

Capítulo 1. Primeros pasos en la labor de la dirección de arte

La realización de toda comunicación audiovisual debe tener tres etapas de trabajo: la pre-producción, la producción y la post-producción.

En la primera etapa, la de pre-producción, se organiza y planifican todas las necesidades para llevar a cabo la realización del *film*, hasta llegar a la etapa del rodaje o grabación.

Se pasará a explicar paso a paso toda la realización de la pre-producción, específicamente de la dirección de arte del teaser a producirse.

1.1 El guión como herramienta y guía de trabajo

Todo largometraje o filmación comienza con la escritura del guión o guía de lo que se quiere contar y transmitir al espectador. Una vez que éste guión está terminado, luego de haber realizado las correcciones y cambios pertinentes, se forma el gran equipo de trabajo para llevarlo a cabo. Esta división de tareas sirve para realizar con éxito la película y cada una tiene una responsabilidad.

En ésta oportunidad hablaremos específicamente del área de arte.

El director de arte, que es el jefe del equipo, es quien se encarga de recibir el guión literario que se le entrega al

área de arte. Una vez que lo ha recibido se realiza una primer lectura del mismo. Luego, se lee detenidamente cuantas veces sea necesario y se llega a una interpretación libre y propia. En estas primeras lecturas se crea una primera visión global de la historia a mostrar. El director de arte escribe, dibuja y fotografía las primeras ideas disparadoras para luego desarrollarlas o corregirlas con el equipo de arte.

El guión provee de la primera información básica que se necesita como punto de partida para orientarse en la búsqueda de información. Luego, como área de arte, se transforma en un análisis detallado para poder desarrollar el diseño.

A ésta primera lectura se la puede ayudar marcando el guión, destacando las necesidades y teniendo una primera visión de lo que se va a crear.

Luego se realiza un desglose del guión. El mismo se lleva a cabo a través de planillas divididas en tres áreas: maquillaje y peinado, vestuario y utilería. En cada una de ellas se detalla escena por escena las necesidades de cada toma, de acuerdo a su área. Esto sirve de guía para que en el momento que se esté grabando esa escena, no falte nada del arte. Es imposible memorizar las necesidades exactas de cada escena, entonces, antes de preparar la misma, se busca la planilla correspondiente y allí está detallado todo lo que se necesitará para su realización.

La finalidad del desglose es identificar todos los recursos necesarios para filmar cada escena. Esto se puede realizar en forma manual llenando planillas (en Excell o papel). Cada planilla representa una escena y en ella están listados todos los elementos necesarios para filmarla. La forma correcta de desglosar un guión es leer linealmente de principio a fin toda la escena para identificar los diferentes campos a medida que aparecen. La forma incorrecta es buscar los campos en el texto. Si desglosamos de esa forma, pasaremos por alto varios elementos. (Del Teso, 2005, p. 32-33)

Luego de realizar esta tarea de división en planillas se hace una reunión con el director general. En la misma se aclaran todo tipo de dudas y comparten las decisiones tomadas para el diseño de arte. En esta reunión, el director de la película comunica a todo el equipo lo que piensa y se imagina acerca de la dirección de arte para el largometraje: cómo le gustaría verlo y propone ideas para el diseño.

A medida que se recopila más material para este diseño se acentúan las reuniones con el director general. Es sumamente importante poder transmitir, a través de imágenes, lo que se va a crear y llevar a cabo.

La última palabra, lógicamente la tiene el director, nuestro trabajo consiste en aportar ideas, no solamente las que se derivan del guión, sino evolucionar y aportar

recursos para ayudar a contar mejor lo que está escrito en ese guión. A partir de ahí se empiezan a desglosar y a estudiar por secuencia o por decorado la problemática de cada uno de los escenarios. (Murcia, 2002, Entrevista II)

Se va mostrando al director del teaser el diseño detallado y justificado de todo lo que compone a la dirección de arte (escenografía, vestuario, maquillaje y peinado) hasta llegar al diseño final y poder realizarlo para cada día de rodaje. Para saber qué se va a necesitar para cada día de grabación se realiza un plan de rodaje, el cual organiza día por día lo que se va a realizar y en qué horarios y lugares se llevará a cabo.

Ocurre que muchas veces, el director general indica algo con lo que el director de arte no esté del todo de acuerdo, por eso tendrá que convencerlo, con justificaciones y fundamentos lo que se quiere realizar. Van a tener que evaluar los aspectos positivos y negativos de cada propuesta hasta convenir lo mejor para la película.

Diseñar vestuario resulta más satisfactorio cuando un director es flexible. Por ejemplo, Steven Spielberg entra en la primera reunión de producción de una película, y tú tienes la sensación de que ya la lleva rodada en su cabeza. Pero descubrí que era muy abierto,

y que si tienes una idea que le gusta, la incluirá en el rodaje. (Powell, 2003, p.97)

Las cuatro áreas que forman el equipo de trabajo de arte, en este momento, comienzan a trabajar individualmente en la creación correspondiente, ya sea del vestuario, del maquillaje, del peinado o de la escenografía.

Cada una de ellas diseña, de la mejor manera, lo que quiere expresar. Lo hacen a través de diversos recursos. Pueden ser dibujos a mano, por computadora, una combinación de ambas, con *colage*, a través de fotografías o cualquier método que al diseñador le parezca oportuno para comunicar su propuesta. Cada área hace bosquejos y *artbooks* de estilo visual de las ideas que quiere expresar de acuerdo a su tarea.

Luego del desarrollo y del detenido diseño que le corresponde se interrelacionan las áreas para reunirse nuevamente con el director de la película y poder llevar ese diseño o idea a la práctica.

Las cuatro áreas se ayudan y apoyan entre sí, ya que todo tiene relación o una justificación en común. Todas juntas componen la caracterización de los personajes y los escenarios y en conjunto la imagen que comunica al espectador lo que se quiere mostrar.

En el caso de *El camino a través de los sueños*, a causa de la cantidad de personas que integraban el equipo, se han realizado las cuatro áreas por los mismos integrantes. Como

no había una persona diferente para que lleve a cabo cada área, fue una sola persona la que se encargó de las cuatro áreas al mismo tiempo. Por este motivo, la misma tuvo mucho más trabajo pero lo positivo fue que pudo ir diseñando paralelamente y en conjunto las cuatro áreas.

Es por eso que ha sido indispensable la buena comunicación entre los integrantes que ocupaban los diferentes roles, el cumplimiento de los plazos acordados y una cuidadosa preparación de lo que a cada uno le correspondía.

No siempre la relación entre las áreas es buena, sobretodo si del área de fotografía se habla. Es sumamente importante trabajar junto al director de fotografía, ya que una buena iluminación ayuda a la dirección de arte y viceversa. Estas dos áreas están estrechamente relacionadas y se deberían apoyar una a la otra. Pero muchas veces existen rozas entre el área de arte y el de fotografía. Esto ya pasa hace varios años y se ha originado mayormente a causa de las horas que a cada uno le toca trabajar. Esto no debería ocurrir ya que las dos trabajan a favor de la imagen y de realizar de la mejor manera la sensación que se quiere transmitir del guión.

Una buena relación con el director de fotografía es esencial, pues él puede contribuir en gran medida al trabajo tanto del director como del diseñador de vestuario. Algunos vestuarios se han salvado gracias a una buena fotografía. El director de fotografía y el

diseñador de vestuario forman parte del mismo equipo: tienen que trabajar juntos para definir la paleta de colores de una película, expresando las formas con el color. (Tosi, 2003, p. 149)

En la realización del teaser esta relación entre el director de arte y el director de fotografía no tuvo mayores inconvenientes. Se pudo trabajar en conjunto para un mejor funcionamiento y rendimiento de la imagen.

1.2 ¿Qué hace el equipo de dirección de arte?

La dirección de arte es una de las áreas que compone la realización de un *film* y se encarga de crear la escenografía, el vestuario, el maquillaje y el peinado para expresar y mostrar una historia.

Intenta traducir el guión en imágenes. Determina el estilo visual de estas imágenes, a través de una búsqueda comunicacional.

"A la dirección de arte le corresponde también determinar la estética y la expresividad visual y tomar decisiones sobre ellas." (Murcia, 2002, p.64)

La misma es una de las grandes áreas que llevan a cabo la realización de una película. Divide su trabajo en cuatro especialidades:

Director de Arte (la cabeza mayor):

1-Escenógrafo: Utilería, asistentes, ayudante, meritorio.

2-Vestuarista: Modista, asistente, ayudante, meritorio.

3-Maquillador: Asistente, ayudante, meritorio.

4-Peinador: Asistente, ayudante, meritorio.

Lo que hace el director de arte es organizar estas cuatro áreas. Les da órdenes y especificaciones de los diseños a seguir para que ellos los realicen, con la ayuda de un grupo de personas que cada área tiene a cargo.

Todo lo que ellos hacen está muy diseñado y pensado. "...nada puede ser casual ni incontrolado visualmente si no está en el contexto de la narración..." (Murcia, 2002, p.63)

Cuando Murcia dice esto, se refiere a que todo lo que se coloca en el set, hasta el más mínimo detalle, tiene que tener un porqué, tiene que estar justificado. No se puede realizar nada por gusto propio.

Cada elemento o detalle que agrega el director de arte, debe expresar algo en forma visual y al mismo tiempo estética.

La escenografía son todos aquellos elementos que, agrupados, conforman el entorno en el que transcurre la película. La utilería (la cual forma parte de la escenografía) son todos los objetos y utensilios necesarios para dar vida a los escenarios en los que transcurre la acción. Son objetos que pueden moverse, tomarse y arrastrarse. Escenografía y utilería no son la misma cosa. La escenografía es fija. La utilería es móvil.

El vestuario es otro de los grandes elementos que ayudan a la

caracterización de los personajes. Se trata de lo que cada personaje, desde el protagonista hasta el más lejano extra, va a vestir. Cada detalle y accesorio le da un significado, el cual tan solo con verlos nos transmite algo. "...el diseñador de vestuario se ocupa del "quién" (¿Quién es este personaje? ¿Qué puede esperar el público de él?). Antes de que un actor pronuncie una palabra, su vestuario ya ha hablado por él." (Nadoolman,2003,p.9)

El maquillaje (que se encarga de la piel de los actores) al igual que el peinado (que se encarga del cabello de los personajes), ayudan a terminar con la caracterización de los personajes. Hay varios tipos de maquillaje y diversos materiales para elegir, los cuales pueden llegar a cambiar totalmente a un actor. El peinado también ayuda con esta caracterización y tiene diferentes formas de tratarlo y hasta agregarles por ejemplo, postizos, pelucas, bigotes, extensiones, teñir los cabellos y diversas cosas más.

Capítulo 2. Disparadores de ideas

2.1 Documentación y búsqueda de información icónica y textual

En esta fase se realiza una búsqueda más detallada, luego de haber imaginado y creado las ideas principales de la dirección de arte y basándose en el guión de la película.

Esta fase de averiguación es un proceso en el cual se recogen datos en un aspecto general y se analizan para añadir nuevos conocimientos a los ya existentes.

Todo proyecto requiere una búsqueda de fuentes de investigación, de referentes y de inspiración. Puntos de partida o disparadores de la imaginación y creación para el director de arte. En esta etapa hay que relevar todo lo que se quiere comunicar.

El objetivo es marcar las direcciones del trabajo, buscar un conjunto de ideas principales.

Lo primero que se ha buscado para la realización del arte de *El camino a través de los sueños* se detalla a continuación:

Género: comedia de realismo mágico

Este género combina elementos de comedia y en especial, del realismo mágico.

El género de realismo mágico trata lo sobrenatural, lo fantástico, lo cual no se podría encontrar en la realidad, pero que dentro de la historia se ven totalmente normales y verosímiles. Muestra lo irreal o extraño como algo cotidiano o común.

Contiene elementos mágicos, siendo "normales" al espectador.

Su propuesta estética se aleja de lo real, pero genera un mundo verosímil para el espectador.

Se muestra lo irreal o extraño como algo cotidiano y común.

Época: la época en la que transcurre la historia es en la actual, año 2007.

Se desarrolla en verano. Con un clima muy cálido, ya que el lugar geográfico es Argentina, provincia de Jujuy, en los pueblos El Puñuy y El Changüí. Como es verano hay más probabilidades de lluvias, pero igualmente es un ambiente muy seco y árido. Durante el día las temperaturas son altas, alcanzando los 37° C, pero durante la noche se siente un abrupto cambio de la misma, llegando a bajar unos quince grados aproximadamente, llevando la temperatura a los 16° C.

Los tres pueblos tratados en las tres diferentes historias, son pueblos creados por los guionistas, son pueblos que no existen realmente. Para la realización del teaser se han investigado pueblos reales de Jujuy, para aplicar los mismos aspectos y tenerlos en cuenta en estos pueblos imaginarios.

Para ello los guionistas armaron una descripción irreal de estos dos pueblos (El Changüí y El Puñuy): son muy pequeños, con escasa población. El Changüí está ubicado al sureste de la provincia de Jujuy y el Puñuy en el centro de la misma.

Cada película tiene su estilo, esto quiere decir que tiene un carácter propio, una forma determinada de transmitir algo.

Puede haber estilos parecidos o intentar apoyarse al modo de mostrar de una película ya realizada para transmitir lo que se busca. Esta estética está dada por varios factores: puede ser que tenga una mirada determinada del director o se da por el género, por un aspecto cultural o de época. En este caso se definió el estilo a partir del género e indicaciones o aspectos que quería darle el director general.

El aspecto general que se quiso trabajar fue integrar las tres historias a través de la imagen. Se buscó que haya relación entre ellas a través de la atmósfera dada. Se decidió que esta relación se iba a dar por un tono sepia en todo el teaser. Si bien son tres historias diferentes, están relacionadas no sólo por el guión sino también por la imagen. Se intentó dar una sensación de unión, de amor, esto se logró a través de colores cálidos como el anaranjados, los rojizos, los marrones y colores neutros para crear esta sensación. "El rojo-anaranjado (rojo de Saturno) es el color más caliente y el azul-verde (óxido de manganeso) es el color más frío." (Itte, 2002, p.45)

En la historia de Clemente, transcurren dos divisiones, que están dadas por un contraste de imagen. Una de estas divisiones (la del sueño) se quiere relacionar con las otras dos historias (la de Enrique y la de Don Pepe) del teaser. El sueño tiene una atmósfera sepia, como las otras dos historias. En la segunda división, la sección de Clemente en

la cama, se utilizan colores fríos para crear este contraste buscado, es decir que se utilizó para crear la diferencia y el contraste caliente-frío. También se buscó apoyo en imágenes de la verdadera provincia de Jujuy, para dar la misma sensación general y unir todas las historias entre sí. Esta atmósfera está dada a través de los objetos, las locaciones y los colores del vestuario y escenografía. Todo esto unido conforma la imagen buscada.

A través de esta decisión general de la atmósfera del teaser, se fueron detallando e imaginando con más profundidad los aspectos más puntuales. Ya teniendo una primera visión de a dónde se quería llegar, se buscaron fuentes de referencia e inspiración más específicas. Esto se realizó a través de una documentación icónica y textual.

En esta etapa de documentación se seleccionó bibliografía y material textual, gráfico y audiovisual que sirve de referencia para lo que se quiere mostrar.

Se realizó un relevamiento visual de la arquitectura, la indumentaria, los objetos, los peinados, las personas, correspondientes al lugar y época en que transcurre la acción.

Hay varios modos de documentación, los que se han utilizado en este caso fueron:

Material icónico y gráfico: dibujos, pinturas, ilustraciones, reproducciones, material fotográfico; Material Multimedia;

Material audiovisual: videos, películas y Material literario: libros, revistas, documentos y ensayos.

El material nombrado anteriormente fue tomado tanto de fuentes secundarias (libros, revistas, publicaciones, sitios web) como también de fuentes primarias (fuentes directas).

La búsqueda de documentación se basó principalmente en pintores. A lo largo de los años hubo pintores relacionados con el realismo mágico.

La documentación a utilizar en este caso es de estilo pictórico, para poder obtener a partir de la pintura, diferentes elementos que permitan trabajar con lo real e imaginario. Por esto en su mayoría se eligieron pinturas que no tengan mucha representación icónica textual con respecto a los escenarios o personajes que aparecen en la historia, sino que permitan, a través de la visualización del material seleccionado, poder generar un mundo propio irreal pero verídico para el espectador y así generar el estilo de realismo mágico en la historia.

Algunos de los pintores que han disparado la imaginación y se han querido relacionar con las historias son:

-Rob Gonsalves: sus pinturas tienen raras y diferentes dimensiones o formas, que viéndolas en conjunto parecen reales. Este pintor tiene muchas obras, con diferentes pensamientos, formas, colores y texturas. Principalmente

utiliza colores pasteles, como los que se intentarán utilizar en el teaser, pero toda la imagen llevada a un tono sepia.

Para realizar este tipo de pinturas se necesita una gran imaginación y es esto lo que impulsa y dispara ideas para la película.

Se utilizó el surrealismo como documentación necesaria también, ya que el mismo trata de plasmar el mundo de los sueños y de los fenómenos subconscientes, al igual que se quiere realizar en *El camino a través de los sueños*.

Otro de los artistas de esta época y que ha ayudado en esta documentación es Magritte.

"Ofrece cierta similitud con Chirico, es uno de los surrealistas más claramente simbolistas.

Provoca el choque emotivo de color aplicado a formas realistas puestas en lugares y momentos inverosímiles. Realiza absurdas combinaciones de paisajes, arquitecturas, esculturas, ambientes externos e internos". (Masson, 2006)

Al igual que Rob Gonsalves, Magritte realiza sus obras plasmando partes reales con imaginarias y haciendo una fusión entre ellas. Crea una pintura integrada y verosímil.

También se rescata al pintor Honoré Daumier por la forma en que representa a los personajes, dándoles un grado grotesco pero cómico. Siendo reales a la vista, pero con un aspecto cómico y caricaturesco. En todo el largometraje se ha buscado este tipo de personajes, que desde sus rasgos físicos hablan

de su personalidad y sentimientos. Uno los ve y ya el personaje habla por sí sólo, transmite muchas sensaciones.

Además de los artistas citados anteriormente, también es necesario hacer un relevamiento del arte propio del noreste argentino, lugar físico en donde se desarrollan las historias, para intentar plasmarlo en la imagen, ya que no se va a poder viajar hasta Jujuy para su realización.

Por consiguiente se desarrollará a continuación una investigación de material icónico pertinente para la realización del diseño artístico del proyecto.

En primer lugar se nombra al Pastor Monzón Titicala, un pintor jujeño, el cual plasma su cultura y muestra a su pueblo. Lo cual ayuda mucho para ver cómo son los lugares geográficos y las sensaciones que causa al mirar las pinturas.

Sus óleos ofrecen variadas imágenes de un incalculable valor local reflejando en ellos su carga de memoria y vivencia ancestral. Francisco Tinte, director del Museo Regional de Pintura "José Antonio Terry" está convencido de un cierto antagonismo presente en la obra de Titicala: es silenciosa y fuerte, sencilla y elocuente, sus colores ocres oscuros y al mismo tiempo brillantes, esa magnífica contrariedad de lo imposible a lo posible, de lo duro a lo bello; esos son los colores que con gran valor artístico maneja. (Garzón, 2006)

Este artista y su obra, se ha elegido, no sólo por ser un fiel y sincero representante de la obra y la cultura jujeña, sino también, por la técnica pictórica y la paleta de colores, en donde predominan los tonos cálidos.

Otra relevancia de estos textos icónicos, para el proyecto, es la simplicidad que estas obras poseen, desde el sentido de representar a los habitantes y los paisajes jujeños, un aspecto alejado de la realidad y más cercano a lo simbólico, concepto muy presente en el proyecto a desarrollar.

A continuación se presentan diferentes artistas jujeños, que como no han tenido trascendencia, no es posible presentar datos sobre ellos y su arte. Sin embargo, sus obras son relevantes, en sentidos técnicos, para dar una idea de la estética que se busca.

Estos artistas, si bien poseen una estética realista y detallista, se eligieron por las texturas de sus imágenes y la estilización de la misma, como medio de comunicación.

Ellos son:

Lorenzo Toro (sus obras *Feria Norteña* y *Estación*); Carlos Cid (*Procesión en Calilegua*) y Brigido Abán (con su obra *La Plaza*).

La búsqueda de documentación se amplía con el relevamiento fotográfico directo, de las costumbres, locaciones, personajes, edificios, lugares y gente, tomadas del norte

argentino para ver el estilo de vida y como disparadoras de ideas.

En un primer momento se han recolectado fotografías reales de fotógrafos reconocidos.

Uno de ellos, Joan Ramón Pié, ha deslumbrado la atención ya que a través de sus fotos refleja escenarios de la realidad, tomadas del mundo real, que a la vez tienen algo irreal, alguna forma o superposición que lo despegan de lo real creando un realismo mágico. Este estilo es el que caracteriza a este fotógrafo.

De alguna manera, hay algo que despega al espectador de lo real y lo hace soñar o imaginar. Utiliza colores en general muy cálidos, al igual que en el largometraje *El camino a través de los sueños*.

Otro fotógrafo es Juan Carlos Martín. El mismo se ha tenido en cuenta por sus recortes en sus imágenes, dándoles ángulos no convencionales, o sea, no cotidianos. Recorta la imagen de manera especial. También por los tonos pasteles que le da a la mayoría de sus fotografías. Se intentó que estas imágenes sean de referencia o disparadoras de ideas para el teaser.

Un fotógrafo más que se tuvo en cuenta es Pasquale Caprile. Su tono sepia en sus fotos es exactamente lo que se busca darle a la imagen de la película. También sus ángulos y deformidades son para tener en cuenta y tomar ideas. En sus

fotografías juega con las líneas rectas horizontales y verticales y la combinación de curvas y la fuga de ángulos.

También se han recolectado fotos reales del lugar donde transcurren las historias. Se han tomado fotografías directamente, esto quiere decir, como fuentes primarias, del norte argentino.

A través de estas fotos se quiere ver: el clima que se debe plasmar, los terrenos que se deben intentar crear y las sensaciones que generan al verlos. En cuanto a los personajes, se van a observar a las personas del lugar (Jujuy) y así poder luego relacionarlo con los personajes de las historias.

Se recopilan fotografías propias del lugar, las costumbres, vestuarios y personas de Jujuy.

Se buscaron también vestuarios y vestimenta adecuada para los personajes, viendo las verdaderas personas que habitan en Jujuy. Esto se realiza a través de fotografías específicas de habitantes de esta ciudad, los cuales, aunque no se vayan a utilizar en la película, se intenta apoyar y copiar sus rasgos y costumbres.

Se intenta ver la indumentaria de las personas que habitan en Jujuy, para poder llevarlo a los personajes y lograr transmitir la misma sensación.

Se quiere lograr que con tan solo mirar al personaje, éste transmita sin decir palabra, de dónde es, cómo se encuentra en ese momento, cómo vive, su actitud y personalidad.

Otro tipo de documentación a relevar es la mención de diferentes recursos audiovisuales que se ajustan tanto a género como a estilo visual. Las mismas están mencionadas y marcadas por los afiches y diferentes fotogramas.

Queda en claro que la búsqueda no estará directamente relacionada con las situaciones o historias que se suceden concretamente, las cuales deben ser tratadas en forma individual luego, sino más bien con el concepto visual que se quiere lograr en el total de la película.

Hemos tomado como referentes visuales las siguientes películas:

Amelie:

En el caso de este largometraje se trabaja mucho con la imaginación. Se ha tenido en cuenta por su estilo surrealista y por el género cómico que ésta trata, es por eso que se ha tomado como referencia audiovisual.

El gran pez:

Este largometraje ha servido mucho como disparador ya que supera los límites de la realidad y es lo que se busca para *El camino a través de los sueños*. En cuanto a la imagen no existen grises y es un mundo de sueños, representado a través de colores y objetos vivaces.

Arizona Sur:

Esta película es muy característica por la historia, ya que transcurre en un pueblito del norte al igual que el que se está tratando. El personaje principal es misterioso y emprende un viaje.

Gato blanco, gato negro:

Lo único que se tiene en cuenta de este largometraje es la caracterización de los personajes. Estos son todos grotescos, llamativos y alegres, como los tratados en el teaser.

La vida es un milagro:

La cómica manera de la construcción del ferrocarril y los pequeños pueblos son especiales para tener en cuenta. Los personajes grotescos como en todas las películas del director Emir Kusturica. Especialmente se toma como referencia por la utilización de los colores cálidos.

La ciencia del sueño:

Aquí se trata la creatividad y el mundo de los sueños, que superan constantemente el mundo real. Cómo el personaje entra al mundo de su mente e interesa la representación de lo mágico.

Odette, una comedia sobre la felicidad:

Su irrealidad, fantasía y búsqueda de la felicidad es lo que se ha intentado plasmar en el largometraje. La magia de la protagonista flotando o soñando constantemente y cómo se han

planteado estos sueños ayudan y se basan en las historias del teaser.

Río Arriba:

Es una película Argentina sobre un viaje al interior del país por un personaje que explora su antepasado, su historia familiar, al igual que Don Pepe en *El camino a través de los sueños*.

Todas estas formas de relevamiento de imágenes sirve mucho para comunicarse con el director general, ya que éste necesita siempre referencias pictóricas, fotográficas o audiovisuales para poder ver lo que se quiere plantear, lo que se tiene de idea para la realización del arte. Así también, sirve mucho al director de arte para ver la manera en que esos artistas han resuelto, por medio de imágenes, luz y color, lo que se quiere lograr, siendo todo esto disparador de la imaginación y muestra de cómo quedaría lo que él o ella se imagina para su película.

Una de las primeras cosas que hago tras leer un guión es recopilar material visual de referencia que pueda estar directamente asociado con una época. Me concentro primero en esa época concreta, buscando tanto pinturas como fotografías. Luego voy extendiendo la red y busco todo tipo de imágenes. Puedo mirar imágenes de moda o fotografías de gente, una imagen de una época que nada tiene que ver con la que estoy trabajando pero en la que

descubro algo en una cara, o en el modo en que la gente lleva la ropa, que me interesa. Utilizo eso como punto de referencia para el personaje. Suelo recopilar un enorme libro de imágenes y se lo enseño al director.

(Powell, 2003, p.108)

Teniendo en cuenta toda esta cantidad de ideas, diseños, colores, texturas, formas y demás documentación se intenta plasmarlo en la creación del teaser. Se utilizan todos estos disparadores de ideas para la realización del arte de la película.

Toda esta documentación es sumamente importante para entender y conocer el contexto y situación de la historia a contar. Para poder plasmarlo en la imagen sin que hagan falta palabras. También para justificar y verla realidad de los personajes, sus situaciones y vidas diarias, para poder comprenderlos y así entender la historia.

Capítulo 3. Aspecto creativo: aplicando la documentación

Una vez que se tiene recopilación de documentación, muchas ideas relacionadas y muchos disparadores se pasa a la creación y diseño total del arte.

En este caso, como trabajó la misma persona en todas las áreas, se fueron creando paralelamente, tanto a los personajes como a las locaciones.

Por último, siguiendo el plan de rodaje se consigue cada cosa para el día de grabación.

Este plan nos dará una idea bastante cercana al tiempo de rodaje que necesitaremos para filmar la película. Una película se filma generalmente en 2 meses (40 días laborales). Pero este tiempo es sólo una parte ya que antes del rodaje tendremos que calcular el tiempo de pre-producción (generalmente 2 meses y medio) y el de post-producción (generalmente 6 meses). (Del Teso, 2005, p. 36)

Para ello, se realizó un desarrollo escrito y detallado de las historias y aspectos, tanto de decorados como de personajes. Luego se diseñó a mano cada uno de ellos, a través de dibujos. Y se realizó el *scouting* y el *casting* para su puesta en práctica.

3.1 Desarrollo de decorados y la búsqueda de locaciones

Lo primero que se hace en la creación de decorados es el desarrollo escrito de cada uno. En él se detallan todos los aspectos de los colores, las texturas, los materiales, toda la utilería y objetos que la componen y que se utilizan en la acción.

Luego, de cada uno de los decorados se colocan todas sus características y se realizan los bocetos. Los bocetos son simples representaciones de lo que después se quiere llevar a la producción. Es la fase previa a la realización. Los mismos sirven como borradores de los escenarios. Son dibujos o fotografías que se utilizan para el diseño de los decorados. Luego de realizar esta detallada descripción y diseño dibujado de los decorados que transcurren en el teaser, se deben buscar las locaciones para llevar a cabo su grabación. Esto se realiza a través de un *scouting*, que es una búsqueda de dónde se llevará a cabo el rodaje de cada escena.

Se recorren todos los lugares posibles para cada escena. En general participan de esta elección el director, el productor, el director de fotografía, el director de sonido y el director de arte.

Es conveniente hacer estos reconocimientos de cada lugar en las mismas características que ocurrirá en el rodaje, por ejemplo si se filma en fin de semana es muy probable que los ruidos externos sean diferentes a los de los días laborales,

de igual manera pasa con la luz en los casos de exterior, por eso es bueno realizarlo a la misma hora para saber con qué contamos. En el caso del rodaje de *El camino a través de los sueños* no se ha tenido en cuenta esto y se ha ido un día de semana cuando la grabación era un fin de semana. Como la escena transcurría en una plaza cambió mucho. Había mucha gente en la misma, haciendo deporte, jugando y paseando al aire libre, lo que ha dificultado un poco el día de rodaje. Se discute la atmósfera de cada espacio, los colores y si se deben hacer cambios en la estructura general o de ambientación.

Hay veces que se tiene que modificar algo de una locación ya existente, lo que se tiene que asegurar es que se pueda realizar este cambio y cómo se realiza. Hay otras ocasiones en las que se tiene que armar todo el decorado.

Todas las personas que concurren a la búsqueda de locaciones suele tener preferencias en determinados lugares. Por ejemplo, el área de dirección de arte mira cómo puede llevar a cabo allí su escenografía, sin darse cuenta que capaz para el área de sonido no es conveniente esa locación. Este es un momento donde suelen haber discusiones, ya que a algún área le ayuda una locación y a otra seguramente otra, es por eso que hay que ir hablando lo positivo y negativo de cada una hasta llegar a un acuerdo y que sea el más adecuado para la filmación.

En este caso se fue tomando locación por locación y se buscó la más apropiada para la grabación de cada escena.

3.2 Desarrollo de personajes y su vinculación con el *casting*

Al igual que los decorados se realiza un detallado diseño de los personajes, con la escritura de sus historias, costumbres y características físicas.

Se diseñan sus peinados, maquillajes y vestimentas. Todo esto con una justificación y relación a sus vidas. Se piensan los colores característicos y probables texturas y telas que llevan puestas los personajes. También el aspecto de su cabello, los accesorios que llevan, el maquillaje adecuado y cuestiones que ayudan con su caracterización.

Todo esto se representa a través de dibujos realizados en láminas de presentación. Sandy Powell lo expresa con precisión:

Lo más importante, y también lo más emocionante, del diseño de vestuario es ayudar a crear un personaje y contribuir a la narración de una historia. No se trata aquí de lo fascinante, seductor o maravilloso que parezca alguien. Nuestro trabajo consiste en crear un personaje. (2003, p. 8)

Una vez ya diseñados y descriptos, se realizó un *casting* para buscar los actores que más se acercaban a lo que se quería mostrar. El *casting* es una selección de actrices y actores

para la representación de cada personaje que integra la historia a contar.

Esta selección de los actores es un asunto delicado, ya que de ellos dependerá en una gran medida lo que se transmite al espectador y que éste entienda o no la historia que se cuenta.

La elección se lleva a cabo durante esta etapa de preparación (pre-producción).

Se convocaron a los actores a través de agencias de *casting* y publicando anuncios en Internet y escuelas de actuación. En estas publicaciones se colocan los datos de los personajes: edad, sexo, aspecto físico y algún detalle en particular, para lograr que sólo se presenten personas que sean compatibles con el perfil de personaje convocado.

La primer referencia que se suele tomar para comenzar con la selección de los actores, son las películas o realizaciones en donde han participado anteriormente, pero especialmente (y en lo que se ha basado el equipo en esta ocasión) es en las bases de datos, donde aparecen fotografías y sus experiencia y referencias para contactarlos.

Han sido varios días de selección para determinar el actor que va a interpretar cada personaje.

En el *casting* se grabaron a los diferentes candidatos para ir decidiendo cuál es el más adecuado para representar el papel.

A los actores se les hizo representar una escena del guión, teniendo en cuenta sus rasgos, actitudes, aspectos físicos y viendo sus actuaciones. Fueron varios los días de selección y para decidir quién interpretaría cada personaje. Pero al fin se logró realizar una buena selección de actores y se cree que tuvieron un buen rendimiento y representación de lo que se quería mostrar y transmitir.

A la mayoría de los actores les gustan las buenas historias y los guiones atractivos, es por esto que si nuestro proyecto les gusta es probable que quieran participar aunque no haya dinero de por medio o sea una baja producción en cuanto a costo pero no a la calidad.

Por último se armó el plan de rodaje, teniendo en cuenta varios aspectos: dependiendo de los días disponibles, si era interior o exterior, la cercanía de las mismas y la disponibilidad de los actores.

Una vez seleccionados los actores se realizaron dos pruebas de vestuario, maquillaje y peinado para ver los talles, si necesitaban arreglos, si se tenía que modificar el pelo o el peinado y el maquillaje a utilizar con la puesta de luces correspondiente.

Esto se realiza con anticipación y para que el día de rodaje no haya cambios ni errores de último momento.

3.3 El *artbook* como herramienta de comunicación visual

Todos estos diseños y dibujos de los personajes y decorados se recopilan y se transforman en un *artbook*. También se adjuntan, si es que hubo, fotografías.

Los diseños de los personajes y de las locaciones mencionadas anteriormente se recopilan y se transforman en un *artbook*.

El *artbook* significa libro de arte y es la forma de juntar estos diseños en una buena y ordenada manera de presentación. Son una herramienta para comunicar este diseño visual y transmitirlo detalladamente y específicamente. Se recolectan todas las imágenes para luego estar lo más cerca de la práctica. Es el paso anterior y de guía para su confección. Esta recopilación puede ser de dibujos, pinturas, fotografías o el método que el director de arte haya elegido para mostrar lo que quiere expresar al espectador. El mismo puede incluir también imágenes abstractas o disparadores de ideas, pero siempre realizándolo con una justificación y deseo para la mejora de la película.

A continuación se muestran estos diseños de personajes y decorados recopilados como *artbook* en *El camino a través de los sueños* y que ayudan en el siguiente paso que es llevarlo a la práctica.