo suele usar el collar todos los días, debido al cuello alto del top en el vestuario de la Figura 122 no se le puso el accesorio, ya que no se nota. Sin embargo, se da a entender que lo usa en su cotidianidad y que se encuentra debajo de esta tela. El collar no lo usa para mostrárselo a los demás, sino para ella misma, por el significado que tiene.

**Figura 123**  
**AYO\_2.**

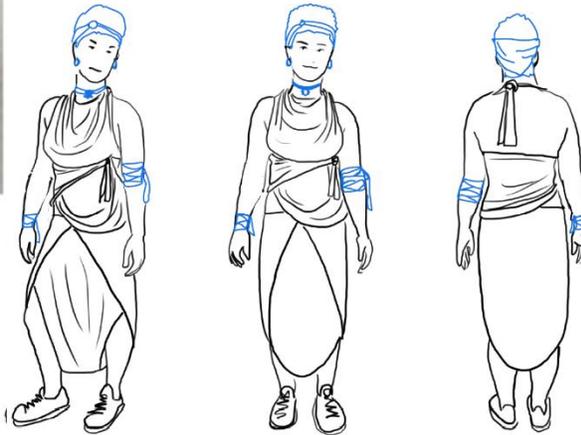
Vestuario AYO\_2\_(19)



Collar integrado



cinta hermanas



Bandana cuna



piercings

Vestuario cotidiano para Ayo.

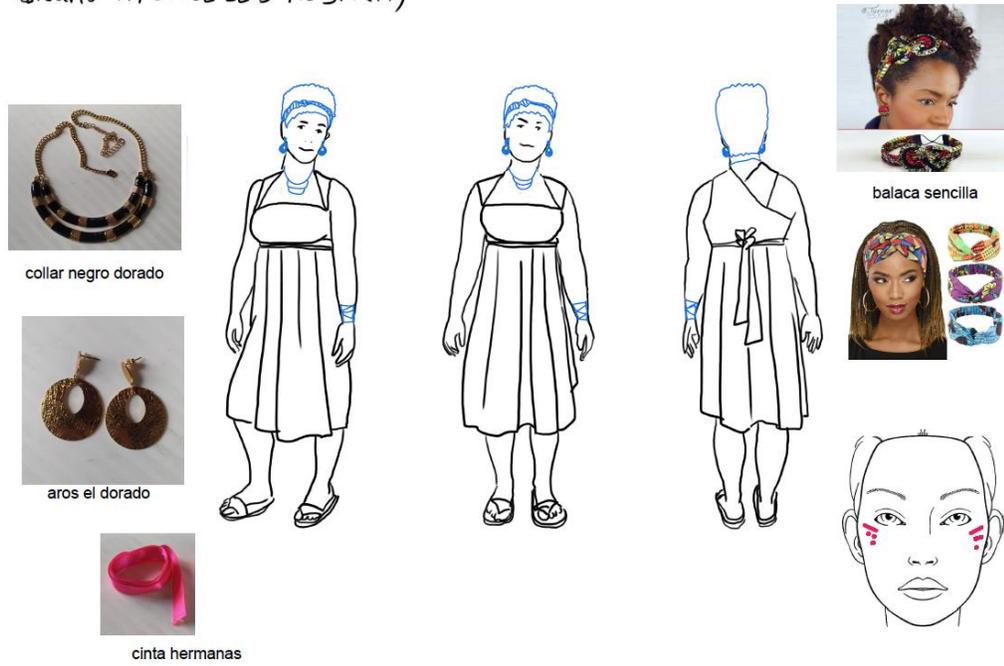
**Figura 124**  
**Resultado Vestuario AYO\_2.**



La actriz Jeka Garcés con el vestuario del personaje de Ayo.

**Figura 125**  
**AYO\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**

Vestuario AYO\_CELER ALBA (17)



Vestuario ceremonial para Ayo.

**Figura 126**  
**Resultado Vestuario AYO\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



La actriz Jeka Garcés con el vestuario ceremonial del personaje de Ayo.

El collar de la Figura 126 fue cambiado por el collar integrado, siguiendo la lógica del uso cotidiano de este accesorio. El resultado se muestra en la Figura 127.

### **Figura 127**

#### **Resultado Vestuario AYO\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



La actriz Jeka Garcés con el vestuario ceremonial del personaje de Ayo.

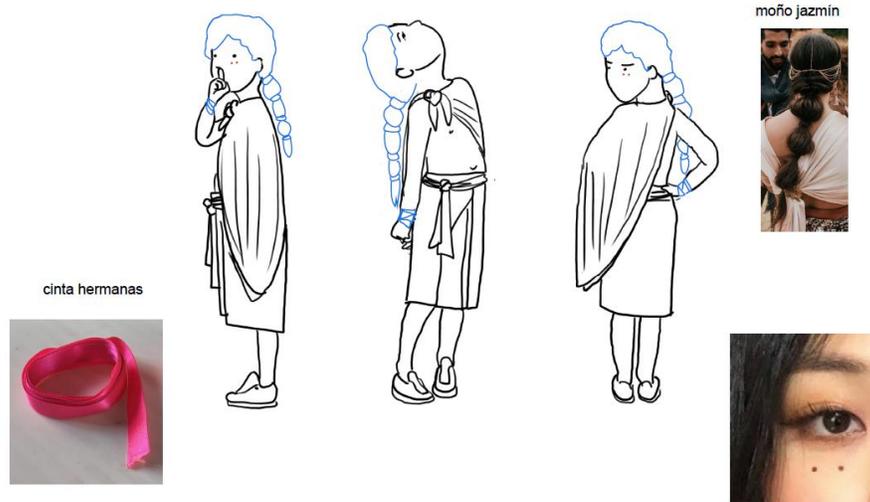
#### **9.4.1.4. Eiji:**

Eiji es una niña curiosa y tierna que le gusta pasar tiempo con su familia. Está en una edad en la que descubrir el mundo es un proceso particularmente asombroso e interesante, del que también hace parte el desarrollo de su personalidad. Por este motivo, aunque adora y admira a su hermana mayor, va buscando por sí misma su propio estilo, ya que le llama mucho más la atención los accesorios y el maquillaje, contrario a Ayo, quien es mucho más práctica.

Al personaje comúnmente le vemos usar una cinta amarrada en su muñeca, a juego con la de Ayo, y un maquillaje de dos puntos debajo de su ojo derecho que representa la unión con su hermana. Su largo cabello suele estar recogido en varios moños o amarrado con una pañoleta.

**Figura 128**  
**EIJI\_1.**

Vestuario EIJI\_1 (20)



Vestuario cotidiano para Eiji.

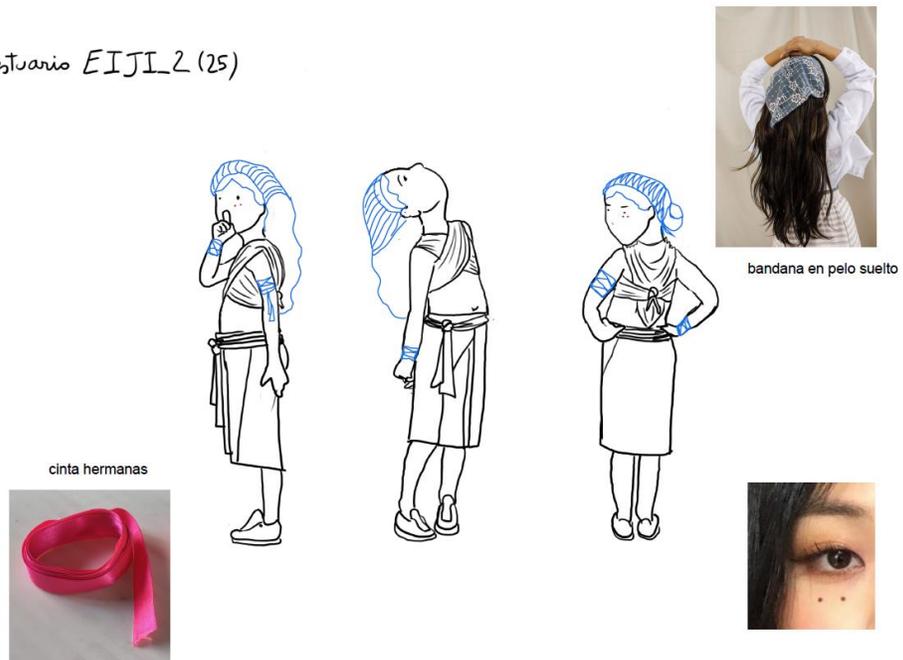
**Figura 129**  
**Resultado Vestuario EIJI\_1.**



La actriz Sandara con el vestuario del personaje de Eiji.

**Figura 130**  
**EIJI\_2.**

Vestuario EIJI\_2 (25)



Vestuario cotidiano para Eiji. El pelo debajo de la bandana puede estar suelto o recogido.

**Figura 131**  
**Resultado Vestuario EIJI\_2.**



La actriz Sandara con el vestuario del personaje de Eiji.

**Figura 132**  
**EIJI\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**

Vestuario EIJI\_CELB ALBA(21)



Vestuario ceremonial para Eiji.

**Figura 133**  
**Resultado Vestuario EIJI\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



La actriz Sandara con el vestuario ceremonial de Eiji.

Los dos puntos extra agregados en el maquillaje de la celebración del alba de Eiji (Figura 133) son para darle un carácter “especial” al maquillaje cotidiano de Eiji debido a la ocasión.

#### 9.4.1.5. Carmen:

Carmen es una abuela amorosa y alegre, le gusta disfrutar la vida pasando tiempo tanto con su familia como en su propia compañía. Le complace “arreglarse” y ponerse bonita con sus característicos accesorios y sus llamativos turbantes.

Los tatuajes faciales son su sello personal y su particularidad más vistosa.

**Figura 134**  
**CARMEN\_1.**

Vestuario CARMEN-1(30) = (ARNEN JOU-1(5) pero colores ligeramente diferentes (misma paleta de ferrete Satsuma...))

turbante corona + moño flor



aretes gota 1



manilla dorada grande



Vestuario cotidiano para Carmen.

**Figura 135**  
**Resultado Vestuario CARMEN\_1.**



La actriz Carmenza Gómez con el vestuario de Carmen.

**Figura 136**  
**CARMEN\_Celebración del Alba.**

Vestuario CARMEN-CELEBRACIÓN DEL ALBA (31)

Capa y  
Kitenge Falda



Sandalias



Turbante  
alto



Vestuario ceremonial para Carmen.

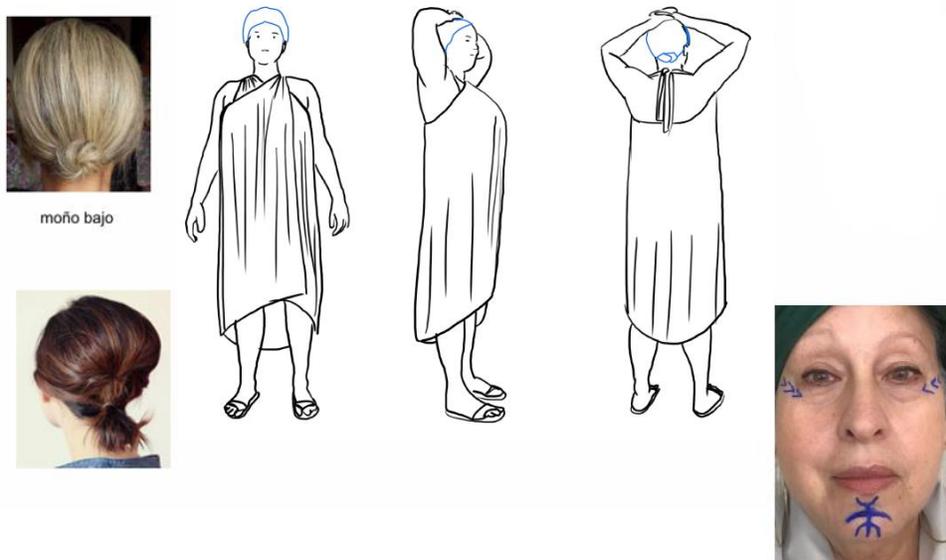
**Figura 137**  
**Resultado Vestuario CARMEN\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



Carmenza Gómez con el vestuario ceremonial de Carmen.

**Figura 138**  
**CARMEN\_PIJAMA.**

Vestuario CARMEN-PIJAMA (32)



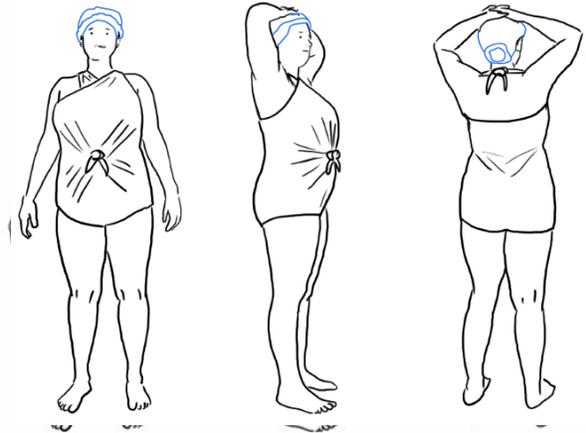
Vestuario cotidiano para Carmen.

**Figura 139**  
**CARMEN\_PLAYA.**

Vestuario CARMEN-PLAYA (33)



turbante pez



Vestuario de baño para Carmen.

#### 9.4.2. Antagonistas principales:

Kondo, Boadicea y Baruk son los personajes que lideran al grupo de bárbaros que amenazan el estilo de vida de los habitantes del manglar, pues de entre todos son los más feroces, violentos y despiadados. No obstante, cada uno tiene ciertas particularidades que provocan la variación de sus estilos.

##### 9.4.2.1. Kondo:

Kondo, al ser líder de todos los bárbaros, es sin duda una persona que disfruta profundamente provocar sufrimiento en los demás. La violencia es su filosofía de vida, lo que lo mueve y lo llena.

Su estilo está inspirado en una mezcla entre la estética *western* y militar, buscando referenciar, por un lado, los atuendos militares de las naciones coloniales del siglo XVII y XIX, y, por otro, la vestimenta militar de la guerra civil estadounidense con accesorios como las gafas estilo aviador y el sombrero de vaquero o general de la guerra civil. Aunque no usa muchos accesorios porque realmente su mayor interés no es su apariencia física y es sencillo en comparación a sus secuaces.

En su rostro hay una gran cicatriz provocada por una fuerte quemadura que tuvo cuando era pequeño.

**Figura 140**  
**KONDO\_1.**



El diseño de la cicatriz dibujado en azul de la Figura 140 es la forma en la que se le realiza el maquillaje al actor, pues no necesita verse como una quemadura real, sino tener únicamente las líneas guía para el trazo del dibujo. Aunque realizar de forma realista el maquillaje de la cicatriz pueda facilitar el trabajo del dibujante, se optó por la versión simplificada debido a que agilizaba el trabajo de maquillar, el cual debía ser muy veloz debido al cronograma apretado de producción, que grabó un storyboard que habría tomado 90 días en solo 27.

La cicatriz puede no quedar en la animación final por decisión de dirección, pues desde maquillaje se sugirió no ponerle una quemadura al “malo”, ya que marcar el rostro del malvado es un elemento recurrente en el cine que de cierta forma estigmatiza al personaje y sus acciones basándose en su apariencia. Sin embargo, a pesar de que dirección estuviese de acuerdo con la sugerencia, se solicitó hacer el maquillaje para tener la referencia en caso de que sí quedara al final como forma de conectar al personaje adulto con su versión joven.

**Figura 141**  
**Resultado Vestuario KONDO\_1.**



El actor Juan Camilo Castellón con el vestuario de Kondo.

Por otro lado, el vestuario de Kondo tiene algunas variaciones que se relacionan más con la presencia o ausencia de las prendas base que tiene en el diseño que con su maquillaje o peinado. Es decir, en determinada escena puede no tener las gafas ni el sombrero, debido a esto no se agregan el resto de los diseños de vestuario para el personaje en este documento.

#### **9.4.2.2. Boadicea:**

Boadicea es la pareja y mano derecha de Kondo, quien también adora causar y presenciar el dolor ajeno. Su extravagante personalidad es acompañada de un atuendo igualmente estrambótico junto a un peinado y maquillajes llamativos.

**Figura 142**  
**BOADICEA\_1.**

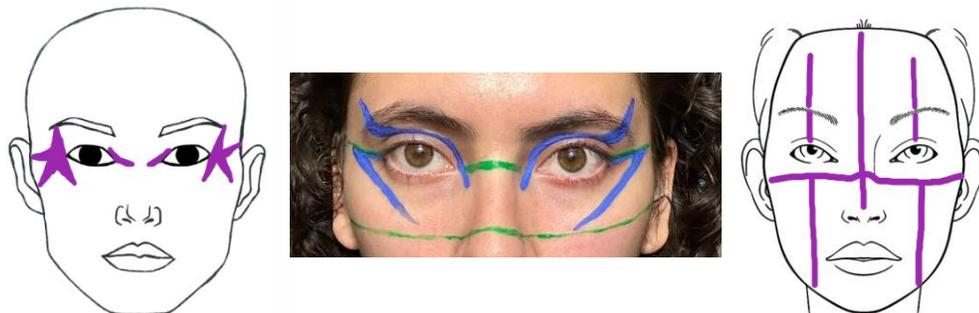
Vestuario BOADICEA\_1(38)



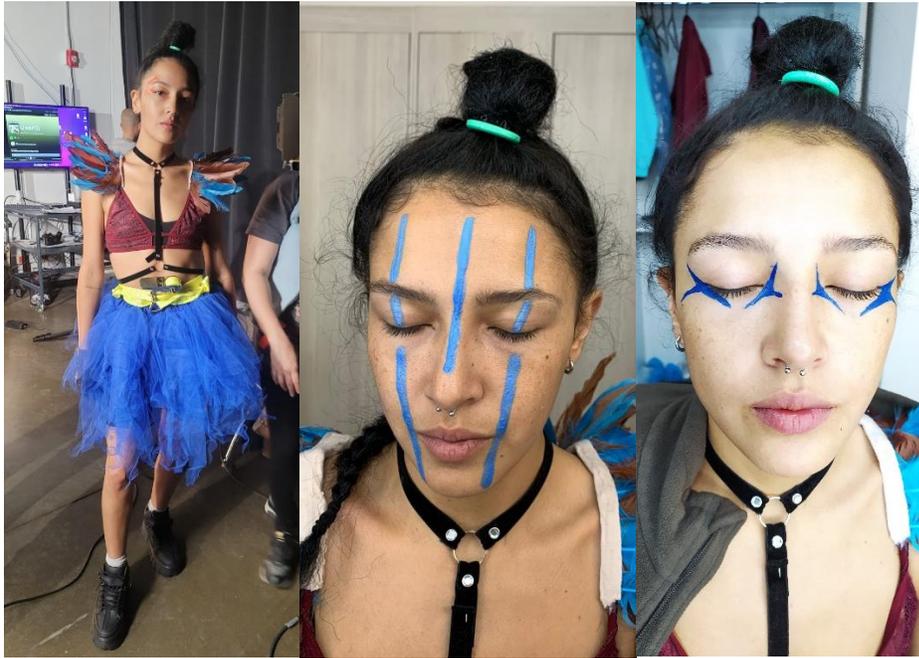
Vestuario cotidiano para Boadicea.

Al personaje le gusta hacerse maquillajes diferentes cada vez que va a invadir un pueblo o cuando tiene un combate. Por esa razón, cuenta con varios diseños de delineados, algunos mostrados en la Figura 142 y otros en la Figura 143.

**Figura 143**  
**Otros maquillajes de Boadicea.**



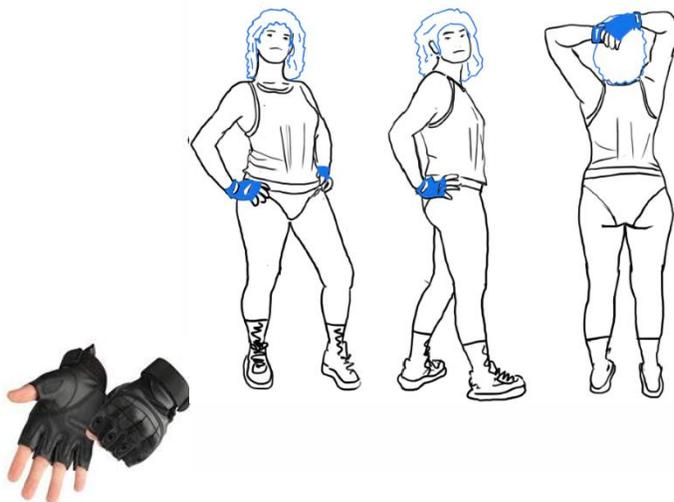
**Figura 144**  
**Resultado Vestuario BOADICEA\_1.**



La actriz Ángela Rodríguez con el vestuario y algunos maquillajes de Boadicea.

**Figura 145**  
**BOADICEA\_2.**

Vestuario BOADICEA\_2 (40)



Vestuario cotidiano para Boadicea.

### 9.4.2.3. Baruk:

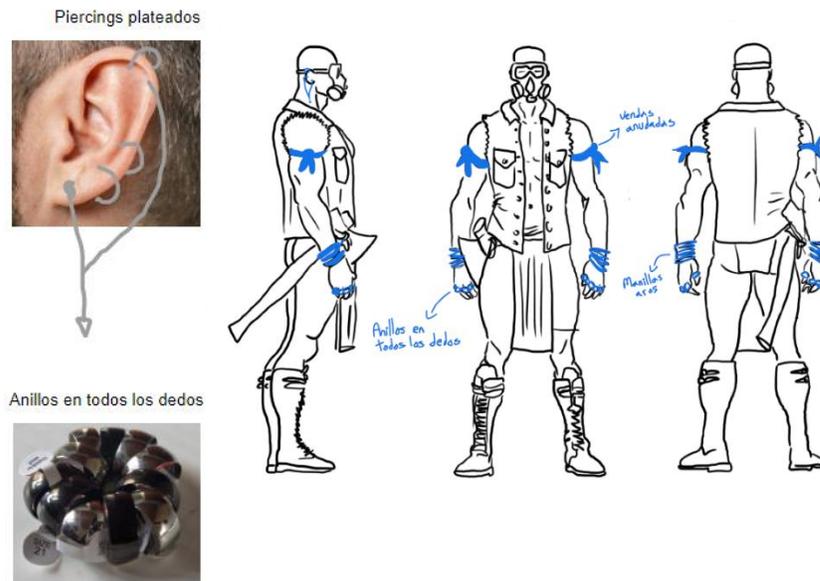
Baruk es otro de los líderes de los bárbaros. Es un tipo fornido que posee una sed de sangre y una fuerza descomunal.

Su vestuario está inspirado en el estilo del sargento B.A. Baracus, reconocido personaje de la serie The A-Team, y suele llevar accesorios como varios piercings y anillos grandes en todos sus dedos.

En las escenas de la batalla final se le dibujaron dos líneas en sus antebrazos para marcar las heridas que obtuvo en su combate con Adisa (Figura 147).

**Figura 146**  
**BARUK\_1.**

Vestuario BARUK\_1(41)



Vestuario cotidiano para Baruk.

**Figura 147**  
**Heridas de Baruk.**



Líneas guía hechas con maquillaje para marcar las heridas de combate de Baruk.

**Figura 148**  
**Resultado Vestuario BARUK\_1.**



El actor Fernando Monge con el vestuario de Baruk.

### 9.4.3. Comunidades del manglar:

Los habitantes del manglar están organizados en varias tribus o subcomunidades que están asentadas en distintas partes del territorio, cada una con unas cualidades particulares, aunque todas comparten el mismo estilo de vida, tradiciones y filosofía.

Las 5 tribus corresponden a: 1. Cocodrilo, de la que son parte Adisa y su familia, 2. Peces, 3. Jaguares, 4. Pájaros y 5. Serpientes.

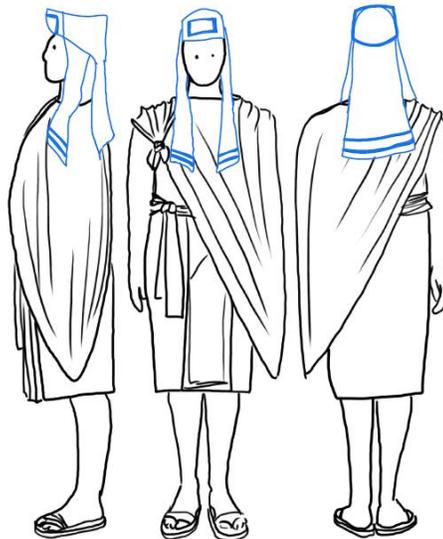
#### 9.4.3.1. Peces:

Las personas pertenecientes a la tribu 'Peces' suelen distinguirse por el uso de accesorios hechos en madera y por portar sombreros o tocados con formas peculiares.

Los miembros más representativos en la película son Osman, su esposa y su hija, los cuales son mostrados en las siguientes páginas.

**Figura 149**  
**OSMAN\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**

Vestuario OSMAN CELEB ALBA\_(50)



Vestuario ceremonial para Osman.

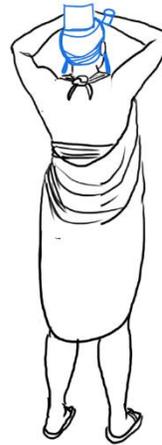
**Figura 150**  
**Resultado Vestuario OSMAN\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



El actor Ignacio Pinilla con el vestuario de Osman.

**Figura 151**  
**ESPOSA OSMAN\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**

Vestuario ESPOSA OSMAN\_CELEB ALBA (51)



Vestuario ceremonial para la esposa de Osman.

## Figura 152

### Resultado Vestuario ESPOSA OSMAN\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.



La actriz Jennifer Ortiz con el vestuario de la esposa de Osman.

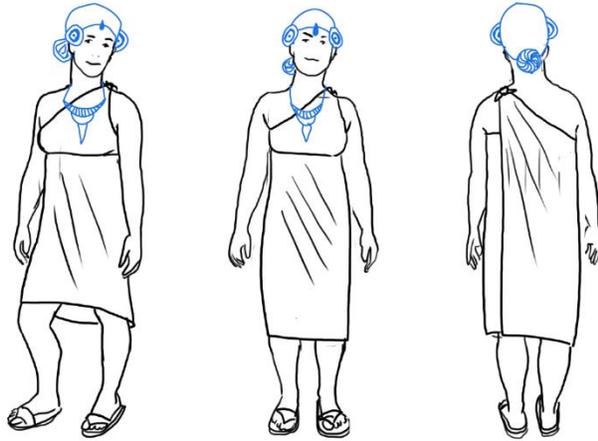
Los sombreros ceremoniales de Osman y su esposa, mostrados en las Figuras 151 y 152, fueron fabricados con una base hecha de cartón paja y foami, la cual le da su forma característica a cada uno, forrada con tela tafetán naranja<sup>26</sup> y retazos de tela verde popelina (reciclada de las usadas en vestuario) con la que se hicieron las líneas decorativas. Como estos elementos se fabrican principalmente con el objetivo de servir de referencia para la roscopia es posible construirlos con materiales muy económicos ensamblados de forma simple, con pegamento y silicona en lugar de costuras, pues no se necesitan acabados perfectos ni detallados, lo que permite a su vez ahorrar en presupuesto.

---

<sup>26</sup> Esta tela fue parte de las primeras pruebas de telas realizadas por el departamento de Vestuario para realizar los atuendos de los personajes, pero fue rechazada por su peso y dureza. Desde el departamento de maquillaje, peinado y accesorios se solicitó el material para darle otro uso y aprovecharlo, por eso se verán varios elementos realizados con esta tela.

**Figura 153**  
**HIJA OSMAN\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**

Vestuario HIJA OSMAN\_CELB ALBA (60)



Vestuario ceremonial para la hija de Osman.

**Figura 154**  
**Resultado Vestuario HIJA OSMAN\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



La actriz Diana Vivas con el vestuario de la hija de Osman.

#### 9.4.3.2. Jaguares:

Los ‘Jaguares’ están caracterizados por sus llamativas pinturas corporales y sus tocados. Ludmila, amiga cercana de la familia de Adisa, es el personaje más representativo de la tribu.

Más adelante, en la sección de extras, se muestran más diseños de personajes pertenecientes a esta subcomunidad.

**Figura 155**  
**LUDMILA\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



Vestuario ceremonial para Ludmila.

En rodaje, el color del maquillaje hecho en su hombro tuvo que ser cambiado a uno que generara más contraste en la piel de la actriz, debido a que no era tan visible bajo la iluminación cálida del estudio (Figura 156).

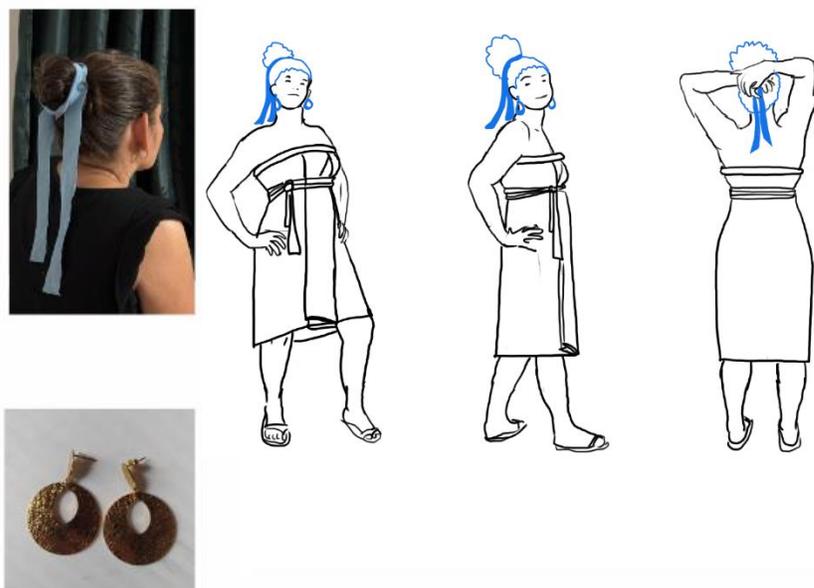
**Figura 156**  
**Resultado Vestuario LUDMILA\_Celebración del Alba.**



Color original del maquillaje que tuvo que ser cambiado.

**Figura 157**  
**LUDMILA\_2.**

Vestuario LUDMILA\_2 (65)



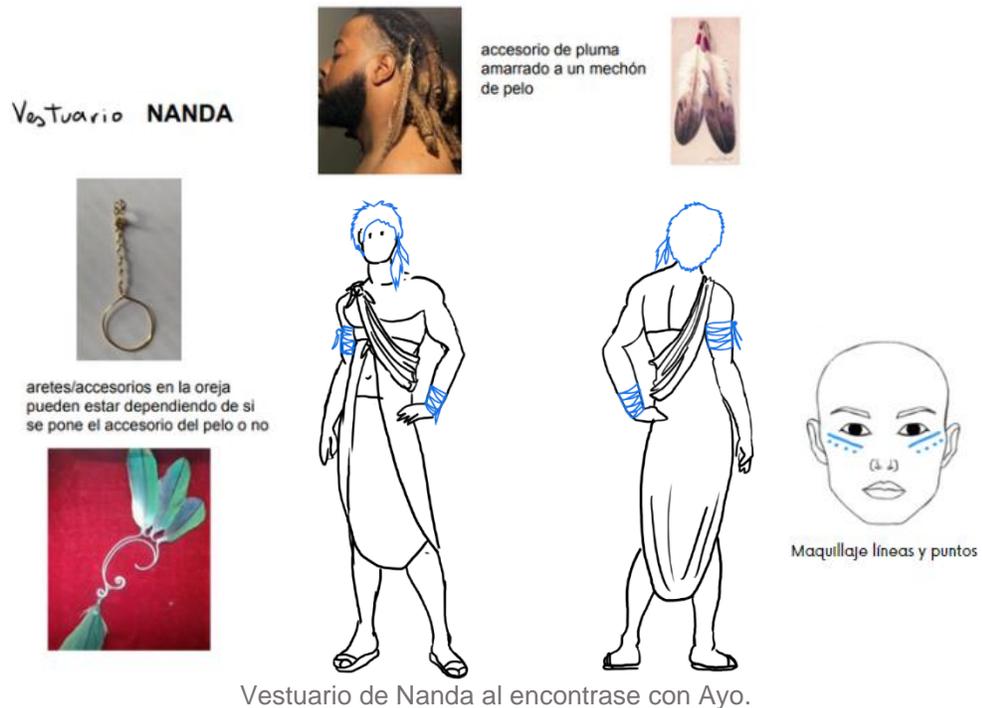
Vestuario cotidiano de Ludmila.

### 9.4.3.3. Pájaros:

Los integrantes de la tribu 'Pájaros' llevan accesorios hechos a partir de las plumas que recogen de los pájaros que habitan cerca de su asentamiento. Es importante recalcar que estas plumas no las obtienen de la caza de aves.

El miembro más relevante de la subcomunidad es Nanda, la pareja de Ayo. Otros personajes de 'Pájaros' son mostrados en la sección de Extras.

**Figura 158**  
**NANDA\_1.**



**Figura 159**  
**Resultado Vestuario NANDA\_1.**



El actor Dubán Prado con el vestuario de Nanda.

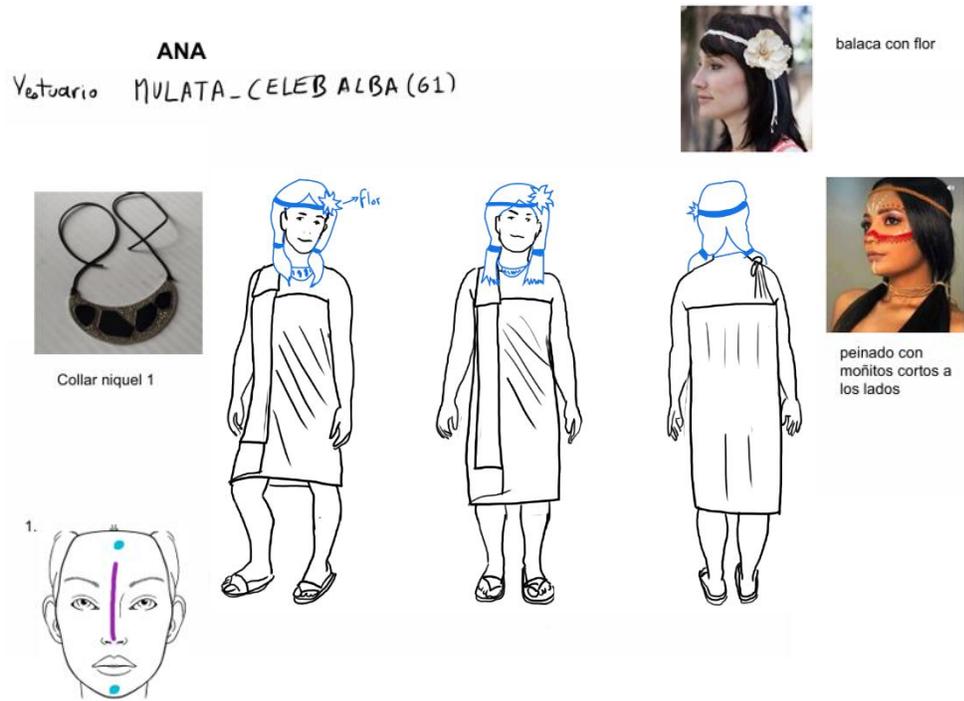
#### **9.4.3.4. Serpientes:**

Las personas pertenecientes a la tribu 'Serpientes' se caracterizan por el uso de tocados con diferentes figuras representativas de la naturaleza, por ejemplo, la luna, el sol, las flores, entre otros, y algunos de sus miembros tienen tatuajes.

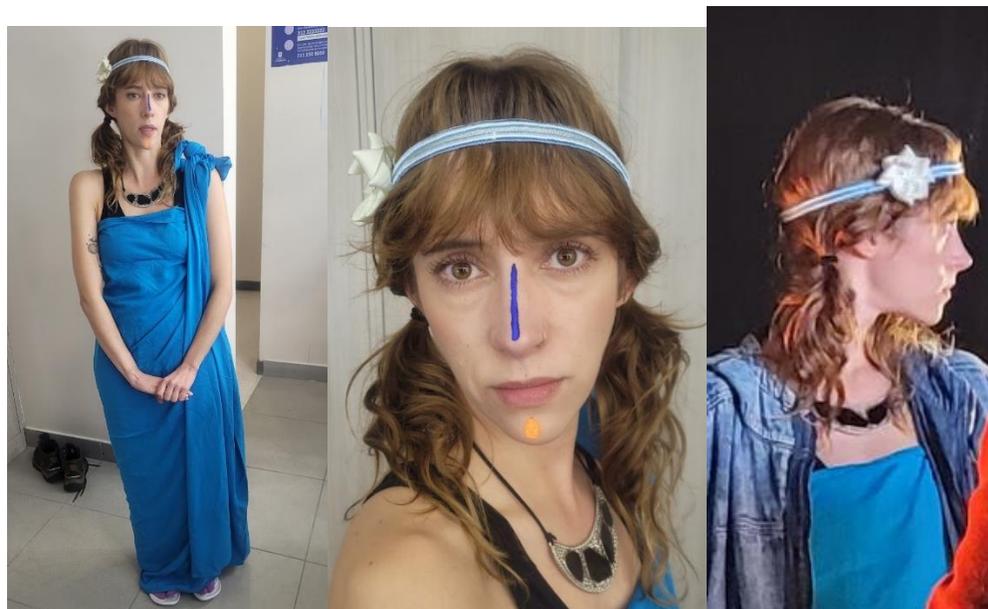
El personaje más representativo de la tribu es Ana, una amiga cercana de la familia de Adisa. Por esta razón usa un collar de metal, que pudo haber sido un regalo hecho por alguna de las hijas de Deka y Adisa.

Inicialmente el personaje se llamaba 'Mulata', pero su nombre y diseño fue cambiado al encontrar a una actriz con cualidades físicas diferentes a las que se había pensado en un principio.

**Figura 160**  
**ANA\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



**Figura 161**  
**Resultado Vestuario ANA\_CELEBRACIÓN DEL ALBA.**



La actriz Marcela Robledo con el vestuario de Ana.

#### **9.4.4. Extras:**

‘Verde’ es un largometraje que presenta una cantidad significativa de personajes por el contexto en el que se desarrolla su historia. Escenas como el ataque a las tribus por parte de los bárbaros, la celebración del alba y la batalla final en el campamento bárbaro requiere de muchos personajes y, por consiguiente, muchos actores, lo cual representa un costo adicional para la producción y una mayor inversión de tiempo y logística en rodaje. Sin embargo, la rotoscopia ofrece una ventaja que permite solucionar esta situación, pues con un número no muy grande de actores se pueden recrear varias decenas de extras gracias a lo que llamamos la ‘lógica de multiplicación’, explicada a continuación.

##### **9.4.4.1. Lógica de multiplicación:**

Esta lógica consiste en una estrategia desarrollada principalmente por y para el departamento de arte con la cual se buscaba optimizar, en la mayor medida de lo posible, recursos económicos y humanos a través de la “multiplicación” de elementos de utilería, vestuario y accesorios aprovechando la dinámica de la rotoscopia en postproducción.

En este caso la multiplicación se llevó a cabo de la mano de Karen, cabeza del subdepartamento de Vestuario, con quien se establecieron una serie de piezas específicas como gafas, sombreros, collares, cuerdas, telas, accesorios y máscaras, para lograr un número bastante alto de combinaciones para variar a los extras que harían tanto de bárbaros como de comunidad. Variaciones que debían hacerse principalmente en set, entre escenas.

Para los bárbaros especialmente se diseñó un gran número de maquillajes, que fueron dibujados en combinaciones de 3 o 4 en los rostros de los actores, con el fin de economizar el tiempo una vez iniciara el rodaje y no se tuviera que parar entre tomas para borrar y dibujar uno nuevo. Cada conjunto de líneas fue dibujado en un color distinto para diferenciar los maquillajes y que en postproducción el dibujante decidiera cuál trazar. En la Figura 162 se muestran dos ejemplos de la combinación de maquillajes en los extras.

**Figura 162**  
**Combinación de maquillajes para bárbaros.**



Extras para personajes de los bárbaros. Con estas referencias el dibujante que haga la rotoscopia puede decidir usar las líneas azules en una toma, las verdes en otra y así sucesivamente, logrando unas 5 o 6 combinaciones con un tiempo relativamente reducido en maquillaje.

Otra estrategia utilizada para lograr la multiplicación fue directamente cubrir todo el rostro de los actores, o gran parte de él, con máscaras, capuchas y telas en algunas escenas para que evitar que fueran identificados por los espectadores. En la Figura 163 se muestra como ejemplo un momento en el que todos los bárbaros tienen la cara completamente cubierta.

**Figura 163**



El director Iván Sierra dando indicaciones a los actores de los bárbaros.

Cubrir rostros o algunas de sus facciones permite que los mismos actores hagan tanto de varios extras de su propio grupo (bárbaros o comunidad) como de los dos, es decir, un actor puede ser bárbaro y a la vez puede ser un habitante del manglar, aunque esto no ocurrió en muchos casos. En la Figura 164 se muestra un ejemplo.

**Figura 164**



El actor Juan Carlos Gallego interpretando a un bárbaro y a un miembro de la comunidad del manglar.

#### **9.4.4.2. Bárbaros:**

Para los bárbaros el trabajo se enfocó principalmente en el diseño de una gran variedad de maquillajes que pudieran generar un amplio número de combinaciones para ser usados por los extras junto con los elementos de vestuario y accesorios escogidos con Karen, mostrados de la Figura 165 hasta la Figura 170.

La forma de los maquillajes tiene la intención de modificar ciertos rasgos faciales con el fin de generar expresiones amenazantes en los actores. Los diseños se muestran de la Figura 171 a la Figura 173.

**Figura 165**  
**Accesorios para bárbaros.**

BÁRBAROS



**Figura 166**  
**Combinación de vestuario para bárbaros.**

**COMBINACIÓN A (chica):**



**Figura 167**  
Combinación de vestuario para bárbaros.

## COMBINACIÓN B (chica):



**Figura 168**  
Combinación de vestuario para bárbaros.

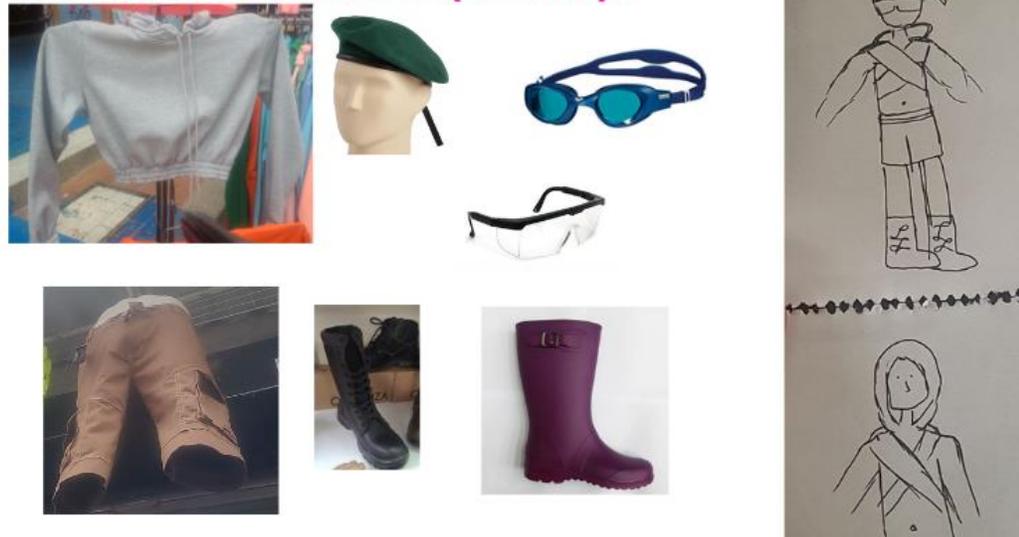


**Figura 169**  
**Combinación de vestuario para bárbaros.**



**Figura 170**  
**Combinación de vestuario para bárbaros.**

**COMBINACIÓN G (Chico) :**



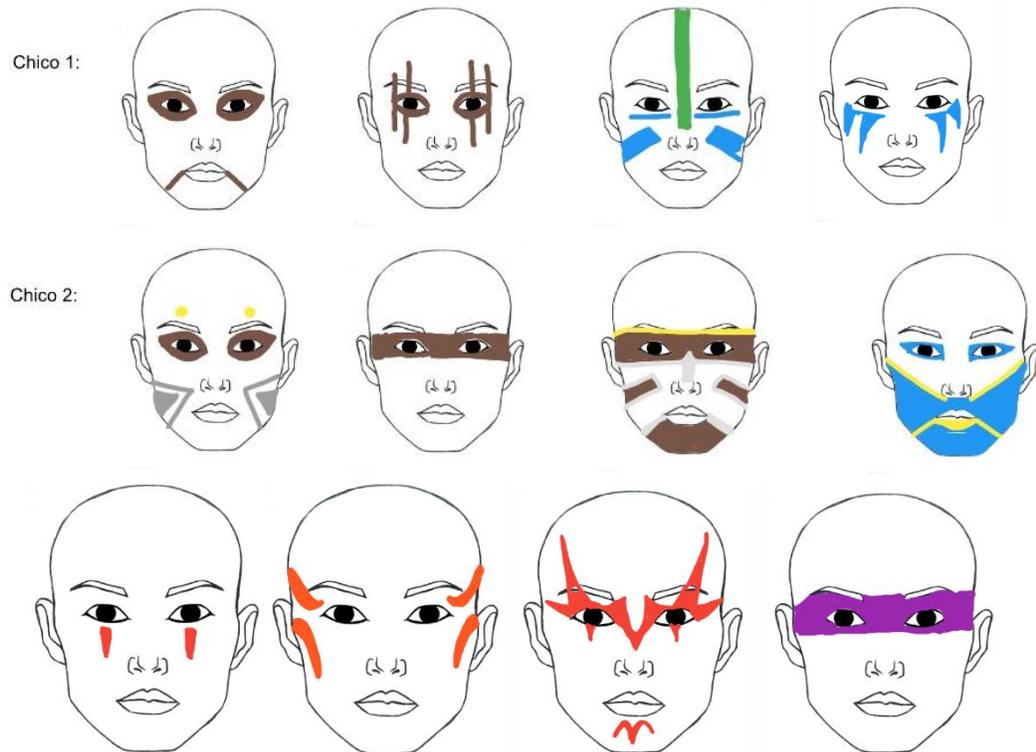
**Figura 171**  
**Maquillaje para bárbaros.**

**MAQUILLAJE PARA VARIAR BÁRBAROS: Chicas**



**Figura 172**  
**Maquillaje para bárbaros.**

**MAQUILLAJE PARA VARIAR BÁRBAROS: Chicos**



**Figura 173**  
**Maquillaje para bárbaros.**



**Figura 174**  
**Resultado de combinaciones para bárbaros.**



Actores vistiendo algunas combinaciones para los bárbaros.

**Figura 175**  
**Resultado de combinaciones de bárbaros.**



Actores vistiendo algunas combinaciones para los bárbaros.

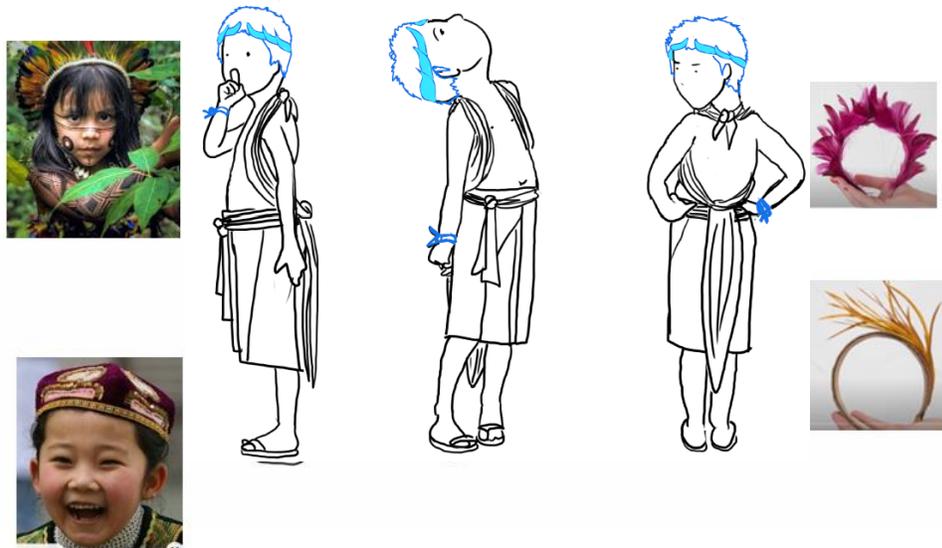
#### **9.4.4.3. Comunidad:**

Para la comunidad del manglar se hicieron algunos diseños generales basados en la estética y elementos característicos de cada una de las tribus mencionadas anteriormente. Otras variaciones fueron realizadas a partir de la combinación de peinados, accesorios y elementos como turbantes y una barba falsa, por ejemplo.

Según el tiempo en pantalla y su posición en el plano, un extra podría tener más o menos elementos y mayor detalle en su peinado y maquillaje. Otros se muestran más sencillos por el contexto de las escenas en las que los atacan los bárbaros por sorpresa.

A continuación, se muestran los diseños y algunos resultados de su ejecución en rodaje.

**Figura 176**  
**Niños de la comunidad.**



Diseño para niños de la tribu 'Pájaros'.



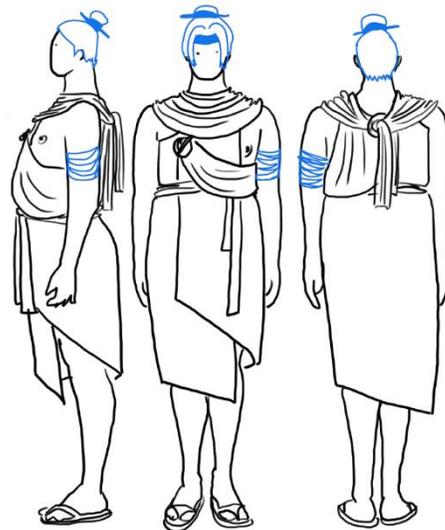
Diseño para niños de las tribus 'Peces' y 'Jaguares'.

**Figura 177**  
**Resultado vestuario para niños de la comunidad.**



**Figura 178**  
**Hombre de la comunidad del manglar.**

Vestuario PESCADOR\_SERPIENTE\_HOMBRE\_CELEB ALBA (56)



Diseño para miembros de la tribu 'Serpientes'.

**Figura 179**  
**Jóvenes de la comunidad del manglar.**

Vestuario Jóvenes 1\_HOMBRE (62)



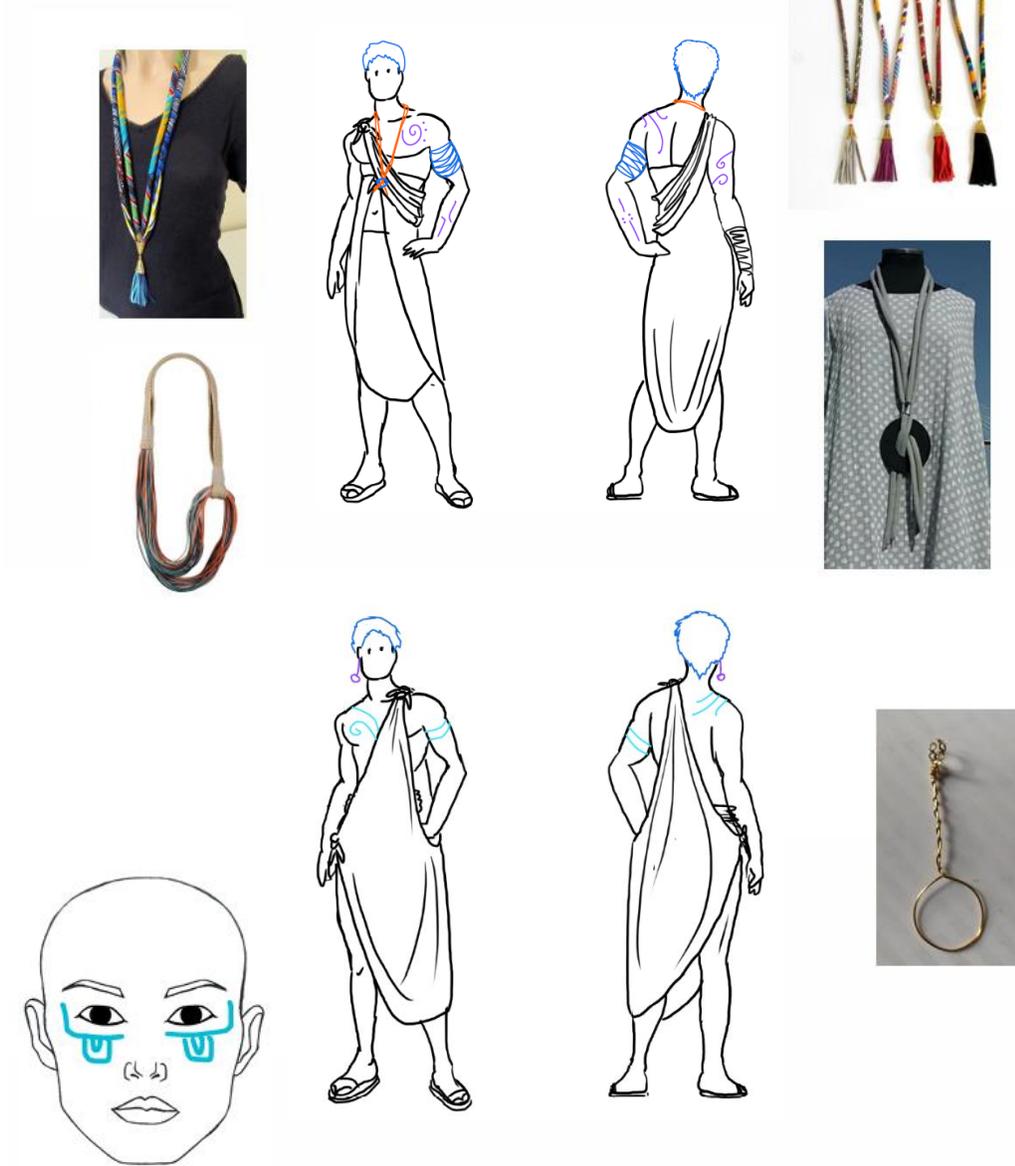
Collar Cable



Diseños para miembros de las tribus 'Cocodrilo' y 'Peces'.

**Figura 180**  
**Jóvenes de la comunidad del manglar.**

Vestuario JOVENES JAGUAR CELEB ALBA (58)



Diseños para miembros de la tribu 'Jaguares'.

**Figura 181**  
**Jóvenes de la comunidad del manglar.**

Vestuario PESCADORES SERPIENTE MUJERES (ELEB ALBA (59)



Diseño para miembros de la tribu 'Serpientes'.

**Figura 182**  
**Extras de la comunidad del manglar.**



El director Iván Sierra reunido con los actores de la comunidad del manglar.

**Figura 183**  
Resultado vestuario para jóvenes de las tribus 'Cocodrilo', 'Peces' y 'Jaguares'.



**Figura 184**  
Resultado diseños de la tribu 'Serpientes'.



**Figura 185**  
**Maquillajes para miembros de la comunidad.**



**Figura 186**  
**Resultado diseños de la tribu 'Cocodrilo' y 'Jaguares'.**



#### 9.4.5. Otros personajes:

En la película también aparecen personajes que no son miembros de la comunidad del manglar, como María, o que no tienen asignada una tribu específica, como los músicos que tocan en la celebración del alba o en las procesiones fúnebres.

##### 9.4.5.1. María:

María es una trabajadora social extranjera enviada por el gobierno circundante al territorio del manglar para convencer a sus pobladores de abandonar su hogar a causa de la amenaza de los bárbaros y empezar de cero en la ciudad, donde tendrán más “oportunidades”.

El objetivo con este personaje era hacerlo sentir extraño y ajeno a la cultura de la comunidad, por eso su atuendo difiere mucho de los vistos en todos los otros personajes. Su maquillaje se inspira en el estilo de delineado tradicional del antiguo Egipto, lo que le da un toque imperial, ceremonial y burocrático a la vez. Adicionalmente se sugirió no dibujar las cejas de la actriz en los cuadros para la rotopografía para darle una sensación extraña a su rostro, como inexpresiva y seria, alguien en quien no se puede confiar.

**Figura 187**



Diseño para el personaje extranjero de María.

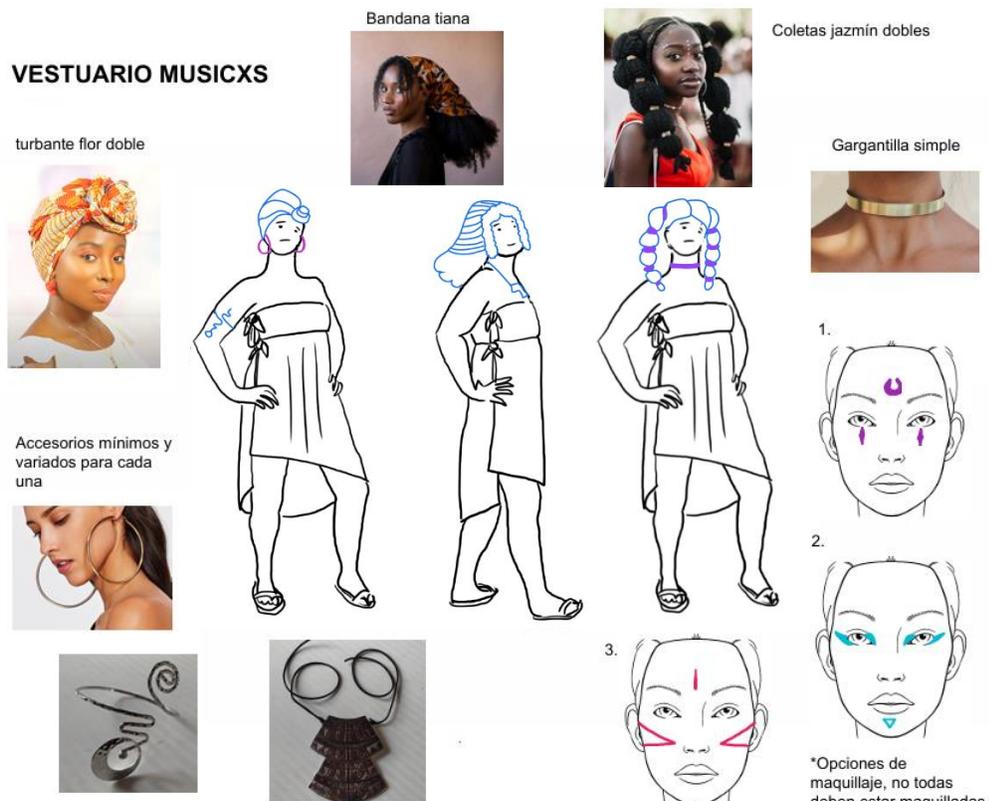
### 9.4.5.2. Músicos:

Los músicos son personajes que acompañan momentos importantes de la historia, como la celebración del alba, en donde se festeja la vida bailando y cantando, y como las procesiones fúnebres, donde se despiden de seres queridos.

Estas personas hacen parte de varias tribus del manglar, por eso son un grupo que viste accesorios y prendas características de cada una de ellas.

Los diseños están pensados para variar el estilo de una mujer, pues para el rodaje se contaba con una actriz que interpretaría a los 5 músicos.

Figura 188



Diseños para las mujeres de la agrupación.

## Figura 189

### VESTUARIO MUSICXS

Si queremos que parezcan hombres se puede poner otro tipo de anudado como vestuario para que la actriz se vea más "másculina"



Sombrero de paja



Turbante Jaffar



Barba falsa sencilla

1.



2.



\*Opciones de maquillaje. Solo uno puede estar maquillado para variar entre personajes

Diseños para los hombres de la agrupación.

## Figura 190

### Resultado de un diseño de música.



Izq. Combinación de dos maquillajes en el rostro de la actriz para su interpretación como músico. / Der. Still del plano en el que aparece el diseño.

## 9.5. Consecución y fabricación de elementos:

Para la ejecución de todos los diseños propuestos fue necesario dividir los elementos de arte en las siguientes secciones para poder planear su consecución:

- Objetos comprados: Elementos que eran difíciles de fabricar o que era más rentable comprarlos. Aquí también entran los materiales necesarios para la construcción y elaboración de los objetos fabricados, así como los implementos para maquillar y peinar.
- Objetos fabricados: Elementos con diseños muy específicos como los collares de Adisa y Ayo, los sombreros y tocados.
- Objetos prestados: Elementos que se podrían conseguir a través de algunos familiares y amigos.

### 9.5.1. Objetos comprados:

Antes de realizar la compra de los elementos fue indispensable visitar varias veces el sector de San Victorino, en el centro de Bogotá, para hacer cotizaciones y poder encontrar los lugares donde ofrecían la mejor relación calidad-precio según lo que se buscaba. Adicionalmente, se tomaron fotografías de muchos objetos para enviar como referencia a Dirección y que fueran aprobados.

**Figura 191**  
**Objetos cotizados en San Victorino.**



Una vez identificados los mejores sitios y precios se agruparon la mayor cantidad de objetos que podrían conseguirse en cada uno de los locales, para así poder conseguir descuento de compra “al por mayor” y reducir aún más el costo total. A continuación, se muestran algunos de los elementos comprados:

**Figura 192**  
**Accesorios comprados.**



Aretes, brazaletes, manillas y collares para personajes de la comunidad del manglar.

**Figura 193**  
**Accesorios comprados.**



Gafas, barba falsa y sombrero para personajes bárbaros y músicos.

### 9.5.1.1. Implementos importantes de arte:

Otra compra que fue importante planificar fue la de los implementos que se usarían en el rodaje para maquillar y peinar a los actores, los cuales en su mayoría también fueron comprados en el sector de San Victorino.

**Figura 194**  
**Algunos implementos de peinado.**



Moñas, accesorios para el cabello, gorros, cepillos, hebillas y extensiones de kanekalón para el peinado de Boadicea.

**Figura 195**  
**Algunos implementos de maquillaje.**



Pigmentos de colores para los delineados, paleta, pinceles, topitos, pomitos, agua micelar, pañitos húmedos, toallitas y protector solar.

### 9.5.1.2. Materiales:

Los materiales fueron fundamentales para todo el proceso de fabricación de elementos. Algunos de ellos fueron conseguidos en San Victorino y otros en sectores como La Alquería, que se especializa en telas, y en locales como ferreterías.

**Figura 196**  
**Materiales para la fabricación de elementos.**



Plumas, alambre para joyería dorado, alambre dulce plateado, cintas, tachés, ganchitos, piedras para dijes, cadenas y 4 tipos de tela.

### 9.5.2. Objetos fabricados:

Tener propuestas variadas con elementos diseñados a partir de la combinación de diferentes referentes requería tomarse el tiempo de traer a la vida estas piezas que le darían una identidad única a los personajes de 'Verde', por lo que, a pesar de no tener una experticia en el oficio de construcción de accesorios y sombreros, se pusieron manos a la obra con creatividad y recursividad.

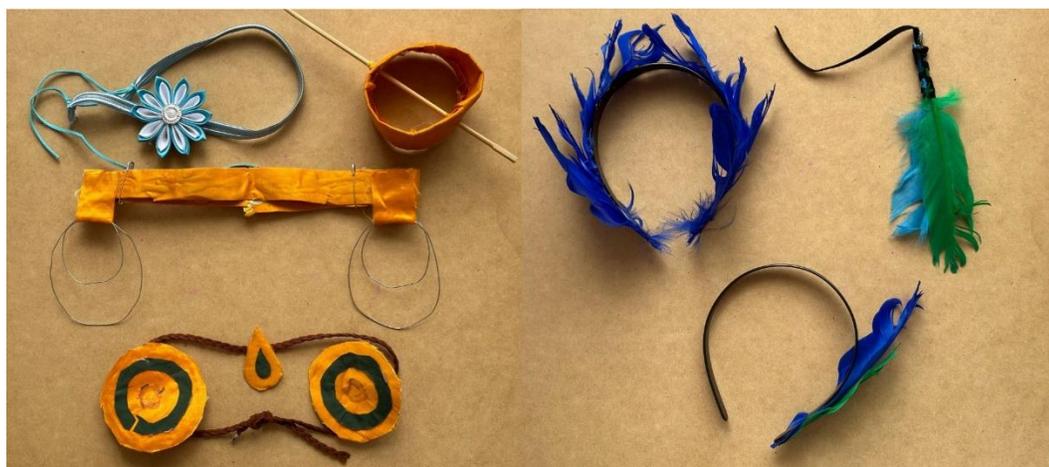
Para la fabricación de la mayoría de los objetos se usó cartón paja, balacas, foami y telas del mismo tipo que las usadas en vestuario como materiales base para economizar gastos, por eso la mayoría tienen los mismos colores. Adicionalmente, los objetos pueden tener un aspecto un poco "desprolijo" dado que su función no era estética, sino práctica, principalmente debían servir como referente y guía para los trazos del dibujo.

**Figura 197**  
**Sombreros.**



Sombreros realizados principalmente para miembros de las tribus 'Peces' y 'Jaguares'.

**Figura 198**  
**Tocados.**



Tocados realizados para miembros de las tribus 'Serpientes', 'Peces' y 'Pájaros'.

**Figura 199**  
**Accesorios.**



Collares, aretes de cartón y tela, collar integrado de Ayo, collar de tela y choker.

### 9.5.3. Objetos prestados:

Finalmente, hubo ciertos elementos con los que ya se contaba o que se consiguieron prestados con familiares y amigos, como los icónicos guantes de cuero de Boadicea (Figura 198).

**Figura 200**  
**Accesorios prestados.**



## 10. DINÁMICA DE RODAJE

En rodaje se contó con la ayuda de una o dos personas más, dependiendo de la cantidad de actores que tuviera cada día de grabación, y el trabajo se dividía en poner accesorios, realizar peinados y maquillar, aunque había situaciones que necesitaban de la presencia de dos o tres pares de manos al mismo tiempo, como el peinado de Boadicea o el turbante de Deka en la celebración del alba.

La forma en la que se organizó y se comunicó a los asistentes del departamento toda la labor de arte en cuanto a maquillaje, peinado y accesorios fue a través del plan de rodaje de arte, un documento que contiene los diseños, elementos necesarios y variaciones de vestuario por escenas para cada uno de los personajes según el plan de rodaje general de la producción.

### 10.1. Lógica plan de rodaje para arte y continuidad:

El plan de rodaje para arte se construyó a partir de la información proporcionada en el plan de rodaje general y se estructura de la siguiente forma:

- Hoja con el número del día de rodaje, los personajes que aparecerían ese día, las escenas fijas y las escenas “comodín” que podrían o no grabarse ese día.

**Figura 201**

### LOOKS DÍA 3

Personajes:	Escenas:	Comodín:
Deka	13	33
Carmen	17	Esc D2
Ayo	15	61 y 63
Eiji	56	71
Adisa	33	79
Ana		
Figurantes		
Joven comunidad		

- Hojas con el diseño de vestuario para cada personaje, el número de escena y descripción donde se usan, observaciones sobre la variación del vestuario, peinado, accesorios y maquillaje, y elementos necesarios para armar ese vestuario.

**Figura 202**

Vestuario AYO...CELEB ALBA (17)

Collar integrado

aros el dorado

cinta hermanas

balaca sencilla

**ELEMENTOS:**

- Collar negro dorado
- Aros el dorado
- Cinta hermanas
- Balaca flor
- Aretes pequeños

**ESC 14:**  
Se encuentra con Nanda en la piragua  
Vestuario completo

**ESC 16:**  
Acostada con Nanda en la piragua  
Desnuda, maquillaje puesto

**ESC 34:**  
Ayo va a encontrarse con Nanda pero no aparece  
Vestido sí, maquillaje no, solo balaca y cinta hermanas (aretes de pronto)

**ESC 70:**  
Ayo va a buscar a Nanda por última vez, se encuentra con Boadicea y Baruk  
Vestido sí, maquillaje no, solo balaca y cinta hermanas

**ESC 77:**  
Adisa trae de vuelta a su hija  
Vestido sí, maquillaje no, solo balaca y cinta hermanas

**ESC 57 - 59:** collar integrado cinta hermana Funeral Carmen

Ejemplo de página para el vestuario de Ayo en el plan de rodaje de arte. [Captura de pantalla].

**Figura 203**

Vestuario DEKA...CELEB ALBA (27)

manillas con cuerda/hilo/cadena

aretes ojos

turbante + accesorio

**ELEMENTOS:**

- Aretes
- Accesorio de turbante
- manillas de cuerda

**MATERIALES:**

- Tela turbante
- Vendas de tela

**ESC 13:**  
Llegan a la celebración del Alba  
Vestuario completo, maquillaje completo

**ESC 17:**  
Se van de la celebración del Alba  
Vestuario completo, maquillaje completo

**ESC 56:**  
Funeral Carmen  
Vestuario completo, SIN MAQUILLAJE, SIN ACCESORIOS

Ejemplo de página para el vestuario de Deka en el plan de rodaje de arte. [Captura de pantalla].

Como el documento estaba abierto en su versión editable en un computador portátil y un I-Pad del equipo de arte, se acordó que las fotografías tomadas cada vez que se terminara de alistar a un actor o actriz se subirían inmediatamente al documento para guardar la continuidad del vestuario. Normalmente se designaba a una sola persona para que hiciera este trabajo en cada día de rodaje.

## 11. PRESUPUESTO Y GASTOS

Para mantener organizados y controlados los gastos de arte se diseñó una tabla de presupuesto que se encuentra dividida en accesorios, peinado/tocados, maquillaje, materiales y otros gastos, en donde se anotaba el elemento comprado, su cantidad, su valor unitario y valor total según el tipo de gasto que representara<sup>27</sup>.

El presupuesto se compone de dos tablas principales correspondientes a las dos compras generales que se hicieron, una para el primer rodaje que se llevó a cabo entre marzo y abril de 2023 (Figura 204 y 205), y otra para el segundo rodaje llevado a cabo entre diciembre de 2023 y enero de 2024 (Figura 206).

**Figura 204**  
**Presupuesto rodaje maro y abril 2023.**

Artículo	Cantidad	Valor Unitario	Total Valor	Subtotal sección
<b>ACCESORIOS</b>				<b>335500</b>
Brazaletes	4	5000	20000	
Aretes 1	4	4500	18000	
Pecheras collar	3	4500	13500	
Manillas	2	5000	10000	
Cadena	2	7500	15000	
Circuito Integrado	1	800	800	
Paquete correa gamusa	1	4500	4500	
Paquete taches	1	5500	5500	
Anillos	10	3000	30000	
Paquete aros metal	1	3800	3800	
Rollo aluminio	1	3000	3000	
Piedras Dijes	6	1750	10500	
Piercings	1	4000	4000	
Paquete ganchos aretes	1	2500	2500	
Paquete ganchos collares	2	2000	4000	
Aros metálicos peinado	5	3500	17500	
Foami	2	2000	4000	
Silicona	2	800	1600	
Plumas	6	2500	15000	
Metro cinta de color	4	2250	9000	
Metro correa gamusa negra	4	2400	9600	
Aretes Aro grandes	3	6000	18000	
Barba falsa	1	12000	12000	
Cuerda cuerdo collar	1	5400	5400	
Tuercas	4	500	2000	
Candongas pequeñas	2	4000	8000	
Cadena para bárberos	1	19000	19000	
Piercings 2	1	6000	6000	
Cartón piedra 1/8	3	2200	6600	
Cuerda collar	2	1000	2000	
Metro cinta	2	800	1600	
Collar gamusa	1	2000	2000	
Gafas guaracheras bárbaro	1	10000	10000	
Cuello brazalete	1	4300	4300	
Argollas	4	1900	7600	
Barras silicona	11	1000	11000	
Pinturas	3	1500	4500	
Cartulina	3	1300	3900	
Tijeras	1	4900	4900	
Cinta de enmascarar	1	2900	2900	
Alambre dulce	2	1000	2000	

<sup>27</sup> El documento completo se encuentra en el apartado de anexos como el anexo 14.1.3.

**Figura 205**  
**Presupuesto rodaje marzo y abril 2023.**

<b>PEINADO/TOCADOS</b>				<b>70800</b>
Gorro	4	1000	4000	
Pañoleta	2	4000	8000	
Paquete moñas	1	5000	5000	
Paquete ganchos	1	3000	3000	
Paquete hebillas	1	3000	3000	
Extensiones kanekalón	2	9000	18000	
Peinilla	1	2000	2000	
Flor tocado	1	5700	5700	
Metro cinta tocado	5	2500	12500	
Balaca flor Ayo	1	6000	6000	
Balacas sencillas	3	1200	3600	
<b>MAQUILLAJE</b>				<b>88400</b>
Paquete delineadores agua	2	8000	16000	
Pincel delineador	2	3000	6000	
Agua miscelar Delia	1	5000	5000	
Pañitos húmedos desmaquillantes	1	3300	3300	
Delineador negro	1	13000	13000	
Pañitos húmedos hipoalergénicos	1	9600	9600	
Delineador en polvo	1	2500	2500	
Pquete delineadores en polvo	1	15000	15000	
Agua miscelar Garnier	1	12000	12000	
Pomitos de algodón	1	6000	6000	
<b>TOTAL ACCESORIOS, PEINADO Y MAQUILLAJE</b>				<b>494700</b>
<b>TELAS</b>				<b>133936</b>
Drill Verde	7	6800	47600	
Tobago Azul	3,3	7500	24750	
Tobago Rosa pálido	7	7500	52500	
Seda	2,2	4130	9086	
<b>TOTAL FINAL</b>				<b>628636</b>

**Figura 206**  
**Presupuesto rodaje diciembre y enero 2024.**

Artículo	Cantidad	Valor Unitario	Total Valor	Subtotal sección
<b>ACCESORIOS</b>				<b>8000</b>
piercings	1	8000	8000	
<b>PEINADO/TOCADOS</b>				<b>31000</b>
nodrizas	1	1500	1500	
ganchitos invisibles	1	3500	3500	
paquete moñas	1	4000	4000	
kanekalon	2	11000	22000	
<b>MAQUILLAJE</b>				<b>131090</b>
Pomitos de algodón	2	3250	6500	
Toallitas húmedas desmaquillantes	1	4590	4590	
Agua miscelar Garnier 400ml	1	32000	32000	
delineador azul	1	12000	12000	
delineador negro	1	10000	10000	
delineador verde	1	12000	12000	
Pomitos de algodón	4	3250	13000	
Delineadores en polvo	2	16000	32000	
unidad delineador azul	1	9000	9000	
<b>TOTAL ACCESORIOS, PEINADO Y MAQUILLAJE</b>				<b>170090</b>
<b>MATERIALES</b>				<b>12400</b>
Cuerda elástica máscaras	3	500	1500	
Cinta de colores	4	600	2400	
foami	2	3000	6000	
cartón paja	1	2500	2500	
<b>OTROS</b>				<b>41700</b>
Envío diciembre materiales de	1	24700	24700	
Envío maquillaje enero	1	17100	17000	
<b>TOTAL FINAL</b>				<b>224190</b>

## 12. RESULTADOS

Aunque a la fecha la película aún tiene pendiente la grabación de aproximadamente un 10% del total de planos, se considera interesante y emocionante mostrar los resultados obtenidos hasta el momento a través de su Teaser, el cual demuestra el dedicado y apasionante trabajo desempeñado tanto por el departamento de arte como por el resto de los departamentos que han hecho posible esta película.



Enlace del Teaser: <https://vimeo.com/949535301/ad5442f4a5>

Adicionalmente, la comparación entre algunos planos y keyframes que se muestra a partir de la Figura 207 hasta la Figura 212 es otro prometedor abre bocas de lo que será la estética total de 'Verde', caracterizada por sus colores vibrantes y sus cuadros que parecen collages y serigrafías. Otros keyframes son mostrados en el anexo 14.2. de este documento.

Es en estos resultados donde se pueden ver los frutos del trabajo realizado en cada uno de los elementos diseñados, que, aunque parecían pequeños en su individualidad e incluso poco relevantes en un inicio, se convirtieron en conjunto en aquello que le da una personalidad e identidad única a la película. El Teaser y los keyframes ejemplifican la especial atención que se le prestó al carácter práctico (el cómo se verá) por encima de la estética (el cómo se ve), pues se demuestra que aspectos como el color de las telas y los tipos de materiales empleados debían trabajar y trabajaron en función de la técnica escogida, la rotoscopia.

**Figura 207**  
**Plano de Kondo y sus secuaces.**



Los actores Fernando Monge, Juan Camilo Castellón y Ángela Rodríguez encarnando a los personajes de Baruk, Kondo y Boadicea.

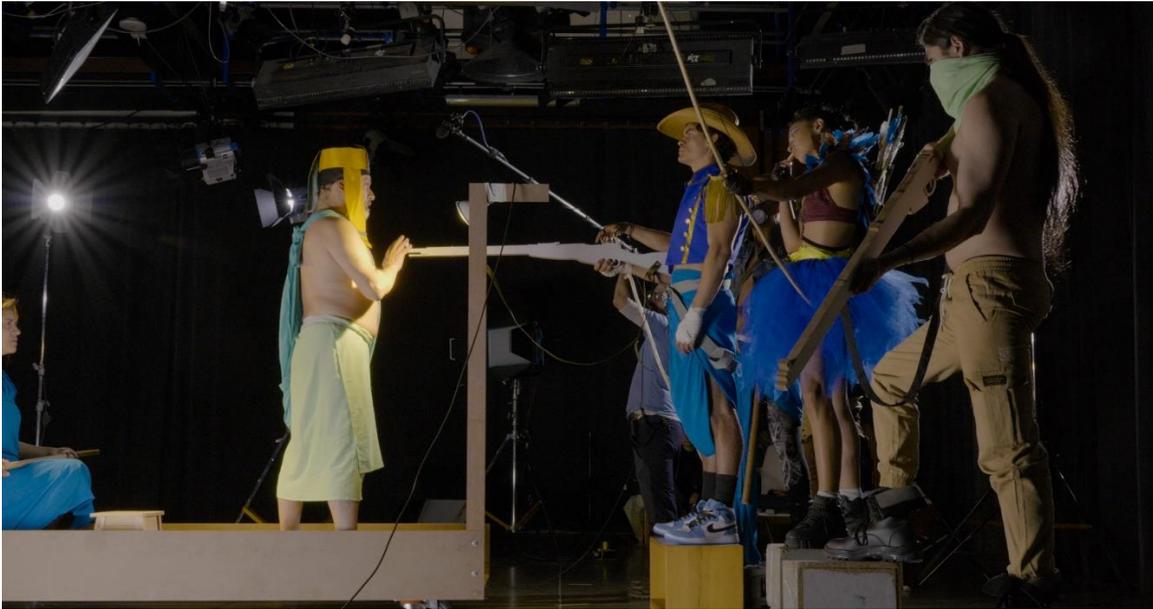
**Figura 208**  
**Keyframe de Kondo y sus secuaces.**



Baruk, Kondo y Boadicea en sus versiones animadas. (Sierra, 2023). [Keyframe].

**Figura 209**

**Plano de Kondo y los bárbaros amenazando a Osman.**



Los actores Ignacio Pinilla y Juan Camilo Castellón encarnando al amenazado Osman y al cruel Kondo.

**Figura 210**

**Keyframe de Kondo y los bárbaros amenazando a Osman.**



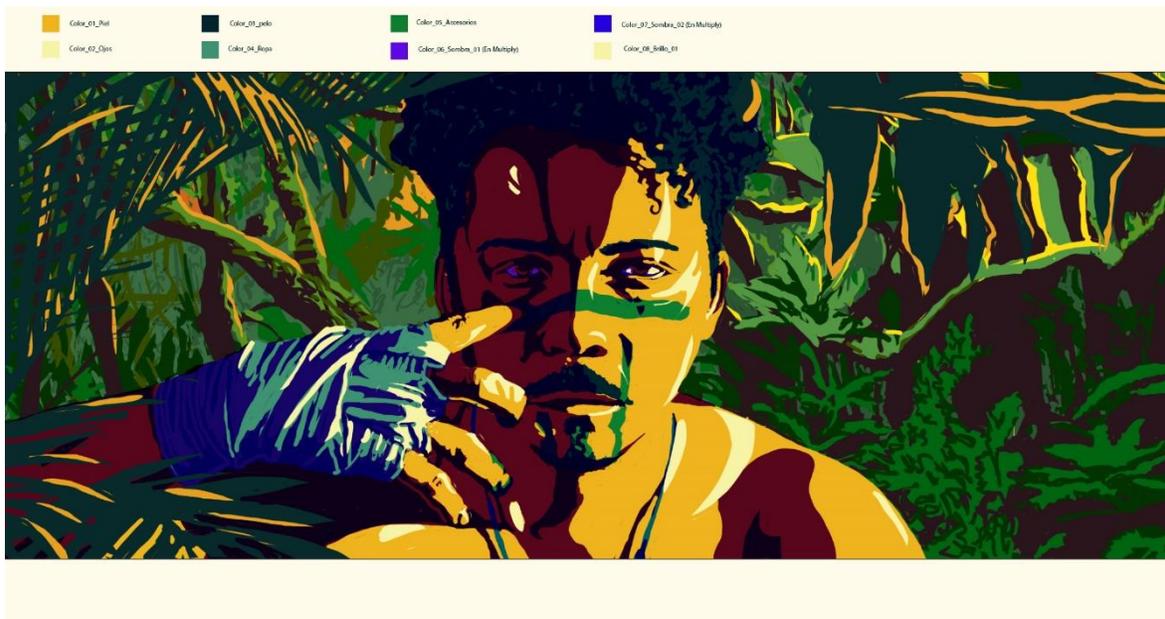
Osman, Kondo y los demás bárbaros en sus versiones animadas. (Sierra, 2023). [Keyframe].

**Figura 211**  
**Plano de Adisa preparándose para la batalla final.**



El actor Yull Núñez dándole vida al personaje de Adisa en el prelude de la batalla final.

**Figura 212**  
**Keyframe de Adisa preparándose para la batalla final.**



Adisa en su versión animada. (Sierra, 2023). [Keyframe].

### 13. CONCLUSIONES

El trabajo de arte desarrollado para la innovadora propuesta de 'Verde' fue sin duda una labor sumamente apasionante y a la vez desafiante, pues requirió de un pensamiento creativo y una actitud recursiva para lograr construir la característica identidad visual que diferencia a la película de cualquier otro largometraje realizado hasta la fecha.

Es importante destacar que durante el proceso hubo momentos y situaciones que, aunque representaron dificultades para el departamento, se convirtieron en aprendizajes significativos para mejorar el trabajo que se desarrollaba día a día y el trabajo que se seguirá haciendo tanto en este como en otros proyectos futuros. Aquí se recalcan lecciones como la escogencia de colores y materiales pensando en su practicidad para la animación y la importancia de hacer pruebas de pieles e iluminación; la necesaria búsqueda de referentes que aportan peldaños al momento de construir un mundo visual coherente que apoye la narrativa de la historia; la importancia de la continuidad y el orden en la dinámica de producción de una película coral; la optimización de recursos en la fabricación de los elementos de arte para mantener un presupuesto controlado; la 'lógica de multiplicación' como estrategia desarrollada para lograr una gran cantidad de personajes a través de la variación del vestuario, maquillaje y accesorios.

Los interesantes hallazgos y reflexiones evidenciadas durante la experiencia del desarrollo del arte para 'Verde' demuestran, por un lado, el potencial que tiene la técnica de la animación en rotoscopia para la creación de historias y universos verdaderamente extraordinarios y singulares, así como los desafíos que conlleva la elección de la técnica, y, por otro, la indiscutible utilidad de los elementos de maquillaje, peinado y accesorios como herramientas narrativas que apoyaron el objetivo de transmitir ideas en la película como la multiculturalidad, el colonialismo, el eclecticismo y la recursividad.

Finalmente, con los prometedores resultados en la rotoscopia obtenidos gracias al arduo trabajo de todos los involucrados en la producción de 'Verde' queda la satisfacción de haber tomado el riesgo de lanzarse a desarrollar una propuesta innovadora en una técnica poca explorada, como fue la rotoscopia, y se desea profundamente que este trabajo sea un aporte para la búsqueda de otras formas de narrar y sirva de inspiración para los futuros creadores audiovisuales que decidan adentrarse en la animación y explorar la rotoscopia para contar sus historias.

## 14. ANEXOS

### 14.1. Documentos:

#### 14.1.1. Desglose de personajes:

Documento disponible en:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Ggcu\\_AnxzU1nIO37X\\_gxGHHWniNwadhU/edit?usp=sharing&oid=117078416346197584263&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Ggcu_AnxzU1nIO37X_gxGHHWniNwadhU/edit?usp=sharing&oid=117078416346197584263&rtpof=true&sd=true)

#### 14.1.2. Inventario peinado y accesorios:

Documento disponible en:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KhX6E56Sx5voWAwVRkSXHh4zKoMtVImk/edit?usp=sharing&oid=117078416346197584263&rtpof=true&sd=true>

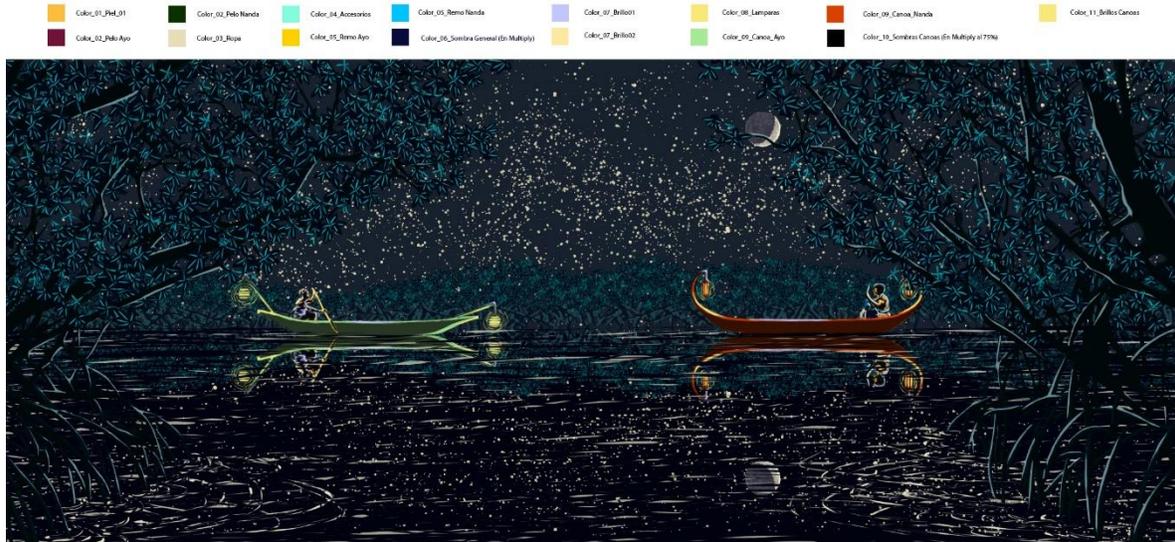
#### 14.1.3. Tabla de presupuesto:

Documento disponible en:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FykWfk\\_rbvsKnIrfC2\\_hzBZYLJGDws2J/edit?usp=sharing&oid=117078416346197584263&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FykWfk_rbvsKnIrfC2_hzBZYLJGDws2J/edit?usp=sharing&oid=117078416346197584263&rtpof=true&sd=true)

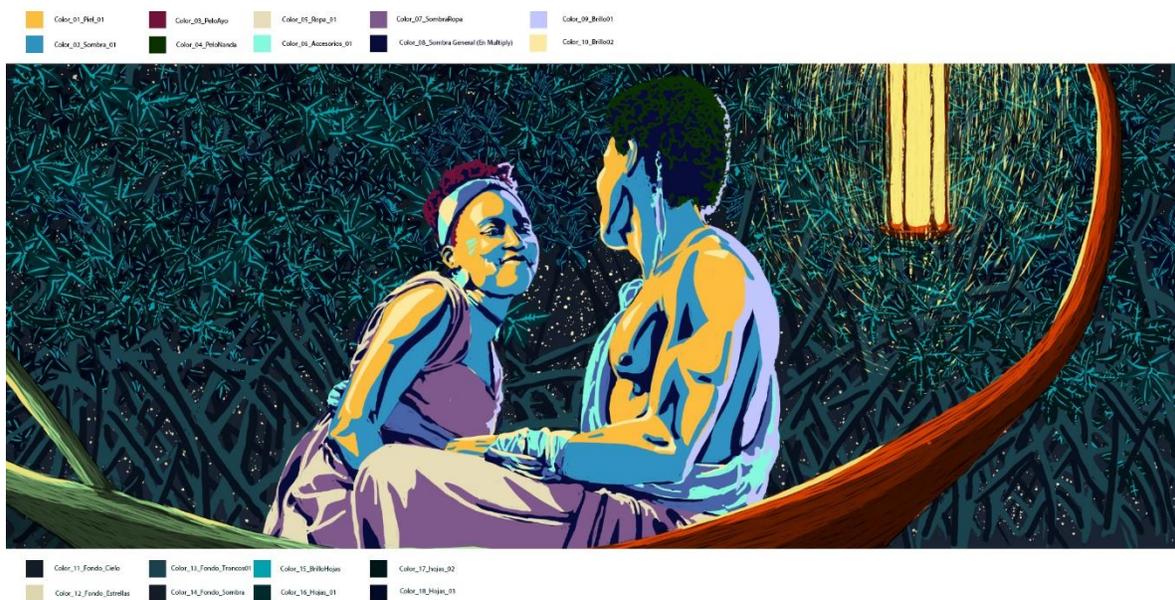
## 14.2. Keyframes:

Figura 213



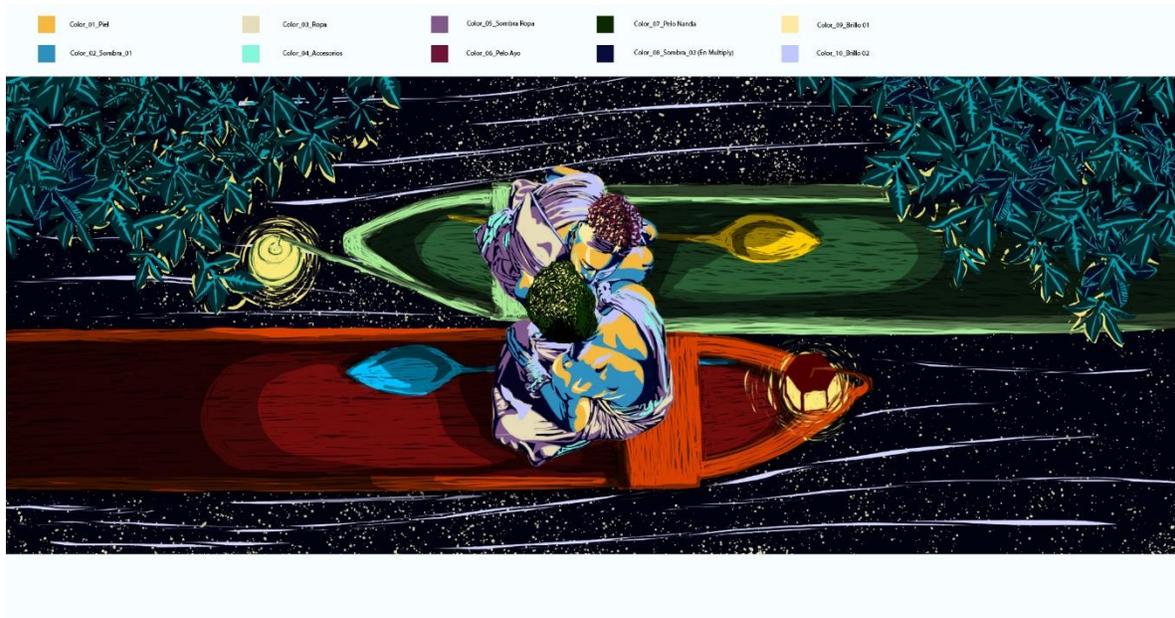
Las barcas de Ayo y Nanda se encuentran en medio del manglar. (Sierra, 2023). [Keyframe]

Figura 214



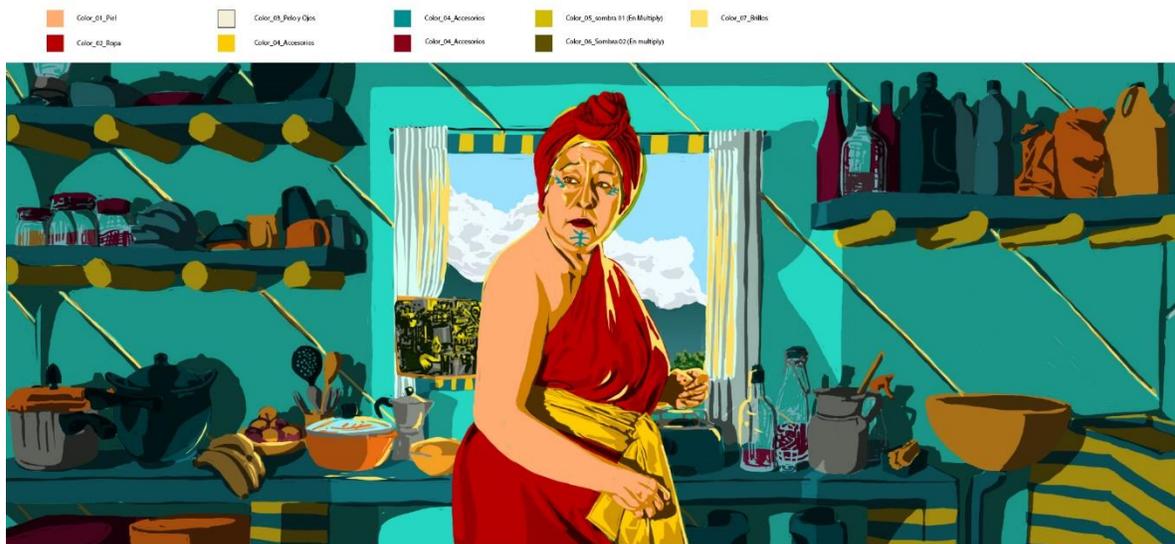
Ayo y Nanda se encuentran. (Sierra, 2023). [Keyframe]

Figura 215



Beso entre Ayo y Nanda. (Sierra, 2023). [Keyframe]

Figura 216



La abuela Carmen cocinando. (Sierra, 2023). [Keyframe]

Figura 217



Kondo, Baruk y Boadicea liderando a su ejército de bárbaros. (Sierra, 2023). [Keyframe]

Figura 218



Adisa y Deka. (Sierra, 2023). [Keyframe]

### 14.3. Fotografías del detrás de cámaras:

Figura 219



Celebración del alba. [Fotografía]

Figura 220



Deka, Ayo y Carmen. [Fotografía].

**Figura 221**



Dekka en camino a la batalla. [Fotografía]

**Figura 222**



Eiji, Ana y joven de la comunidad disfrutando los fuegos artificiales en la Celebración del alba.  
[Fotografía]

**Figura 223**



Adisa rescatando a su hija Ayo de los bárbaros. [Fotografía]

**Figura 224**



Los bárbaros. [Fotografía]

**Figura 225**



Crew de Verde. (Ocampo, 2023). [Fotografía]

**Figura 226**



Los actores Ana Harlen y Yull Nuñez siendo preparados en el camerino. [Fotografía]

**Figura 227**



Valentina Luque, cabeza de departamento. (Geney, 2023). [Fotografía]

## 15. REFERENCIAS

1. Afrika Museum. (s.f.). *Fulani, West Africa*. [Fotografía]. Trip Down Memory Lane. <https://kwekudee-tripdownmemorylane.blogspot.com/2012/09/hairstyles-in-african-culture.html>
2. Agostino, C. (s.f.). *Tribal Facepainting Concept*. [Fotografía]. Agostino Arts. [https://i0.wp.com/thestorybehindthefaces.com/wp-content/uploads/2011/04/tribalbasic\\_facepainting\\_agostinoarts1.jpg?ssl=1](https://i0.wp.com/thestorybehindthefaces.com/wp-content/uploads/2011/04/tribalbasic_facepainting_agostinoarts1.jpg?ssl=1)
3. Anónimo, (s.f.). *Niña Tikuna*. [Fotografía]. Pueblos Indígenas. <https://pueblosindigenas.es/de-colombia/ticunas/>
4. Azeez, M. (17 de diciembre de 2020). *Daenggi: A Must Have Hair Accessory of the Past*. Medium. <https://minnethazeez.medium.com/daenggi-a-must-have-hair-accessory-of-the-past-930bc63934a2>
5. Bakshi, R. (Director). (1983). *Fire and Ice*. [Película]. Estados Unidos: Polyc International BV & Producers Sales Organization (PSO).
6. Bakshi, R. (s.f.). *Imágenes del detrás de cámaras de Fire and Ice* [Fotografías]. Bakshi Productions Inc. <https://www.bakshistudio.com/fire-ice>
7. Barry, D. F. (1883). *Toro Sentado*. [Fotografía]. Daniel Guggisberg historical photographs collection. [https://es.wikipedia.org/wiki/Toro\\_Sentado#/media/Archivo:Sitting\\_Bull\\_by\\_D\\_F\\_Barry\\_ca\\_1883\\_Dakota\\_Territory.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Toro_Sentado#/media/Archivo:Sitting_Bull_by_D_F_Barry_ca_1883_Dakota_Territory.jpg)
8. Batlle, D. (29 de marzo de 2022). *Crítica de “Apolo 10 ½: Una infancia espacial”, de Richard Linklater (Netflix)*. Otros Cines. <https://www.otroscines.com/nota?idnota=17786>
9. Beard, M. (20 de septiembre de 2020). *What is Rotoscope Animation ? The Process Explained*. Studiobinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-rotoscope-animation-definition/>
10. Berger Paints India Limited. (1 de noviembre de 2016). *COLOUR CULTURE : Colours and native american culture*. Berger Paints. <https://www.bergerpaints.com/imaginecolours/colour-culture/colours-and-native-american-culture>
11. BIBI. [MUSINSA TV]. (7 de septiembre de 2020). *El armario de BIBI*. [Archivo de video]. YouTube. [https://youtu.be/i\\_P2W8WhKE?si=kkAmU9tRINOuHg8k](https://youtu.be/i_P2W8WhKE?si=kkAmU9tRINOuHg8k)
12. Buckingham, S. (2015). *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)*. Elsevier.

- <https://www.sciencedirect.com/referencework/9780080970875/international-encyclopedia-of-the-social-and-behavioral-sciences>
13. Bullock, A. & Trombley, S. (1999). *The New Fontana Dictionary of Modern Thought*. HarperCollinsPublishers : Third Edition.
  14. Busse, H. (s.f.). *Peggy Pojuktok*. InuitArt. <https://www.inuitartfoundation.org/iaq-online/the-changing-face-of-the-inuit-tattoo-movement>
  15. Butler, B. (2018). *La princesa*. [Algodón, gasa, encaje y satín].
  16. Cameron, J. (Director). (2009). *Avatar*. [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Dune Entertainment & Ingenious Film Partners.
  17. Cameron, J. (Director). (2022). *Avatar: The Way of Water*. [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment & TSG Entertainment II.
  18. Cameron, J. [FilmsNow Movie Bloopers & Extras]. (23 de mayo de 2021). *AVATAR (2009) | All Behind the Scenes Featurettes (Part3/3)*. [Archivo de Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb\\_Kc](https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb_Kc)
  19. Character Media. (22 de junio de 2022). *Stephanie Hsu Breaks Down Her Looks From "Everything Everywhere All at Once"*. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oHxQJPgkAH4>
  20. Clark, J.P (2012). *Encyclopedia of Applied Ethics*. Elsevier Inc. Academic press. <https://www.sciencedirect.com/referencework/9780123739322/encyclopedia-of-applied-ethics#book-description>
  21. Clark, N. (20 de julio de 2018). *'Avatar: The Last Airbender' Is Still One of the Greatest Shows of All Time*. VICE media group. <https://web.archive.org/web/20210514191333/https://www.vice.com/en/article/5943jz/avatar-the-last-airbender-is-still-one-of-the-greatest-shows-of-all-time>
  22. Cortes-Ramirez, E.E. (2015). *Cultural Hegemony Today. From Cultural Studies to Critical Pedagogy*. Postcolonial Directions in Education. <https://core.ac.uk/download/pdf/84894568.pdf>
  23. Craving Curly Kinks. (12 de julio de 2018). *8 Easy Head Wraps & Turbans Tutorial | Knete Styles | Short Natural Hair Friendly | IAmZani*. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wkqnie3E4Pc&list=PLKC97ABJVRxachIRNILPRw13spUVHHTe6&index=7>
  24. Decome, C. (1 de diciembre de 2015). *New story and cover for jones magazine*. [Fotografía]. Tumblr. <https://catherinedecome.tumblr.com/post/134377099177/new-story-and-cover-for-jones-magazine>

25. DiMartino, M. D., Ehasz A. y Konietzko B. (Productores Ejecutivos). (2005 - 2008). *Avatar: The Last Airbender*. [Serie de Televisión]. Nickelodeon Animation Studio.
26. DiMartino, M. D. y Konietzko B. (2007). *Interview: Avatar's Bryan Konietzko and Michael Dante DiMartino – Entrevista por Vasconcellos, E.* IGN. <https://www.ign.com/articles/2007/09/06/interview-avatars-bryan-konietzko-and-michael-dante-dimartino>
27. DiMartino, M. D. y Konietzko B. (2010). *Avatar: The Last Airbender The Art of the Animated Series*. Dark Horse Books. <https://archive.org/details/avatar-the-last-airbender-the-art-of-the-animated-series/page/3/mode/1up?view=theater>
28. Domenech, O. [unProfesor]. (25 de septiembre de 2018). *Diferencias entre imperialismo y colonialismo*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wi9FpA7pFE4&list=LL&index=7>
29. Ecologistas en acción. (1 de enero de 2018). *¿Qué es el Ecofeminismo?* Ecologistas en acción. <https://www.ecologistasenaccion.org/153210/>
30. Ehasz, A. (20 de julio de 2018). *'Avatar: The Last Airbender' Is Still One of the Greatest Shows of All Time – Entrevistado por Clark, N.* VICE media group. <https://web.archive.org/web/20210514191333/https://www.vice.com/en/article/5943jz/avatar-the-last-airbender-is-still-one-of-the-greatest-shows-of-all-time>
31. Ellen Bounds. (s.f.). *Eagle Feathers*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424211555/>
32. Fitzpatrick, L. (prólogo de Jackson, P.). (2009). *The Art of Avatar: James Cameron's Epic Adventure*. Abrams Books. Internet Archive. <https://archive.org/details/the-art-of-avatar-james-camerons-epic-adventure/mode/2up>
33. Fotógrafo chino anónimo. (1921). *Traje tradicional de la realiza mongola*. [Fotografía]. [https://es.wikipedia.org/wiki/Padm%C3%A9\\_Amidala#/media/Archivo:MongolianRoyalty.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Padm%C3%A9_Amidala#/media/Archivo:MongolianRoyalty.jpg)
34. Galen King, M. & Gelatt P. (Directores). (2021). *The Spine of the night* [Película]. Estados Unidos : Gorgonaut & Reno Productions.
35. Galen King, M. & Gelatt P. (23 de febrero de 2022). *INTERVIEW: How THE SPINE OF NIGHT is a convergence of influences that go beyond Baksh*. THE BEAT comics. <https://www.comicsbeat.com/interview-spine-of-night-morgan-galen-king-phil-gelatt/>
36. Geney, G. (4 de mayo de 2023). Behind the scenes Verde. [Fotografía]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/Cr1GVDPOBty/?img\\_index=5](https://www.instagram.com/p/Cr1GVDPOBty/?img_index=5)
37. Glimja. (18 de diciembre de 2013). *Daenggi 2*. [Imagen]. Deviantart. <https://www.deviantart.com/glimja/art/Daenggi-2-420570678>

38. González, J. P. (7 de junio de 2020). *Waking Life: la representación real de un mundo surreal*. Medium. <https://medium.com/cinestesia/waking-life-la-representaci%C3%B3n-real-de-un-mundo-surreal-57804cb2a28>
39. González-Urdaneta, L. & Vilorio, H. (2007). *El imperialismo cultural y los procesos de integración latinoamericanos*. Universidad del Zulia. <https://www.redalyc.org/pdf/1990/199016809009.pdf>
40. Gordon, S. [The art of Steven E. Gordon]. (17 de febrero de 2019). *More drawings from "Fire & Ice"*. [Imagen]. <https://www.facebook.com/RalphBakshi/posts/more-drawings-from-fire-ice-1495646983903610/>
41. Groning, K. (s.f.). *Amazon face patterns*. [Imagen]. Agostino Arts. [https://i0.wp.com/thestorybehindthefaces.com/wp-content/uploads/2011/04/amazonpatterns\\_facepainting\\_agostinoarts.jpg?ssl=1](https://i0.wp.com/thestorybehindthefaces.com/wp-content/uploads/2011/04/amazonpatterns_facepainting_agostinoarts.jpg?ssl=1)
42. Harding, J. [FilmsNow Movie Bloopers & Extras]. (23 de mayo de 2021). *AVATAR (2009) | All Behind the Scenes Featurettes (Part3/3)*. [Archivo de Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb\\_Kc](https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb_Kc)
43. Hendrickx, N. & Tamayo, A. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano*. Primera Edición. Lima: Universidad de Lima: Fondo Editorial.
44. Herbert Lang Expedition. (1909-1925). *Nasara, one of the wives of Akenge with typical fan-shaped style of the Zande, Democratic Republic of Congo*. [Fotografía]. Trip down memory lane. <https://kwekudee-tripdownmemorylane.blogspot.com/2012/09/hairstyles-in-african-culture.html>
45. Hidalgo, P. & Reynolds, D. (2018). *Star Wars: The Complete Visual Dictionary, New Edition*. DK Publishing.
46. Hwung, C. (6 de febrero de 2023). *All About Rotoscoping: Concept, History, and Application*. Digiarty. <https://www.videoproc.com/resource/rotoscoping.htm>
47. Japan Arts Council. (2020). *Kumadori Makeup*. Japan Arts Council. <https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc25/en/kumadori-makeup/types.html>
48. Jáuregui, D. (26 de mayo de 2023). *"Gordo, calvo y bajito", la apariencia no lo es todo*. Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/cine/pelicula-gordo-calvo-bajito>
49. Kishimoto, M. (1999 – 2014). *Naruto*. [Serie de Manga]. Shūeisha Inc.
50. Kisu (2010). *Avatar Spirits*. [Corto Documental]. Estados Unidos: Nickelodeon.
51. Kobiela, D. & Welchman, H. (Directores). (2017). *Loving Vincent*. [Película]. Reino Unido & Polonia: BreakThru Productions & Trademark Films.

52. Kwan, D. & Scheinert, D. (Directores). (2022). *Everything Everywhere All at Once*. [Película]. Estados Unidos: IAC Films, Gozie AGBO, Year of the Rat & Ley Line Entertainment.
53. Lee, Y. H. (1992). *Samo Hat*. [Imagen]. Victoria and Albert Museum. <https://collections.vam.ac.uk/item/O22595/hat-lee-young-hee/>
54. Linklater, R. (Director). (2001). *Waking Life* [Película]. Estados Unidos: Carolco Films.
55. Lankers, M. (2022). Detrás de cámaras de Apolo 10 ½. [Fotografía]. Netflix. <https://www.vulture.com/2022/04/richard-linklater-on-the-apollo-10-1-2-animation-process.html>
56. Lenin, V. (1963). *Imperialism, the Highest Stage of Capitalism – A Popular Outline*. Progress Publishers. (Trabajo original publicado en 1917). <https://www.marxists.org/archive/lenin/works/1916/imp-hsc/imperialism.pdf>
57. Life in Sweden. (24 de enero de 2023). *Viking Face Paint: History Behind the Fascinating Tradition*. Life in Sweden. <https://www.lifeinsweden.net/viking-face-paint-viking-make-up/>
58. Linklater, R. (Director). (2022). *Apolo 10 ½: A Space Age Childhood* [Película]. Estados Unidos: Minnow Mountain.
59. Linklater, R. [Jack Dawson Sparrow]. (30 de septiembre de 2019). *Waking life original footage*. [Archivo de Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=akLbLR2Xvd8&list=PLKC97ABJVrxZdxFYQI\\_XmTz\\_NiZ89VMNe&index=14](https://www.youtube.com/watch?v=akLbLR2Xvd8&list=PLKC97ABJVrxZdxFYQI_XmTz_NiZ89VMNe&index=14)
60. Lucas, G. (1999). *Star Wars Episode 1 : The Phantom Menace Special Features*. [Archivo de Vídeo DVD]. 20th Century Fox, disco 2.
61. Lucas, G. (Director). (1999). *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*. Estados Unidos: Lucasfilm.
62. Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episode II – Attack of The Clones*. Estados Unidos: Lucasfilm.
63. Luque, V. (2023). *Réplica Fanmade del collar de Itachi Uchiha*. [Fotografía].
64. Mattila, K. (Director). (2010). *Avatar Spirits*. [Corto Documental]. Estados Unidos: Nickelodeon.
65. Menéndez, E. L. (2018). *Colonialismo, neocolonialismo y racismo: El papel de la ideología y de la ciencia en las estrategias de control y dominación*. Universidad Nacional Autónoma de México: Primera edición. [https://www.nacionmulticultural.unam.mx/portal/pdf/publicaciones\\_novedades\\_editoriales/libro\\_colonialismo\\_neocolonialismo\\_racismo.pdf](https://www.nacionmulticultural.unam.mx/portal/pdf/publicaciones_novedades_editoriales/libro_colonialismo_neocolonialismo_racismo.pdf)
66. Mujica, L. (2001-2002). *Aculturación, inculturación e interculturalidad. Los supuestos en las relaciones entre “unos” y “otros”*. Fenix 43-44: revista de la Biblioteca Nacional del Perú. <https://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/1041.pdf>

67. Native Hope. (10 de enero de 2023). *The Feather: A symbol of honor*. Native Hope. <https://blog.nativehope.org/the-feather-symbol-of-high-honor#:~:text=Jan%2010%2C%202023%20%7C%20Native%20Hope&text=The%20feather%2C%20for%20example%2C%20is,a%20sign%20of%20high%20honor>.
68. Nkogo, E. (2008). *La cuestión étnica en África*. Nuevo Pensamiento: revista de filosofía. <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaCuestionEtnicaEnAfrica-5513841.pdf>
69. Nova, S. [@shinanova]. (28 de enero de 2022). *Upigusupunga*. [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CZSi0dFJkaN/>
70. Ocampo, N. (2023). *Crew de Verde*. [Fotografía]. [No publicada].
71. Olivas, M. (2008). *Corona Llanchama pintada y plumas*. [Fotografía]. Coronas de la Amazonía. <https://arteyantropologia2010.blogspot.com/2012/08/coronas-de-la-amazonia.html>
72. Osuna, C. (Director). (2012) *Gordo, calvo y bajito* [Película]. Colombia & Francia: Malta Cine.
73. Osuna, C. [Gordo Calvo Bajito]. (12 de mayo de 2012). *Entrevista a Carlos Osuna- Gordo, Calvo y Bajito*. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ooMHUPde6aQ>
74. O'Sullivan, M., Hockin, S., Marsh, S., Gasmer, A., Flynn, J., Weber, J. & Hirst, M. (Productores ejecutivos). (2013-2020). *Vikings*. [Serie de televisión]. TM Productions, Take 5 Productions, Octagon Films, Shaw Media, Corus Entertainment & MGM Television.
75. Palés, S. (2019). *La introducción del primer plano en el cine de orígenes. Los primeros intentos de una fragmentación espacial en la escena cinematográfica*. Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras. nº 8, pp. 23-34.
76. RebelTaxi. (25 de febrero de 2022). *Spending 7 Years Making 1 Cartoon (Spine of Night Interview)*. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UJF81BZY0k>
77. Rubeo, M. [FilmsNow Movie Bloopers & Extras]. (23 de mayo de 2021). *AVATAR (2009) | All Behind the Scenes Featurettes (Part3/3)*. [Archivo de Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb\\_Kc](https://www.youtube.com/watch?v=7RpUZ0mb_Kc)
78. Sarkar, I. (26 de octubre de 2020). *This is what all the hats in your favorite historical K-Dramas mean*. Allkpop. <https://www.allkpop.com/article/2020/10/this-is-what-all-the-hats-in-your-favorite-historical-k-dramas-mean>
79. Sierra, I. (2020). *Compilado de Vestuarios*. [Documento no publicado].
80. Sierra, I. (2021). *Nota de dirección Verde*. [No publicada].

81. Sierra, I. (2023). *Keyframes para el teaser de Verde*. [Imágenes]. [No publicadas].
82. Sierra, I. (Director). (2023). *Verde* [Película]. Colombia: Telar de Cine & SkyLab Producciones.
83. Sim, J. (12 de mayo de 2022). *'Everything Everywhere All At Once's' make-up artist on how she created the dynamic looks from the film*. Vogue. <https://vogue.sg/everything-everywhere-all-at-once-make-up/>
84. Slavmoda. (s.f.). *Joyería en la cultura tradicional Rusa*. Slavmoda. <https://slavmoda.com/ukrasheniya-v-russkoy-tradicionnoy-kulture/>
85. SMTOWN. (14 de febrero de 2022). *TAEYEON E//9 'INVU' MV*. [Archivo de video]. YouTube. [https://youtu.be/AbZH7XWDW\\_k?si=QI6bgrJuh\\_mYKQAr](https://youtu.be/AbZH7XWDW_k?si=QI6bgrJuh_mYKQAr)
86. Solano, A. F. (2010). *Cómo es casarse con una coreana*. [Fotografía]. SoHo. <https://www.soho.co/historias/articulo/matrimonio-con-una-coreana-cronica-de-andres-felipe-solano/12690/>
87. Taylor, J. (2 de octubre de 2021). *Etched on the skin*. CBCNews. <https://newsinteractives.cbc.ca/longform/inuit-kakiniit-traditional-tattoo/>
88. The Metropolitan Museum of Art. (2009). *Russian Headdress*. Brooklyn Museum Costume Collection. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/155786?img=1>
89. Thomas, M. (2012). *Tamika sur un chaise longue avec Monet*. [Pedrería, acrílico, óleo y esmalte sobre panel de madera]. Seattle Art Museum.
90. Tibetan Nuns Project. (s.f.). *How to Use and Choose a Tibetan Mala*. Tibetan Nuns Project. <https://tnp.org/how-to-use-and-choose-a-tibetan-mala/>
91. Tupo1. (18 de mayo de 2020). *6 Quick & EASY Headwrap/ Turban Styles / Tutorials /Tupo1*. [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/12WMPiWMSAc?si=JbZPhHMyX7N74YBt>
92. UNESCO. (s.f.). *El teatro Kabuki*. Unesco: Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://ich.unesco.org/es/RL/el-teatro-kabuki-00163>
93. Van Gogh, V. (1888). *Retrato de Armand Roulin*. [Óleo sobre lienzo]. Museo Flokwang.
94. Van Gogh, V. (1890). *Retrato de Adeline Ravoux*. [Óleo sobre lienzo]. Museo de Arte de Cleveland. [www.clevelandart.org](http://www.clevelandart.org)
95. VladimirD. (2 de septiembre de 2010). *Rusia, siglos X-XI Campo Voinovo. Reportaje fotográfico de la Edad Media*. Foro Vinski. <https://forum.awd.ru/viewtopic.php?f=920&t=102120>
96. Wilkins, G. H. (1916). *Kila. Coronation Gulf*. InuitArt. <https://www.inuitartfoundation.org/iaq-online/the-changing-face-of-the-inuit-tattoo-movement>

**FIGURA 46:**

Imágenes referenciadas en orden de izquierda a derecha.

- a. Etsy. (s.f.). *ON SALE African beaded necklace*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437422161477/>
- b. Continent Creative. (s.f.). *Grace Bol fot Paula Mendoza by Tigres Escobar*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437422915979/>
- c. CSM YAZ SANCHES. (s.f.) *Candongas metálicas*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437422905866/>
- d. Sweet Repeat. (s.f.). *Jade*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424173767/>
- e. Anónimo. (s.f.). *Accesorios por encargo*. [Imagen]. Pinterest. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424193283/>
- f. Pinterest. (s.f.) *Unique African Parchwork Collar*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424192944/>
- g. Susan Edwards. (s.f.). *Collar de círculos metálicos*. [Imagen]. Pinterest. [https://co.pinterest.com/pin/Advt7R6\\_kNPYQsJMJs2ZQj7jX\\_AYtiASJXXy\\_CQ95dcifvjbDFI\\_zm0/](https://co.pinterest.com/pin/Advt7R6_kNPYQsJMJs2ZQj7jX_AYtiASJXXy_CQ95dcifvjbDFI_zm0/)
- h. Oliver.Quinn (s.f.). *Thai Silver*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437422130087/>

**FIGURA 47:**

Imágenes referenciadas en orden de izquierda a derecha.

- a. Bianca Oliveria (s.f.). *Maquillajes africanos*. [Imagen]. Pinterest. [https://co.pinterest.com/pin/324329610674683709/feedback/?invite\\_code=e\\_ba5b50a7d484092ab7921c96f78fa0e&sender\\_id=764486242904859307](https://co.pinterest.com/pin/324329610674683709/feedback/?invite_code=e_ba5b50a7d484092ab7921c96f78fa0e&sender_id=764486242904859307)
- b. M.S.A. (s.f.). *Mujer africana con maquillaje tradicional*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437422128098/>
- c. K'uk' Balam QJ. (s.f.). *Hombre con maquillaje africano tradicional*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424172326/>
- d. WarjoRQQ. (s.f.). *Maquillaje tribal africano*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437423041348/>
- e. Bloglovin'. (s.f.). *Indigenous. Pt. Shot by : @e\_nice87*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424172300/>

**FIGURA 49:**

Imágenes referenciadas en orden de izquierda a derecha.

- a. Flexi Africa. (s.f.). *Effortlessly Chic: African Pattern Polyester Print Headband for Women - 238 snowflake*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424174708/>

- b. Tupo1. (18 de mayo de 2020). *6 Quick & EASY Headwrap/ Turban Styles / Tutorials /Tupo1*, min 0:40. [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/12WmpIWMSAc?si=JbZPhHMyX7N74YBt>
- c. Nik Grey. (2 de octubre de 2010). *Turban Tying Tutorial*, min 1:19. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/6E7xUpuGEI4?si=PMI1q0PLYQBt975s>
- d. Tupo1. (18 de mayo de 2020). *6 Quick & EASY Headwrap/ Turban Styles / Tutorials /Tupo1*, min 1:33. [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/12WmpIWMSAc?si=JbZPhHMyX7N74YBt>
- e. Brandi Lofton. (13 de julio de 2017). *Headwrap/Turban Tutorial*, min 4:48. [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/hLJAyuPRiKs?si=npXXUykRnOJO50Cq>
- f. Mick Thompson. (1 de febrero de 2012). *Mick is shown how to tie a Berber turban whilst away with Specialist Morocco in Marrakech*, min 1:44. [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/GDNwc2edSik?si=oe1AqgANcvzfWxKN>

**FIGURA 56:**

Imágenes referenciadas en orden de izquierda a derecha.

- a. Stella Maris Montejano Ghirardotto. (s.f.). *Mujer de África*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424173693/>
- b. Pedro Alcoitia. (s.f.). *Mujer vestida con el traje tradicional de India*. [Imagen]. Pinterest. <https://co.pinterest.com/pin/756534437424173689/>
- c. Baldizionne. (1997). *Two young girls waring leather disks*. [Fotografía]. *Timeless India*. Mapin Publishing Pvt. Ltd.