

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

La Dirección de arte:
Alquimia entre ilusión y funcionalidad.

Milena Edith Faguagaz Musumeci
Cuerpo B del PG
11-12-13
Diseño de Imagen y Sonido
Creación y Expresión
Creación y producción de objetos, espacios e imágenes.

Agradecimientos

La creación de este Proyecto Final de Grado no hubiera sido posible sin el constante apoyo y consejo de la profesora Vanesa Hojenberg. Su esmero, paciencia y dedicación fueron fundamentales durante el proceso de consultas y resolución de dudas respecto al desarrollo de este trabajo. Ella ha sido referente y ejemplo como profesional y fue, gracias a su calidad demostrada como profesora y artista, una de las causas por las cuales tomé la decisión de continuar los pasos en el área de la dirección de arte y, de ese modo, dedicar este proyecto al desarrollo del tema.

Debo agradecer, también, a la profesora Laura Ferrari, cuyo apoyo y cariño sincero son, y fueron siempre, motores de aliento en mi carrera como estudiante. Sus palabras continuarán acompañándome durante mi desarrollo como profesional y como ser humano.

Deseo expresar mi profundo agradecimiento a mis padres, Ñaty y Miguel, ya que sin su apoyo constante y, sobre todo, su inmenso amor, este trabajo no hubiera sido posible. Ellos son mis guías y ejemplo. Muchas gracias.

Finalmente quisiera agradecer a aquellos seres queridos que de una manera u otra fueron y son un sostén en mi vida y mi carrera. A ellos les agradezco su cariño incondicional y su presencia en mi vida.

Introducción	4
Capítulo 1: La funcionalidad de la dirección de arte	11
1.1 La comunicación visual como objetivo.....	12
1.2 La necesidad de la dirección de arte.....	18
1.3 Funciones logísticas.....	22
1.4 Relación con colegas y áreas de trabajo.....	28
Capítulo 2: Recursos para realizar El Postre	34
2.1 La función de la imagen visual.....	35
2.2 Texturas en la narrativa visual.....	40
2.3 El espectador y los géneros cinematográficos.....	43
2.4 Las emociones y los colores.....	50
2.5 Cambios de los últimos años.....	55
Capítulo 3: La creación: El Postre	57
3.1 Presentación del guión.....	57
3.2 Desgloses y continuidad.....	59
3.3 Locaciones y casting del cortometraje.....	61
3.4 Decisiones estéticas y paneles.....	64
3.5 Creación de personajes y espacios.....	68
Capítulo 4: Dando vida al cortometraje	76
4.1 La creación de la ilusión.....	76
4.2 Mejorando la escenografía y vistiendo personajes.....	82
4.3 La presencia en el set.....	86
Capítulo 5: Culminando El Postre	89
5.1 Últimos trabajos logísticos y artísticos.....	89
5.2 Post-producción del banquete.....	91
5.3 Contemplación creativa.....	94
5.4 Despedirse del proyecto.....	99
Conclusiones	100
Lista de Referencias Bibliográficas	103
Bibliografía	105

Introducción.

El siguiente Proyecto de Graduación fue planificado y armado dentro de la categoría Creación y Expresión, debido a que el contenido desarrollado por la autora de este trabajo tiene una conexión directa y permanente con el medio audiovisual y sus diferentes formas de comunicación. La línea temática seleccionada fue la de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, siendo una de las finalidades de este proyecto la demostración de los contenidos desarrollados a través de la presentación en DVD del cortometraje El Postre.

El proyecto, desarrollado desde la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, se encuentra ligado a otras carreras como Comunicación Audiovisual o Espectáculos, que manejan el discurso audiovisual de manera constante, dándole importante reconocimiento a la imagen y explorando sus usos hacia espacios antes no experimentados.

Debido a que la carrera de Diseño de Imagen y Sonido posee un campo de acción extenso, abarcando desde el universo multimedia, la creación de páginas web, animaciones 2D y 3D, diseño gráfico, el estudio del sonido, hasta el cine y la televisión, la búsqueda de un tema que englobe todas las áreas abarcadas a lo largo de cuatro años de estudio, tuvo como resultante la decisión de tratar el tema de la dirección de arte audiovisual.

La dirección de arte es una parte fundamental de la producción de contenidos audiovisuales, dando identidad al mensaje y permitiendo al espectador reconocer el discurso transmitido con sus características propias que lo hacen único e irrepetible. La imagen y su mensaje son manejados y explotados en diferentes maneras y medios, por lo cual esta área no es propia solamente de una carrera, sino que se encuentra conectada a varias ramas encargadas de la comunicación audiovisual.

En base al tema planteado en un principio, fue necesaria la selección de un punto de partida claro y conciso a partir del cual se pudiera desarrollar este Proyecto de Graduación. Como primera necesidad, la autora debió plantear una pregunta-problema que fuera el detonante que diera lugar a la búsqueda e investigación certera de contenidos aptos para su incorporación a este trabajo final. Focalizando la dirección de arte desde un lugar de estudiante, que desea realizar un cortometraje de calidad visual pero que aún no cuenta con todos los recursos económicos para su realización, se planteó la pregunta-problema sobre cómo es posible lograr un cortometraje de calidad visual producido con un presupuesto limitado.

El objetivo planteado, en base a este interrogante, fue el de la propuesta de una dirección de arte de calidad para la elaboración de un cortometraje, realizado con los medios con los cuales un estudiante puede contar. Para cumplir con el objetivo propuesto en el Proyecto de Graduación, se irán definiendo los puntos importantes a tener en cuenta a la hora de la planificación de una realización audiovisual y se finalizará el aporte de este proyecto con la exposición de un modelo terminado de cortometraje, en el cual se logre evidenciar los recursos estilísticos utilizados y logrados con recursos económicos limitados.

La elección de este tema a tratar surgió de la importancia que se le debe dar al mensaje visual del producto realizado. Cada producto cuenta con una identidad propia que es primordial resaltar de la manera adecuada y con la finalidad de una interpretación firme y clara por parte del espectador y del equipo de realización, desde el director hasta los actores que se verán influenciados por los espacios creados. No todos los discursos audiovisuales funcionan de la misma manera para un producto específico, es por ello que la búsqueda de la estética adecuada debe ser uno de los primeros pasos a realizar en todo proyecto visual. El planteo de colores, texturas y tramas específicos, permitirán una organización eficaz y un lineamiento estético por el cual seguir investigando, hasta profundizar los conocimientos requeridos.

Desde el sector perteneciente a la carrera de la autora, siempre se ha puesto énfasis en los desarrollos audiovisuales a través de los diferentes programas digitales de diseño y edición, dando como resultado productos audiovisuales multimedia; pero la importancia del manejo de la dirección de arte dirigida hacia productos elaborados en estudio, locaciones o en exteriores, debe ser profundizada para que su manejo alcance la fluidez deseada que caracteriza a la carrera de Diseño de Imagen y Sonido en otras áreas.

Abordando la temática desde la carrera, se cuenta con la ventaja de conocer los medios tecnológicos capaces de aportar valor visual a la imagen buscada y, a su vez, también permite comprender que la dirección de arte se encuentra en todos los aspectos de los trabajos realizados, no solamente aplicándola a la realización de cortometrajes, *videoclips*, etcétera. La dirección de arte puede ser percibida también en las animaciones, los diseños web y en las gráficas. Tener conocimiento sobre cómo manejar los elementos fundamentales que hacen a la dirección de arte tan valiosa, es una necesidad primordial de todos aquellos que estudien carreras audiovisuales como el Diseño de Imagen y Sonido. Un estudiante de una carrera de estas características debe poseer la capacidad necesaria para poder afrontar los retos estéticos audiovisuales que se le presenten a lo largo de su camino como estudiante y luego como profesional. La eficacia con la que logre resolver creativamente situaciones complejas o límites le dará un entrenamiento profundo y consistente, preparándolo para futuras experiencias que lo harán un profesional capaz de solucionar impedimentos, administrando tiempos y gastos de manera correcta y logrando que el flujo de trabajo y la organización del equipo no se vea afectado o interrumpido.

Por lo mencionado anteriormente, el aporte que se busca realizar con este proyecto es evidenciar cómo es posible lograr una propuesta de dirección artística para un cortometraje de presupuesto limitado, contando con las herramientas necesarias y adecuadas para llevar a cabo

un producto de estas características. De este modo, se mostrará un modelo de cortometraje terminado que cuente con las características previamente expresadas.

Para lograr adquirir toda la información necesaria para el desarrollo de este Proyecto de Graduación, será necesario recurrir a fuentes diversas que permitan complementarse entre ellas de manera dinámica y clara. Es primordial la investigación en libros, notas periodísticas, artículos de revistas y páginas web, así como también es de suma importancia el conocimiento de películas, cortometrajes, *videoclips* musicales y animaciones en las cuales la dirección de arte tenga un papel imprescindible y eficaz, siendo de esta manera material necesario para la realización de este trabajo. El acceso a productos audiovisuales permite el análisis intensivo de los discursos utilizados en la dirección de arte, dando como resultante una capacidad de asimilación e identificación de productos que podrán ser utilizados por la autora a modo de ejemplificación a lo largo del proyecto.

Para desarrollar este proyecto, en el primer capítulo se comenzará a relatar una breve introducción al mundo de la dirección de arte audiovisual, la importancia de la dirección de arte como medio de comunicación visual, los aspectos logísticos y su relación con las demás áreas de trabajo, como la dirección, la producción y la dirección de fotografía. De este modo quedará presentado el rol que abarca dentro de un proyecto audiovisual y cómo funciona como parte del mecanismo total del producto.

Continuando con el segundo capítulo, se presentarán los recursos con los que se puede contar para la realización de un producto audiovisual. En este caso, se introducirá la propuesta para la creación del cortometraje *El Postre*. Se expresará la función que ocupa la imagen en el proyecto y sus diferentes texturas que aportan valor a la narrativa visual. Además se tratará la función primordial del espectador en todo el proceso de realización, su relación con los géneros

cinematográficos y su influencia emocional a través de los colores. En este capítulo se hablará sobre la función de la tradición y la innovación al servicio del producto audiovisual.

A lo largo del tercer capítulo de este trabajo, se comenzará a abordar la propuesta de cortometraje previamente comentada y el tema central estará dedicado al proceso de la pre-producción del proyecto. En este capítulo se tratará el recorrido del trabajo desde sus inicios, con el ejercicio conocido como lluvia de ideas creativas resultante del guión literario presentado al inicio del proyecto. Además, se desarrollará el proceso creativo de las decisiones estéticas, la elaboración de paneles conceptuales y referenciales, la búsqueda de locaciones y casting ideales para el correcto armado de los espacios y el vestuario y maquillaje de cada personaje dentro de la historia.

En el cuarto capítulo se dedicará un espacio especial al momento del rodaje, cuando el trabajo cobra tridimensionalidad, y se ve la puesta en escena del mundo creado, junto con los personajes caracterizados para el momento. Uno de los temas principales a abordar en este capítulo será el de la ilusión, la manera en que se crea, y su totalidad o parcialidad; creando el clima espacial de la historia y generando un ambiente de trabajo provechoso en un dinámico intercambio de ideas entre actores, directores y equipo técnico.

Llegando al quinto capítulo se abordará el papel que juega la dirección de arte en la post-producción del cortometraje y las funciones que esta área debe cumplir en la última etapa del proyecto. Como las realizadoras del cortometraje han abarcado los puestos de guionistas, productoras y montajistas del proyecto, además del área de dirección artística, se pondrá en evidencia cómo a través de todos los medios se ha buscado que la dirección de arte resalte como el punto fuerte del cortometraje. Del mismo modo, se realizará una contemplación creativa de los objetivos logrados dentro del área de la dirección de arte y se analizará cómo las

decisiones sobre la repartición del presupuesto fueron las apropiadas o no al momento de implementarse en el proyecto.

Para la realización del Proyecto de Graduación ha sido fundamental la búsqueda de antecedentes académicos relacionados con el tema a elaborar. Es por ello que, luego de una investigación, se ha podido encontrar trabajos pertenecientes a carreras con grandes similitudes a las de la autora, gracias a los cuales se ha obtenido información útil. Entre ellos es posible mencionar El portafolio del director de arte: Su implementación para distintos ámbitos, de la autora Nathalie Szejner Sigal, del cual es posible obtener información sobre el rol del director de arte y qué es lo que se busca en el mercado actual.

Diseño de una carpeta de proyecto integral de producción, de la autora Andrea Constanza Tardito, permite comprender los pasos que se deben seguir en el armado de un cortometraje, focalizado desde el presupuesto.

Making off de un director de arte. Propuesta estética de un cortometraje, de María Soledad Vázquez Rodríguez, ayudará a profundizar los puntos destacados en los cuales cumple su rol el director de arte.

La primera impresión, de Ailín Pari, será un respaldo al momento de hablar sobre las emociones en el espectador, la importancia de generar un gancho de atracción desde el comienzo y asegurar o no el éxito del producto final.

Nombrados los trabajos previos, se iniciará el desarrollo del Proyecto Final de Grado, buscando brindar como aporte a la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, una serie de datos útiles que la autora del proyecto considera importantes, y que se deben tener en cuenta al momento de comenzar un trabajo audiovisual. En éste se buscará plasmar una identidad, con estética clara, de calidad, y lograda con poco presupuesto. De la misma manera, se aportará una propuesta

de dirección artística basada en un capital limitado y reducido, cuyo resultado final será plasmado en la forma de un cortometraje de cinco minutos de duración.

Capítulo 1: La funcionalidad de la dirección de arte

La dirección de arte es un área fundamental del desarrollo de productos audiovisuales. La creación de un arte capaz de recrear el mundo deseado e imaginado por el director y los productores es uno de los pilares fundamentales que contienen a la obra audiovisual. Félix Murcia lo expresa de forma simple al decir que “trata de la creación y obtención de los espacios concretos para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guión, de forma que ésta pueda ser filmada desde la particular vista de un director de cine”.(2002). De esta manera es posible observar su importancia dentro de todo producto que un director de arte se encuentre realizando, ya que sin espacios visuales el transcurso de una historia no sería posible.

El director de arte debe poseer una sensibilidad especial que le permita captar la esencia del mensaje visual que se desea transmitir, así como también debe gozar de una gran practicidad y agilidad mental para afrontar retos y cambios de último momento, que requieran de su capacidad práctica para resolverlos de manera eficiente y precisa. Su labor, completamente visual, debe convivir en perfecta armonía con las demás áreas de desarrollo del producto audiovisual que se está realizando, ya que de esta alquimia profesional debe surgir un resultado de calidad que permita a todos los integrantes del trabajo sentirse orgullosos con lo elaborado.

Lograr un mensaje visual fuerte y acorde a la necesidad narrativa del proyecto es uno de los objetivos principales de la dirección de arte, pero no es su único fin. Debe poseer la capacidad de lograr que el espectador perciba el mensaje audiovisual como un todo, sin revelar el artificio de la creación artística de los decorados y la construcción visual de los personajes. El espectador debe ser capaz de comprender y adentrarse en el mundo propuesto por los encargados del proyecto de manera natural y armoniosa.

1.1 La comunicación visual como objetivo primordial

En su búsqueda por crear un mundo adecuado y lógico para el proyecto, el director de arte comprende la necesidad de una extensa investigación sobre el contexto histórico, social y cultural de la historia a crear. Esto permitirá un mejor conocimiento sobre el entorno dentro del cual se deberá crear el mensaje visual más favorecedor para lograr un resultado eficiente. De la misma manera, se deberá profundizar en conocimientos extensivos y variados que estén relacionados, de manera directa o indirecta, con el mundo creado. El director de arte debe poseer un sentido de la búsqueda y la investigación constante sobre temas antiguos y actuales, que le permitan relacionar los diferentes conceptos de manera clara, generando un vehículo teórico y visual que se mueva acompañando el ritmo del paradigma del proyecto.

Michael Rizzo (2007) señala sobre este tema, que un director de arte debe saberlo todo. Es primordial su conocimiento vasto en áreas como la arquitectura, historia del arte, psicología y su impacto en los espacios, diseño de interiores y avances de la tecnología. Además son esenciales las aptitudes para la fotografía y el deseo y la curiosidad de expandir sus conocimientos hacia categorías antes no investigadas. Un profesional que posea el deseo de búsqueda constante, estará ampliando su repertorio de información con cada proyecto en el cual se encuentre trabajando, convirtiéndose de esta manera en un estudiante constante, ávido de nuevos aprendizajes.

El director de arte debe comprender que no todos los medios utilizados son capaces de transmitir el mismo mensaje y llegar al público de la manera esperada, por lo tanto deberá decidir comprometidamente el recurso más acorde al proyecto en el cual se encuentre participando. Esto refiere, por ejemplo, a la toma de decisiones con respecto al armado de decorados en estudio o utilización de locaciones o exteriores, siendo cada una de las opciones

válidas, pero teniendo una de ellas mayor relevancia y adecuación a la necesidad artística del proyecto.

Existen ocasiones en las cuales la decisión de rodar en exteriores de gran esplendor compromete la realización de locaciones y decorados, ya que deben encontrarse al mismo nivel de calidad visual y material. Como ejemplifica Ward Preston (1994) con la película *Asalto y robo de un tren*, de 1903, en la cual se observan exteriores sorprendentes para la época, pero cuando la historia continúa dentro de la oficina de telégrafo humildemente construida, el hilo visual de la historia se quiebra y el espectador abandona su lugar de concentración.

Comunicar de manera visual puede resultar más difícil de lo realmente esperado. Los elementos elegidos deben acompañar la historia y no bloquearla o transmitir un mensaje totalmente erróneo al deseado. Es la tarea del profesional encargado del área del arte visual la de adentrarse dentro de la psicología de la historia, explorar sus profundidades y diferentes niveles, conectarse con los personajes desde un lugar íntimo sin que ello se convierta en una propuesta subjetiva totalmente ajena al resto del proyecto; es decir, sin que esta búsqueda profunda de significado detrás de la imagen, sea una simple interpretación personal del director de arte, ya que de este modo solamente el creador de la imagen tendría la capacidad de interpretar visualmente lo que está comunicando.

El director de arte debe comprender que su postura frente a la imagen puede afectar el resultado final tanto de manera negativa como positiva, por lo cual su análisis sobre la imagen buscada debe ser realizado con la mayor objetividad y eficacia posible, haciendo del producto final un objeto de gozo estético memorable. Quien tenga a su cargo la creación del mundo visual de una historia, deberá encontrar el equilibrio entre la personalidad que hace del trabajo un producto único e irrepetible, y la capacidad de identificación externa por parte del espectador, debido a una búsqueda audiovisual de empatía entre ambos a través de lo

presentado. Por lo tanto, el éxito visual del trabajo elaborado recaerá en la perfecta armonía entre lo novedoso, que permita la clara identificación del producto como un todo, y también en su semejanza con productos previamente creados.

Para evitar posibles errores dentro de la realización de los decorados, vestuarios y demás elementos visuales, siempre es aconsejable contar con el asesoramiento de consultores técnicos especializados en el tema o los temas en los cuales esté basada la historia. Si bien el grado de verosimilitud y fidelidad temporal dependen del contexto y la estética que envuelva a la historia, los consultores siempre serán guías certeros con una garantía extra de ser expertos en el tema consultado. Ward Preston (1994) recomienda tener a alguien, buscado por cuenta propia, capaz de resolver las dudas y preguntas que se presenten, ya que en muchos casos, el equipo de realización no cuenta con el tiempo para contratar un consultor o simplemente no poseen el capital suficiente para ello.

El director de arte debe poseer la habilidad para ver oportunidades en todos los espacios y objetos que se presenten en su camino. Su capacidad de búsqueda entusiasta, combinada con una gran practicidad y agilidad artística, jugarán a su favor al momento de la creación de espacios y objetos. Siendo éstos capaces de transmitir el concepto planeado que cuente con la aceptación del director y los productores. Este profesional debe contar con una imaginación extensa que permita ver en su entorno nuevos espacios, personajes y objetos que aún no han sido creados. Debe ser capaz de imaginar en el aire, de recrear objetos, texturas y colores donde aún no los hay y luego, ser competente a la hora de plasmarlos de la manera más adecuada posible. Su poder de investigación deberá estar acompañado de una ágil inteligencia que le brinde las herramientas necesarias para saber dónde encontrar la información más idónea para su trabajo, a quiénes entrevistar para obtener datos certeros sobre los temas que giren en torno al proyecto, y el acceso a las fuentes más verídicas y exactas.

El director de arte deberá también mantener su interés por la exactitud y la verosimilitud. Que que las formas del espacio creado sean verosímiles no significa que representen un calco total de la vida real fuera de la pantalla, sino que sean los elementos adecuados para que el proyecto audiovisual pueda funcionar como fue planeado. La dirección de arte debe acompañar el flujo natural de la historia y no entorpecer ni bloquear la acción dentro y fuera del largometraje, ya que aquellos resultados visuales que distraigan al espectador lo quitarán automáticamente del ritmo de la historia, y éstos cortarían la magia del producto audiovisual.

Como Ward Preston (1994) recomienda en su libro *What an Art Director Does*, escritores y directores de arte provenientes de diferentes ámbitos artísticos y de diferentes países remarcan la fotografía como una de las más precisas técnicas a la hora de documentar material útil al momento de la pre-producción. Por lo tanto, una de las herramientas imprescindibles de todo profesional debe ser su cámara fotográfica o, con los avances dentro del campo de la telefonía celular, un teléfono capaz de obtener buenas imágenes con la calidad necesaria para su futuro análisis en detalle.

Uno de los beneficios de la toma de fotografías para recolección de material de archivo, es la de reconocer cuando un espacio o lugar puede ser utilizado de diferentes maneras, es decir, cuando su función puede ser provechosa, no sólo para la escena o las escenas planificadas, sino también, para aquellas instancias que no estaban previamente especificadas, o que requerían de la construcción de un *set* para su puesta en escena. Encontrar espacios que puedan ser explotados estéticamente de diferentes maneras, puede llegar a ser provechoso para el presupuesto del proyecto, ya que evitaría la construcción de nuevos espacios y el traslado de material o ensamblados de mayor costo.

Las imágenes desprovistas de toda intervención artística son, para el director de arte, como una hoja en blanco en la cual su capacidad creativa se ve plasmada con la ayuda de colaboradores

y asistentes encargados de procesar toda la información adquirida al comienzo de la pre-producción. Comunicar de manera visual no es tarea sencilla. El director de arte debe encontrar la manera de que la imagen cuente lo que las acciones narran, lo que el argumento señala y va desarrollando a lo largo de la obra. Para ello debe emplear todo su abanico de conocimientos sociales, psicológicos, metafóricos, etcétera, que le brinden un respaldo eficiente y verosímil. El espectador deberá ser capaz de percibir de manera inconsciente el mundo creado por el director de arte y adentrarse en la historia.

Existen variadas opiniones respecto a la función de la dirección de arte en un filme. Algunos teóricos sostienen que es un arte invisible, que su gran cualidad recae sobre la invisibilidad con la que se maneja, es decir, con su capacidad de existir sin ser percibida como tal por el espectador. Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari citan a Abel Facello en el libro *Escenografía Cinematográfica*: “El mejor escenógrafo es aquel que no se nota cuando ha intervenido” (Facello, 2004). Esto significa y presenta una paradoja en la labor del director artístico, ya que el éxito de su obra se expresa a través de una supuesta falta de percepción del artificio por parte del espectador. Decir que un escenógrafo, o el director de arte, debe su reconocimiento como buen profesional a la percepción escasa o nula de su labor, puede suponer una contradicción a simple vista, pero lo que Facello sostiene, al igual que otros profesionales, es la capacidad de generar, con la puesta en escena, un espacio tan verosímil dentro del relato, que su simple existencia sea un acto normal y natural para el espectador, siendo así, un lugar metafóricamente invisible debido a su coherencia narrativa.

Gran parte del trabajo del director de arte se desarrolla sabiendo que muchos de los detalles que se realicen, probablemente nunca se verán en cámara, estarán fuera de foco, o simplemente no serán utilizados. Pero son esas particularidades y la calidad de los acabados de los espacios, vestuarios y objetos, los que darán a los actores un campo de acción mucho

más importante que permita el desarrollo de sus personajes desde otras dimensiones en la historia. Encontrarán así, un espacio de trabajo mucho más provechoso y rendidor para su expresión actoral. Un lugar, en el cual el artificio de la dirección de arte sea menos natural, en donde los objetos, colores y texturas se perciban forzados, y ubicados sin un motivo específico que acompañe sus acciones, las actuaciones pueden presentar bloqueos o fallas en su desarrollo. Sobre el peso visual de los objetos en escena, el amueblamiento y los decorados se profundizarán en los próximos capítulos.

Otros escritores y profesionales del área creen que la dirección de arte debe estar evidenciada, que el espectador debe ser capaz de identificar el espacio y los objetos como complementos de la historia sin perder la sensación de realidad que este conjunto le transmita. Varios artistas procedentes del mundo del teatro buscan mantener esa sensación de escenografía montada de manera teatral, exagerada en ciertos aspectos y de gran expresividad, si bien actualmente esta unión teatro-cine se ha visto separada por el paso del tiempo.

Los autores del libro *Escenografía Cinematográfica*, explican:

El cine, en su intento por alejarse de la reputación de ser simplemente un espectáculo de feria, se propuso (...) tomar distancia de las “realidades filmadas” para, por primera vez, contar historias. En consecuencia, necesitó construir espacios donde ambientarlas y recurrió para ello al arte dramático más antiguo, el teatro, primera forma de representación simbólica intencional creada por el hombre. Así, los realizadores cinematográficos tomaron sus técnicas y recursos escénicos y construyeron mundos ficticios de características muy similares a los que representaban en dicho arte. (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007, p. 23).

La capacidad del director de arte de plasmar la historia a través de imágenes deberá estar acompañada de una imaginación ilimitada, pero a su vez práctica, que busque sacar a la luz lo mejor del guión, enfocándolo de la manera adecuada para que la coherencia, la armonía visual y las acciones se vean conformadas como un todo.

El director de arte está al servicio del proyecto y por lo tanto su compromiso debe generarse desde la obtención de la estética más beneficiosa para la obra. Según Rodolfo Franco, “es este

un arte al servicio de ideas puesto que con nuestras realizaciones debemos enmarcar la leyenda o la historia de una forma precisa, cuyas sugerencias expresen conceptos de belleza que nos da la obra misma". (Franco, 1937). Por lo tanto, la dirección de arte opera de manera mecánica con y para las demás áreas, siendo una base y sostén, y, a su vez, dependiendo continuamente de los servicios brindados por los demás núcleos de trabajo que, en conjunto, producen el tratamiento integral de la imagen buscada.

De este modo queda dicho que los conceptos de belleza que fluyan de la historia y el guión, deben poseer una justificación precisa que fundamente con seguridad su elección y no otra, ya que la belleza, en sus más variadas expresiones, es un concepto amplio. Tiene tantas manifestaciones como personas capaces de percibirla en diferentes estados, y, por ello, lo bello debe ser tratado con sumo cuidado y precisión, alejándose de conceptos preconcebidos en una determinada sociedad, con una cultura y filosofías de vida específicas, dentro de un contexto histórico. De allí surge la necesidad de una guía estética en todo proyecto audiovisual, ya que un profesional dedicado a analizar y buscar la visual adecuada para una historia, debe lograr enfocar y ubicar su obra desde un punto preciso.

1.2 La necesidad de la dirección de arte

Sin la dirección de arte los productos audiovisuales serían todos iguales. El sonido predominaría sobre la historia y las acciones se verían débiles, faltantes de contexto y de un sustento visual que las refuerce y haga a la historia interesante y única. La dirección de arte no solo es necesaria para crear el espacio sino que también es el sostén de la historia. Los personajes viven y se relacionan dentro de mundos creados exclusivamente para ellos, para la sociedad en la que viven e interactúan con otros seres pertenecientes al contexto creado.

Cuando se piensa en un producto audiovisual ya existente, automáticamente se lo relaciona con ciertos colores, con texturas, con la manera en que los personajes se manejan en el espacio y, sobre todo, con las emociones que han transmitido a los espectadores. Estas memorias tan indelebles de la mente del público son, indudablemente, generadas gracias a la colaboración de las diferentes áreas artísticas y técnicas, dentro de las cuales se encuentra la dirección de arte, siendo la escenografía uno de los puntos primordiales:

La escenografía cinematográfica tiene la función exclusiva de determinar un ambiente estrechamente ligado al personaje y dotarle de un significado humano muy singular respecto al tipo que representa. El decorado cinematográfico es algo vivo y palpitante, algo que habla y que por sí solo recita, es un elemento completo de expresión por sí mismo, teniendo en cuenta que la escenografía es imagen, y la imagen escenográfica o composición arquitectural debe recitar su parte junto a la luz, en el conjunto eminentemente plástico que es el cine, al mismo tiempo que la acción. (De Lucas, 1941).

Esto significa que sin dirección de arte puede dificultarse el proceso de narración de una historia, aun cuando los detalles sean mínimos, y sólo haya un personaje en plano. Un conjunto de prendas determinadas, dentro de una paleta cromática definida, con texturas elegidas en función de la acción, tendrán mayor impacto visual que un personaje vestido con ropas escogidas al azar, sin definición de paletas cromáticas y sin una prueba previa de luces.

Como todo organismo vivo que late y respira gracias a las funciones de varios órganos que intervienen en su funcionamiento, lo mismo sucede con un producto audiovisual. Es un organismo con vida propia, que necesita de todas las conexiones para vivir. Todos sus integrantes son importantes, sus áreas de trabajo lo mantendrán vivo y lo alimentarán para lograr su objetivo final.

Al momento de desarrollar un personaje, los guionistas resaltan las dimensiones que cada una de las vidas creadas posee (Linda Seger, 1991); cómo se relaciona con los demás, con el medio y cómo se maneja con él mismo. Del mismo modo sucede con la imagen. El espacio creado adopta vida propia gracias a las dimensiones que se le aporten. Un lugar rico en

gradientes dramáticas, es decir, con una amplia gama de acciones desarrolladas en él, puede acompañar a los personajes con sus acciones y situaciones, aportando información valiosa.

Como suele ocurrir en los productos audiovisuales, algunos lugares dentro de los espacios producidos quedarán ocultos y nunca llegarán a presentarse dentro del encuadre que la cámara realice, pero su simple existencia bastará para que la atmósfera de la historia sea diferente. Sentir que el espacio es vivido, que allí han sucedido, suceden y sucederán situaciones que influenciarán y contextualizarán a los personajes, es uno de los retos que deben afrontar los directores de arte, junto con su equipo, para dar esta sensación de existencia remota de los espacios.

Directores de cine, como John Boorman explica, en una entrevista realizada por Laurent Tirard en su libro *Lecciones de Cine* (2002), utilizan el espacio escenográfico como una herramienta de adecuación de los actores en escena, para una mayor interpretación de sus personajes, haciéndolos comprender y dándoles libertad de imaginar los sucesos anteriores y posteriores a las acciones que se sitúan en la escena. De este modo, la naturalidad con la que se obtiene la imagen brindará mayor dinamismo y profundidad a la historia.

Si no hubiera un plan artístico para el tratamiento de la imagen, los espectadores se sentirían perdidos, sin un contexto espacio-temporal que los ayude a situarse en una época determinada. La construcción de una buena dirección de arte no sólo debe su éxito a la expresividad creada, a la sensibilidad artística con la que se trate la imagen, a las emociones que se transmitan a los personajes y a los espectadores, sino también, a la funcionalidad y practicidad con la que se desenvuelve el equipo. Es por ello, que otro de los retos que el grupo de trabajo encuentra a lo largo del proyecto, es lograr un equilibrio entre funcionalidad y expresividad.

La decisión de los materiales adecuados, las telas y todo aquello necesario para la construcción y el armado de los espacios y los personajes, debe ser pensado profundamente desde la

calidad y la economía. Proyectos que cuentan con poco presupuesto, mayormente cortometrajes, presentan como dificultad a resolver, la manera en que el capital obtenido para su realización sea administrado y dividido; siendo el equipo de dirección de arte una de las áreas que mayor cantidad de dinero suele necesitar para la elaboración de todos los elementos requeridos para el proyecto.

Un buen director de arte debe ser capaz de sugerir soluciones económicas ante problemáticas que se presenten al momento de la búsqueda de materiales y vestuario para los personajes. El profesional que posea un ojo entrenado y un amplio conocimiento del encuadre de la cámara y la iluminación, puede ser capaz de solucionar efectos visuales con medios simples y económicos que, frente a la cámara, parezcan costosos y de gran calidad.

Además de la compra y el alquiler de elementos necesarios para el proyecto, el director de arte debe contar con contactos en un amplio campo de especialidades, a los cuales pueda acudir para obtener préstamos de utilería, vestuario, mobiliario o, realizar canjes. Estos préstamos e intercambios significarán un ahorro de dinero que podría ser guardado para futuros gastos que sucedan fuera de lo planificado, y también, podría ser utilizado para mejorar sectores de la composición que hayan quedado débiles visualmente. Ward Preston (1994, p. 51) aconseja realizar listas de precios básicos de trabajos y materiales necesarios para el área, a fin de facilitar el manejo de los números aproximados y efectivizar los cálculos de costos estimativos. Del mismo modo, Preston expresa que este dominio se va afirmando con el paso del tiempo y la experiencia adquirida.

Todos los integrantes del grupo de dirección artística cumplen roles específicos, coordinándose y ayudándose entre todos, compartiendo el objetivo de obtener el mejor resultado visual con el presupuesto con el que cuentan, recurriendo a una imaginación ilimitada, a una gran perseverancia y, por sobre todo, una pasión movilizadora que funcione a modo de motor para

un desarrollo beneficioso de todo el equipo. Este grupo de trabajo debe tener la maleabilidad suficiente para que las diferentes personalidades artísticas de los integrantes no se vean opacadas o limitadas por los demás. Así mismo, es un deber del director de arte encargado de dirigir su grupo, el de reconocer las habilidades personales de cada uno de los miembros, con la finalidad de asignar a cada integrante actividades adecuadas que puedan ser realizadas efectivamente.

1.3 Funciones logísticas

El director de arte es un profesional que obligatoriamente debe poseer un espectro cultural sobre temáticas varias, que le permitan analizar con eficacia y precisión cuáles son los mecanismos más adecuados para la creación de los espacios que formarán parte de la obra en la que se encuentre trabajando.

No todos los directores de arte llegan a este puesto desde la misma orientación artística. Muchos provienen de trabajar como escenógrafos teatrales, atrezzistas, artesanos, carpinteros o vestuaristas. Algunos comenzaron su carrera profesional como arquitectos, ingenieros, escultores o dibujantes. Esta combinación de procedencias hace que la manera de afrontar la dirección de arte tenga variables artísticas a la hora de la realización de las tareas.

William Cameron Menzies definió la función de un director de arte de la siguiente manera:

El director de arte debe conocer la arquitectura de todos los períodos y todas las regiones. Debe ser capaz de volver interesante el tratamiento visual de una casa o de una prisión. Debe ser dibujante, maquetista, modista, pintor de mares y de paisajes, diseñador de barcos, decorador de interiores e inventor. Debe saber de dramaturgia, de historia y ahora también ser experto en sonido. (Menzies, 1929).

De esta manera, Menzies ejemplifica claramente que un director de arte debe poseer una capacidad intelectual extensa y profunda que le permitan comprender sobre todo lo que se

realiza bajo su dirección, ya que él será quien coordine y dirija todas las áreas que se encuentren bajo su responsabilidad, y los errores y éxitos logrados recaerán directamente sobre su nombre. Dentro del departamento de dirección artística, todos los integrantes son igualmente importantes; existen puestos jerárquicos según sus funciones, pero el resultado final no sería el mismo si no estuvieran todos aquellos que hacen posible el artificio visual.

Si bien la mayoría de los puestos son los mismos en gran cantidad de países, existen algunas diferencias entre Argentina, Estados Unidos y Europa, ya que en el primero, algunos puestos son integrados en el rol de una sola persona, mientras que en el segundo y tercero, los puestos se encuentran estrictamente definidos y separados con funciones específicas. Como sostienen Gentile, Díaz y Ferrari (2007), en Argentina los presupuestos manejados no llegan a ser tan abundantes como en los otros países. Por consiguiente, es necesario concentrar mayores obligaciones y funciones en menor cantidad de personas, evitando así mayores gastos.

En Estados Unidos, a la cabeza del equipo artístico se encuentran el diseñador de producción y el director de arte. Sus funciones son jerárquicamente iguales, pero la diferencia más importante recae en que el diseñador de producción es el encargado de la creación conceptual de la propuesta artística, mientras que, el director de arte, se encarga de plasmar ese concepto para hacerlo realidad. Este último es el encargado de conocer las locaciones, presentar los bocetos y armados de posibles maquetas que representen los espacios propuestos por el diseñador de producción.

Por otro lado, en Argentina, estos roles previamente nombrados, se encuentran unidos en el del director de arte, siendo muchas veces un asistente del mismo el encargado de la toma de decisiones que, en otros países, podrían corresponder al director artístico. La presencia del asistente no es constante y varía según el producto realizado y el presupuesto con el que se cuenta. Si bien un director de arte puede valerse por sí mismo, es aconsejable la presencia de

un ayudante al cual le sea posible delegar trabajos y actividades. El grupo se encuentra generalmente conformado por el director, el vestuarista, quien puede ocupar el rol de maquillador y peinador, y un escenógrafo encargado de cumplir los roles de carpintería, amueblamiento y utilería. (Gentile, Díaz y Ferrari, 2007). En países como Estados Unidos, se encuentran otros roles conocidos como supervisor de dirección artística, diseñadores de *set*, director de dibujantes, dibujantes, ilustradores de *set*, modeladores, escultores, *managers* de locaciones, jefe de utilería, utileros y un rol, sumamente esencial para el mantenimiento del orden y la efectividad de búsqueda y almacenamiento de información, denominado archivista. (Rizzo, 2005).

Desde el inicio del proyecto hasta el final, el director de arte debe ser una figura totalmente presente, no simplemente en la etapa de la pre-producción, sino además debe mantenerse activo durante el rodaje para asegurarse de que todo esté funcionando y se vaya realizando según lo planeado, y pueda resolver problemas o dificultades que se presenten antes de rodar.

Ward Preston, en su libro *What an Art Director does* (1994) presenta una ilustración realizada por el ilustrador Harold Cox en la cual se ejemplifican los pasos que debería realizar un director de arte durante el proceso del proyecto y cómo es su interacción con las demás áreas de la producción. Es importante aclarar que estos pasos y el personal que se vea implicado en el proceso, pueden variar según el país y el presupuesto con el que se cuente para su contratación. En la ilustración nombra los siguientes pasos:

El director de arte recibe la historia por parte del productor, asiste a una reunión con él y el director, y comienza el proceso de estudio e investigación de material que autentifique el contexto histórico y socio-cultural al cual pertenece el guión. Una vez realizada la investigación teórica, el director de arte da forma artística al concepto desarrollado y, con la colaboración de diseñadores e ilustradores, concibe los planos arquitectónicos y bocetos de cómo las

escenografías se verán en la pantalla. Con esos bocetos y planos se realizan las maquetas de las escenografías y las propuestas para los sets son o no aprobadas por el productor y el director. El director de arte debe realizar un presupuesto estimativo de lo que considera que necesitará para la realización de los decorados y vestuarios y luego, comienza su colaboración con la selección de locaciones fuera de los estudios. Una vez seleccionadas las locaciones y con el presupuesto dado, éste comienza su recorrido por las diferentes áreas bajo su control, comenzando por inspeccionar el proceso de construcción de mobiliarios, sets de filmación y elementos mecánicos. Además debe encargarse de seleccionar las pinturas, empapelados y texturas que aplicará en superficies determinadas.

Cuando las bases para los diseños ya están realizadas, el director de arte dirige la ubicación de letreros, carteles, detalles escenográficos y aprueba y selecciona los objetos para la decoración de interiores. Posteriormente determina la ubicación de aquellos elementos que quedarán ubicados en unas dimensiones menos visibles pero que darán profundidad al entorno.

Al quedar casi terminados los sets de rodaje y la imagen de los personajes, el director artístico asiste nuevamente a una reunión con el director para analizar las secuencias de montaje, para que los decorados y los objetos presenten la continuidad necesaria para dar comienzo al rodaje. Durante la etapa del mismo, el director de arte se encuentra cooperando junto al director de fotografía y a los camarógrafos para lograr recrear la imagen pensada desde el comienzo.

Teniendo en cuenta que los pasos previamente nombrados fueron descritos en la época de oro del cine estadounidense y, que la relación del director de arte con el director de fotografía debe considerarse desde un principio y no al momento del rodaje, como se relata en la ilustración analizada, los pasos a realizar son los mismos, con sus variables, en la mayoría de los proyectos audiovisuales.

Teniendo en cuenta que en sus comienzos la dirección de arte era considerada casi exclusivamente para el área escenográfica, hoy en día es posible nombrar otros pasos que no figuran en la ilustración, como las reuniones previas con el director de fotografía, la búsqueda de telas y vestuario para los personajes, las reuniones con los actores y las pruebas de vestuario necesarias para lograr armar un personaje verosímil.

Dentro de un método de aprendizaje propuesto por Preston en *What an Art Director does* (1994) el entrenamiento como director de arte debe ser una obligación primordial para adoptar un ritmo de trabajo eficiente y de calidad. Esta ejercitación debe abarcar la capacidad de dibujar y poder plasmar eficazmente en ilustraciones lo que se desea expresar; tener conocimientos de mercado, y saber manejar los números y las cuentas para la realización de futuros presupuestos. También se debe tener una capacidad auditiva que permita el reconocimiento musical y sonoro, además de entrenarse la escritura creativa y la realización de desgloses.

Con el avance de los programas de computación, los efectos audiovisuales cada vez se realizan en mayor medida desde la post-producción utilizando computadoras. Es por ello, que un director de arte debe estar actualizado con las últimas novedades sobre los avances y tener un conocimiento general de las herramientas con las que cuenta, aun cuando no sea él quien realice los arreglos de post-producción; ya que éstos serán de gran ayuda al momento de pensar vestuarios y escenografías en función de los efectos que serán aplicados después. (Rizzo, 2005).

Comenzando por el proceso del desglose del guión, los directores de arte poseen diferentes técnicas que adaptan a sus necesidades según su estilo de trabajo. Lo recomendable, a la hora de una primera leída del guión, es su lectura tranquila, sin pretensiones ni análisis previos, ya que esto podría interferir en la percepción del mundo en el cual está inmersa la historia. Luego de esta primera leída, es posible comenzar a enfocarse en un análisis detallado de toda

la información visual que brinde el guión, e incluso, en los diálogos de los personajes, ya que pueden estar aportando un valor extra a la descripción de los lugares y seres dentro de la historia.

Es recomendable, como Preston (1994) sugiere, la utilización de diferentes colores para subrayar, anotar o remarcar los diferentes aspectos del guión literario que sean útiles para el director de arte y su equipo de trabajo. Este guión, con las anotaciones al margen, palabras resaltadas y correcciones e ideas agregadas, pasará a ser una herramienta imprescindible en la labor cotidiana del director artístico, y le servirá de guía para el proceso creativo. A modo de reserva, se aconseja la realización de copias de este primer desglose artístico realizado en las hojas del guión, ya que servirán de ayuda y soporte para las consultas de todos los miembros del equipo, incluyendo a técnicos y profesionales, que manejen otras áreas de relación directa con la dirección de arte.

Luego de realizar las anotaciones necesarias, Preston recomienda que el guión que posee el director artístico, debe resaltar ciertas particularidades que le servirán para un rápido reconocimiento de las áreas sobre las cuales trabajar. Entre estas anotaciones se deben resaltar los nombres de las escenas o el nombre del set de filmación, con un número asignado, con aclaraciones del tipo de luz de la escena, es decir, si la acción dramática transcurre durante el día o la noche, y también, si sucede en un exterior o en un interior. Además debe poseer una lista sobre todos los números de escenas que sucedan en un mismo set, ya que de este modo se podrán organizar planes de rodaje eficientes (1994, p.45). Con la ayuda de este desglose, el director de arte también debe anotar un posible costo estimativo que necesitará para el armado y construcción de cada set, así como también, debe tomar notas de todos aquellos efectos especiales que considere necesarios de resaltar, ya que la escenografía se verá afectada por los mismos. Una vez terminado este análisis intensivo del guión, el director de arte se ve en

condiciones de intercambiar experiencias e ideas con sus colegas dentro y fuera del área correspondiente a su trabajo.

1.4 Relaciones con colegas y áreas de trabajo

El director de arte debe ser alguien cuya personalidad le permita sociabilizar constantemente con muchos profesionales dentro y fuera del proyecto en el cual se encuentra trabajando, ya que uno de sus objetivos primordiales es el de obtener acceso a información, entrevistar a personas, recorrer lugares que sirvan de sustento teórico y material para el desarrollo del proyecto audiovisual que tenga a su cargo.

Lograr un ambiente armonioso dentro del grupo de trabajo puede ser una misión difícil, debido a los diferentes lugares de procedencia artística que tengan los integrantes de los equipos de trabajo, con sus filosofías laborales adaptadas a ciertos ritmos y presupuestos. Estas diferencias pueden resultar provechosas y enriquecedoras si el director de arte sabe llevar adelante un ambiente de trabajo serio, profesional y lleno de compromiso por la misión en común, la de presentar un trabajo audiovisual de calidad y sensibilidad artística, que genere orgullo a quienes intervinieron en ella, tanto al equipo de realización, como actores y espectadores.

Debido a que el director de arte trabaja para un proyecto que, en la mayoría de las veces, tiene un fin comercial, su expresión creativa podría encontrarse con ciertas barreras conceptuales o de presupuesto, provenientes de los productores, ya que la labor de éstos es conseguir un producto audiovisual comercialmente atractivo, que logre obtener una recaudación mayor, en lo posible, al dinero aportado para la producción del proyecto.

Un director de arte experimentado debe tener las herramientas necesarias, producto de su constante investigación y consumo de información, que le permitan comunicarse con los productores para llegar a acuerdos económicos que puedan favorecer tanto a unos como a los otros. Es probable, que el presupuesto sea más reducido de lo esperado y el profesional artístico deba encontrar los métodos para repartir los gastos de la mejor manera posible; favoreciendo aquellos sectores en los cuales sean necesarios mayores gastos, y recurriendo a su practicidad para lograr sus objetivos en áreas en las cuales cuente con menos dinero. De las relaciones más importantes que tiene el director de arte, se encuentra su trato con el director y el director de fotografía.

El director del proyecto audiovisual expresa su punto de vista sobre la obra, debate, junto con el director de arte, e intentan encontrar la mejor manera de representación visual para que el resultado brinde satisfacción a todos. En ocasiones, los puntos de vista sobre la historia serán diferentes, por eso, la personalidad receptiva a nuevas opiniones y debates que posea el director de arte, es una necesidad básica y primordial que definirán la manera con la que se encara el proyecto grupal y se logran los objetivos de manera diplomática y dinámica. Existen casos en los cuales el director es también el guionista del proyecto, y, en situaciones como estas, el director de arte debe saber aprovechar la oportunidad de obtener una visión más profunda sobre la imagen proyectada por el director. El guión audiovisual debe ser considerado una herramienta primordial para adentrarse en el mundo privado de los personajes, comprender la psicología de sus acciones y el universo en el cual interactúan. Esta información valiosa debe ser valorada y comprendida desde un principio. Otro modo de comprender los conceptos del director es, precisamente, a través de la interpretación de sus palabras. Michael Rizzo sostiene en su libro *The Art Direction Handbook For Film* (2005) que existen dos tipos de director con los cuales es probable que el director de arte trabaje. El primer caso, corresponde al director completamente verbal, es decir, aquel director que traduce con sus palabras el guión existente,

modificándolo o no, y delega completamente el área visual al departamento artístico. El segundo estilo de director es, como Rizzo lo denomina, completamente visual. Es aquel director que participa activamente de la propuesta estética del proyecto y se encuentra comprometido con esta labor desde los inicios de la pre-producción. Generalmente, este tipo de director maneja el mismo vocabulario perteneciente al área de dirección artística, haciendo más comprensibles los conceptos dados al equipo de realización.

Otra de las relaciones más importantes con las que cuenta el director de arte, es su constante comunicación con el director de fotografía, quien junto a él, serán los encargados de crear la atmósfera anímica adecuada para la historia. Esta relación es una de las más fuertes y sólidas que el director de arte debe lograr mantener a lo largo de todo el proyecto, desde los inicios en la pre-producción, donde las ideas y el proceso de armado conceptual de la imagen, se verán plasmados en equipo, buscando el equilibrio y evitando que una de las áreas oculte a la otra.

Tanto la iluminación como la ambientación deben reforzar el concepto de la otra. Desde el punto de vista del director de arte, las telas que seleccione, los padrones, texturas y materiales deben dar el efecto deseado en cámara, evitando el descubrimiento del artificio escénico y logrando la mayor verosimilitud posible. Para lograr su objetivo, necesita que la iluminación planificada por el director de fotografía, sea la favorable para resaltar aquellos objetos, espacios o personajes, que se buscan evidenciar más que otros; así como también la expresión fotográfica que se le dé debe mantener una lógica conceptual tomada desde las reuniones con las cabezas de equipo.

La luz y la sombra no son simplemente herramientas propias del área fotográfica. Es remarcable que sus usos han sido utilizados en torno a modelados y construcciones desde tiempos remotos. El director de arte debe ser capaz de valerse de estas posibilidades y utilizarlas a favor del enriquecimiento visual de su trabajo. Del mismo modo, debe mantenerse

alerta para que la iluminación no afecte su creación y no se produzcan anulaciones de texturas, materiales o colores a través del lente de la cámara. (Preston, 1994, p. 80). Por ello la unión con el director de fotografía debe consolidarse y crecer día a día a lo largo del desarrollo del proyecto audiovisual.

Otro contacto que mantiene el director de fotografía es con el director de sonido. Esta relación debe ser iniciada lo más temprano posible dentro del proyecto, ya que una elección apresurada o errónea de los elementos que participen en la escena, podría afectar tanto el trabajo artístico como el de sonido, debido al uso de telas incorrectas, elementos sonoros mal ubicados o simplemente como resultado de una escasa comunicación previa. El director de arte deberá conversar abiertamente con el departamento de sonido para saber cómo serán las tomas de los audios realizados en el rodaje. Para ello, es necesario tener las plantas de luces y los decorados para analizar dónde y cómo deben ubicarse los elementos en la escena junto con los personajes.

Los materiales seleccionados deben enaltecer el sonido y no afectarlo. Una simple decisión incorrecta sobre el uso de una tela para un traje, podría llegar a generar interferencias sonoras en los micrófonos. Por ello, es necesario que tanto el director de arte como el de sonido tengan un conocimiento sobre el campo del otro, ya que esto evitará mayores posibilidades de errores a cometer.

Por el lado del sonido, es importante que la decisión sobre la ubicación de los micrófonos en los personajes, no afecte el vestuario creado; para ello es sumamente aconsejable que, por lo menos, sea posible realizar una prueba de vestuario de los actores con la participación de algún miembro del equipo de sonido, permitiendo así, evaluar la mejor manera de ubicar los artefactos sonoros necesarios.

Al igual que con el área de fotografía, los objetivos planteados junto con el departamento de sonido no son solamente técnicos. Junto con la dirección de arte deben apuntar hacia una finalidad expresiva para acentuar aquellas características de la historia que se deban remarcar, atenuar los sonidos y ruidos que deban ser minimizados, y lograr crear un espacio sonoro con la carga anímica deseada por el director. Preston sostiene que el director de arte puede proporcionarles facilidades al director de sonido y su equipo, realizando decisiones acertadas desde la pre-producción, eligiendo las locaciones adecuadas que, en lo posible, puedan encontrarse alejadas de fuentes sonoras que puedan perturbar el trabajo durante el rodaje. Sonidos provenientes de carreteras, calles transitadas, personal trabajando o compresores, pueden afectar el resultado final del sonido, dificultando su arreglo en post-producción. En escenografías armadas, es recomendable que los tubos de luces fluorescentes se encuentren alejados y que las plataformas sean aislantes del sonido (Preston, 1994, p.161), evitando de esta manera que las fuentes sonoras provenientes del exterior, interrumpen o afecten la labor de actores y personal que se encuentre trabajando.

De la misma manera que la continua comunicación con el equipo de sonido es fundamental para mantenerse actualizados sobre cambios y decisiones, la comunicación con el asistente de dirección siempre estará conectada por motivos de coordinación de escenas, días de grabación, avisos de último momento sobre cambios que podrían afectar el trabajo de la dirección de arte y mensajes del director. De este modo, como Preston afirma, para mantener el trato fluido es primordial mantenerlo actualizado con los adelantos que se vayan originando en el área artística, mientras que por su parte, debe proporcionar información sobre horarios y futuras traslaciones a nuevas locaciones o *sets*. (Preston, 1994, p. 157).

La dirección de arte depende en gran parte del presupuesto asignado para su área, y por lo tanto, su conexión con los productores y su comunicación deben ser constantes y fluidas. Los

asistentes, o el asistente de producción, es uno de los contactos diarios que se debe mantener debido al manejo del capital y los cambios constantes que pueden producirse en el día a día del proceso de trabajo. El director de arte debe ser capaz de prever posibles cambios en su presupuesto generados por modificaciones en el plan de rodaje, ajustes en el guión, o variables climáticas. El productor es quien aprueba las nuevas construcciones o arreglos, y, por lo tanto, mantenerlo diariamente actualizado proveerá al área de una mayor estabilidad. Una ventaja de tener esta comunicación fluida con el área de producción es que, en casos de surgimiento de problemas inesperados, las soluciones económicas puedan resolverse en menores tiempos, favoreciendo la dinámica de trabajo y evitando la interrupción prolongada del mismo (Preston, 1994, p. 156). Otro tema que debe ser negociable con el productor es el costo adicional o presupuesto invisible que incluye gastos referidos a viáticos, transporte, en caso de realizar búsquedas de locaciones lejanas, accesorios para transportar vestuario, como perchas y percheros, fundas, equipo de limpieza, electrodomésticos necesarios o servicios de tintorería y refacción de prendas que se encuentren fuera de lo planificado.

Capítulo 2: Recursos para realizar El Postre

De la comunión armoniosa del trabajo de las diferentes áreas nombradas en el capítulo anterior y, de su relación estrecha existente con el director de arte, surge, como resultado de la investigación constante y el intercambio de opiniones y debates, una propuesta estética aplicada al producto audiovisual que se esté por crear. Ésta debe transmitirse a través del sonido, la luz y, ciertamente, la imagen. Su concepción como un todo enriquecerá a las partes vinculadas a lo visual y harán del proyecto un producto con características propias.

Uno de los métodos más eficientes para comunicar ideas, conceptos y emociones, además de la palabra oral y escrita, es la imagen. “La imagen tiene innumerables actualizaciones potenciales, dirigidas algunas a nuestros sentidos, otras únicamente a nuestro intelecto, como cuando se habla del poder de ciertas palabras, de ‘crear imagen” (Aumont, 1992, p.13). Lo visual siempre ha ocupado un lugar de preferencia en las comunicaciones de las diferentes sociedades de todo el mundo y, con el paso del tiempo, comenzaron a establecerse códigos visuales capaces de expresar mensajes que pudieran ser decodificados por una gran cantidad de individuos a nivel mundial. El poder de la imagen fue aprovechado desde tiempos remotos, mayormente con la finalidad de plasmar una idea, en gran parte de contenido místico y religioso, y así infundir miedo, temor o asombro por parte del público.

La imagen también ha sido un elemento y símbolo de pertenencia a un grupo, una sociedad, un lugar geográfico específico. Fue y sigue siendo una manera de delimitar espacios, ideas y preferencias y, por lo tanto, su significado y comprensión, pueden ser completamente individualistas. Una misma imagen puede significar diferentes significados para cada individuo, pero también puede lograr comunicar a las masas o a un grupo específico de consumidores el mismo concepto. Por lo tanto, el rol del director de arte, como moldeador de la imagen, reside

en lograr transmitir un mismo mensaje, apuntando al público específico que consuma el producto audiovisual creado.

En este capítulo, se profundizará el manejo de la imagen visual desde el área de la dirección de arte y cómo debe aprovecharse adecuadamente esta herramienta fundamental en la producción audiovisual. Se nombrarán los recursos y conceptos necesarios y accesibles al realizador para lograr transmitir el mensaje deseado, valiéndose de los puntos fuertes dentro del campo visual, gracias a los cuales, es posible lograr una comunicación directa con el público.

2.1 Las funciones de la imagen visual

Como se ha mencionado previamente, la dirección de arte debe su labor a la imagen visual, pero esto no se refiere simplemente a la imagen cinematográfica, sino también a otros medios visuales, como la fotografía o la pintura. Jacques Aumont, en su libro *La Imagen* (1992) habla de una civilización de la imagen, una sensación que existe en la sociedad actual y que se traduce por medio de la masividad de imágenes consumidas a diario, las cuales son diversificadas e intercambiables. Esto supone, por ejemplo, que el cine puede ser observado por televisión y una obra de arte puede ser analizada desde la página de un libro. Los medios se han fusionado en un constante intercambio de imágenes y discursos. Hoy en día, debido a esto, un director de arte no puede valerse simplemente de las imágenes artísticas propiamente dichas para la obtención de resultados visuales nuevos; más bien, debe valerse de toda aquella imagen que pueda ser explotada con nuevos significados y cargas emocionales afines al proyecto audiovisual al que se encuentra conectado en su momento actual. El director de arte tiene el reto de tomar las formas ya existentes y darle una nueva función dramática y funcional. Tales elementos son de una naturaleza tan básica y simple que, muchas veces, son pasados

por alto y tomados de tal forma automática que se pierde toda percepción consciente sobre su existencia.

Nuestro sistema visual es por naturaleza instintivo y permite reconocer todo el espacio que se encuentra en el entorno:

El sistema visual está equipado “por construcción” con instrumentos capaces de reconocer un borde visual y su orientación, una ranura, una línea, un ángulo, un segmento; estos perceptos son como las unidades elementales de nuestra percepción de los objetos y del espacio. (Aumont, 1992, p. 30).

Estos elementos percibidos son la base de toda la construcción visual que se pueda lograr en cualquier fin audiovisual que se realice. Esto se genera gracias a la interacción entre la luminosidad y los bordes, denominándose a este hecho contraste. Esta percepción es la que permite identificar y definir estéticas, mensajes, ideas modeladas a través de las luces y las sombras, así como también, definir separaciones entre superficies diferentes. Como este autor expresa, es a través de este medio que los pintores utilizaron el claro-oscuro en sus obras, usándolo a modo de separación de superficies coplanarias y buscando resaltar la imagen aún más que en la vida real. (Aumont, 1992).

Valerse de la luz para definir las formas es un recurso que ha sido utilizado desde los inicios del cine, y que se ha visto presente en las escenografías creadas para muchos productos audiovisuales. También es uno de los hechos por los cuales el papel del director de fotografía ha quedado enaltecido por sobre otros roles, tales como el de director de arte, y debido a esto, hoy en día, continúan siendo comunes los errores al referirse al despliegue escenográfico y artístico como resultados de un trabajo de buena fotografía.

La imagen siempre debe acompañar a la historia. La estructura dramática debe ser enaltecida por la imagen sin que ésta sea un impedimento o distracción para el espectador. El director de arte debe trabajar en función de esa finalidad, valiéndose de los elementos del diseño y las

bases del cine para impactar al espectador y generar una experiencia única a través del mensaje.

Una de las herramientas de las cuales debe valerse el director artístico del proyecto es el realismo visual, lo verosímil. El realismo necesario que exija el producto audiovisual que está elaborando depende de muchos factores diferentes, incluyendo el género cinematográfico al cual pertenezca la historia. Cada contexto histórico en el cual se sitúe una historia, exigirá por parte del departamento artístico, cierta dosis de realismo capaz de informar al espectador de manera directa y fácil de comprender. Este realismo necesario funcionará en el producto siempre y cuando la misma historia lo exija. Aumont expresa:

“La imagen realista es la que da el máximo de información pertinente, es decir, una información fácilmente accesible. Ahora bien, esta facilidad de acceso es relativa, depende del grado de estereotipia de las convenciones utilizadas, con respecto a las convenciones dominantes.” (Aumont, 1992, p. 220).

De este modo, la imagen visual queda liberada de una presión invisible preexistente sobre la representación de la realidad exacta, dado que este hecho es improbable de representar. Es por ello, que se habla de un grado de pertinencia en el mensaje, de lo que la propia historia exige contar, y lo que no es necesario mostrar. De igual modo, la representación de la realidad siempre tendrá el peso personal de la mirada del creador y su forma de percibir y manejar esa realidad. De este modo, sostener que una imagen es completamente realista no es una afirmación válida, ya que el director de arte siempre estará aportando su estilo al proyecto e intervendrá sobre la imagen. La función realista en la imagen visual siempre estará delimitada por un determinado núcleo social, en un contexto histórico específico, en el cual entren en juego ciertas características morales. Hablar de una universalidad en la imagen solo equivale a nombrar una imagen concebida en un círculo determinado. (Aumont, 1992, p.221).

Es precisamente por ello que la función de la imagen visual es la de representar ideas y transmitir mensajes a partir de una ideología concreta, buscando la comunicación hacia un

grupo específico de observadores y no hacia la totalidad de las personas. Este mensaje transmitido necesita la presencia de un tiempo, una duración espacial que enmarque el mensaje, y esto es, uno de los mayores retos que presenta el equipo de dirección artística al momento de plasmar instancias temporales en el discurso audiovisual. Las artes audiovisuales poseen la capacidad de moldear el tiempo en función de la historia narrada, y esta capacidad se observa, mayormente, en el campo cinematográfico. Aquellas historias remarcables siempre serán en las cuales la imagen, el tiempo y el relato, encuentren la perfecta armonía y concordancia en función del producto final.

Una de las mayores ventajas con la que cuenta el director de arte es la capacidad para transmitir el paso del tiempo a través de la imagen. Suele ser el primer indicio del paso temporal en el paradigma, ya que es una de las primeras sensaciones que experimenta el espectador sin necesidad de una explicación oral en paralelo con la imagen. Valerse del poder visual que brinda el paso del tiempo y saber cómo utilizarlo es clave para la realización. Esta evolución temporal puede representarse a través de la escenografía, la iluminación adecuada y, sobre todo, a través de los cambios visuales en los personajes. A través de diferentes recursos como el envejecimiento de las prendas que utilizan, un maquillaje adecuado, incluyendo efectos especiales en los casos pertinentes, y peinado correspondiente con el momento temporal en el que se encuentren los diferentes participantes de la escena, es posible evidenciar los tiempos internos del relato, sin recurrir a recursos clásicos como voces en *off* relatando, placas sobre la imagen o el diálogo de los propios personajes comentando el tiempo pasado. Es la propia imagen visual la que delimita el momento y la situación narrativa que relata. Aumont sostiene que “toda imagen narrativa, incluso toda imagen representativa, está marcada por los códigos de la narratividad, antes incluso de que esta narratividad se manifieste eventualmente por una secuenciación.” (1992, p. 261). Con esto se quiere manifestar la capacidad narrativa que posee

la imagen aun cuando esté representada en un simple plano, y el espectador todavía no haya visto la secuencia de imágenes en su totalidad.

El director de arte comprende que la fuerza de la imagen reside en su semiología. Su significado y representación ante la sociedad en la cual será expuesta, debe servirle de herramienta para lograr el mensaje deseado, sea diegético o no. Es decir, si lo que busca con la imagen es impactar y transmitir un mensaje contrapuntista de la comunicación verbal, o, si su objetivo es valerse de los códigos ya establecidos para mantener un lenguaje similar al ya existente. Cada proyecto audiovisual en el que se encuentre participando tendrá un código lingüístico diferente, que requerirá otras maneras de expresar la imagen visual. Estos códigos presentes en la imagen estarán previamente asimilados por los espectadores a los cuales esté destinado el proyecto audiovisual.

Una misma imagen puede transmitir diferentes significados y emociones según el lugar en el cual sea expuesta, y de la manera en que esto se haga. Es por ello, que el director de arte, no solamente debe pensar la imagen en base a la historia sino también en base a quiénes serán los espectadores, y cómo decodificarán el mensaje visual transmitido. Si bien las percepciones de la imagen son de calidad personal, debido a que cada persona la concibe desde su punto de vista, el éxito de la imagen transmitida estará en la capacidad de masificación del mensaje deseado por parte del departamento artístico a cargo.

De esta manera la imagen no solamente debe su valor comunicacional a los códigos preexistentes en la sociedad en la cual es expuesta, sino también, debe su comprensión total y reconocimiento a los diferentes niveles de profundidad, visuales y narrativos, con los cuales es creada. Estos niveles de profundidad proporcionarán la riqueza narrativa, dramática y emocional necesaria para una total interpretación del mensaje audiovisual.

2.2 Texturas en la narrativa visual

Una historia correctamente escrita suele presentar diferentes profundidades narrativas, los personajes poseen vidas ocultas que, muchas veces, sólo el escritor conoce y que nunca salen a la luz, pero que, de igual manera funcionan como herramientas que enriquecen la creación de los personajes y respaldan su relación en el entorno y con los demás individuos participantes del relato. En otras oportunidades estas vidas, o como Linda Seger define como dimensiones de los personajes, salen a la luz a través de las acciones o palabras expresadas por ellos dentro de la historia. De igual manera, existen distintas dimensiones narrativas a nivel visual, a través de las cuales, el director de arte puede enriquecer el lenguaje e informar al público sobre los personajes y la historia desde un lugar inesperado o poco percibido, aportando una riqueza dramática y narrativa capaz de llegar al espectador de manera profunda, y dejar una huella de significado en su memoria.

Uno de los componentes de la imagen es su profundidad, la cual puede ser percibida a través de las gradientes de textura, como las denomina James J. Gibson (1966). Estas gradientes son los elementos que permiten reconocer el espacio como tal, delimitar ubicaciones y percibir la profundidad espacial. Una de las maneras más claras de marcar esta profundidad es a través de la perspectiva, la cual logra transmitir sensaciones de distancia y cercanía en el espectador a través de la imagen plana 2D que caracteriza al cine o la televisión. Esta presentación de profundidad es uno de los retos con los que se encuentra el director de arte al momento de crear espacios y escenografías para los proyectos que realice. El objetivo, siempre y cuando lo requiera la pieza audiovisual proyectada, es el de la verosimilitud con las profundidades reales, de manera tal que el espectador perciba el espacio presentado de manera natural y coherente al producto. Desde épocas remotas se ha plasmado la perspectiva para denotar profundidad espacial, sobre todo, en las escenografías teatrales, precursoras de las cinematográficas.

Estas profundidades logradas por el director de arte no sólo tienen un valor visual y estético, sino que también, permiten profundizar la narración y la percepción de la atmósfera emocional que marque el espacio trabajado. El espectador es capaz de aprender y descubrir mayores características de los personajes, sus historias y sus acciones a través de los mensajes que puedan encontrarse resaltados, ocultos o, simplemente, presentes en el espacio escenográfico. La imaginación de quienes observen la obra audiovisual, será estimulada a través de las texturas, los objetos, los espacios no visibles, o fuera de campo que se presenten.

Otro recurso del cual debe valerse el director de arte es, junto con el director de fotografía, la iluminación de los espacios. Si bien esta tarea está mayormente asignada a este último, el profesional del área artística debe moldear los espacios con la iluminación adecuada, que permita remarcar espacios determinados, acentuándolos y evidenciándolos, para que el espectador pose su atención en esos puntos; mientras que otros lugares deben mantenerse menos evidenciados, en penumbras o, directamente, en abundante oscuridad. Esta manera de complementar la imagen al espacio resaltarán aún más las texturas previamente expresadas, y también, será una herramienta dramática y emocional para completar el mensaje visual que se desea transmitir. La iluminación aportada a la escenografía no solamente cumple la función de generar ciertas atmósferas emotivas, sino también, puede ser una ayuda para el director de arte cuando necesite ocultar o disimular detalles del decorado, de los colores o de los personajes en caso de encontrarlo necesario. Esta herramienta, tanto narrativa como emocionalmente efectiva, también cumple el rol de estimular la imaginación del espectador, haciéndolo reflexionar sobre las imágenes percibidas y aquellos espacios que se encuentren ocultos o resaltados.

De este estímulo de la imaginación previamente mencionado, surgen dos efectos o acciones denominadas atención y búsqueda. Al momento de plasmar la escenografía y crear el mundo

en el cual interactúan los personajes, el director de arte debe tener en cuenta que quienes observen la escena estarán presentando dos tipos de atención visual en paralelo. Esta atención visual puede dividirse en central y periférica. La primera, es, evidentemente, en la cual el director de arte debe esforzarse más, ya que es el tipo de observación focalizada en aquellas áreas importantes dentro del campo visual. Es, a partir de la base de este tipo de atención, que el departamento artístico debe mantener la curiosidad del espectador y guiarlo hacia donde la narrativa y la atmósfera anímica lo deban dirigir. El segundo estilo de atención es la denominada periférica, ya que consiste en una asimilación del espacio menos pregnante por parte del espectador (Aumont, 1992, p. 62). Sin embargo, de manera consciente o inconsciente, la atención que permanece en un segundo plano, continuará aportando datos esenciales para el desarrollo de la acción total de la historia.

El segundo factor mencionado es la denominada búsqueda visual. Ésta, dentro de la imagen mostrada, no es la misma para una persona o para otra, y el reto del director de arte reside en encontrar la capacidad de dirigir la búsqueda de un público determinado, hacia las mismas direcciones que desea. Esta exploración debe tener una intención, es decir, necesidad de informar y comprender el mensaje visual transmitido. El espectador realiza este análisis a lo largo de las imágenes que se le presentan con el fin de explorar y llegar a conclusiones respecto al espacio presentado. Jacques Aumont define a la búsqueda de la siguiente manera:

Se habla de búsqueda para designar el proceso que consiste en encadenar varias fijaciones de la mirada seguidas en una misma escena visual para explorarla en detalle. Este proceso, evidentemente, está íntimamente ligado a la atención y a la información, al ser determinado el punto en el que se detendrá la próxima fijación de la mirada a la vez por el objeto de búsqueda, la naturaleza de la fijación actual y el aspecto del campo visual. (Aumont, 1992, p.63).

Por ello, es que los detalles estéticos no deben ser dejados al azar o ubicados en lugares elegidos, sin un análisis previo sobre su utilidad dramática o no. El atrezzo y el mobiliario siempre deben estar ubicados en función de las acciones de los personajes y cómo éstos se

mueven y expresan con ellos. Estos elementos no cumplen solamente una función ornamental en la escenografía, sino que también resaltan datos indispensables para la construcción total de los personajes.

Es por todo esto que las diferentes texturas visuales que se puedan presentar ante cámara deben ser aprovechadas en su máximo exponente, no solamente en función de transmitir un mensaje al espectador, sino también para generar una atmósfera íntima en los actores, los cuales pueden sentirse capaces de realizar interpretaciones mucho más verídicas y reales sintiéndose completamente los personajes que encarnan, comprendiendo su pasado y proyectando un futuro a través de sus acciones, gestos y modos de expresarse. Félix Murcia expresa, en su libro *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia* (2002), que:

Hay que tener presente que las imágenes cinematográficas llegan enormemente aumentadas en la percepción del espectador y que su atención está centrada totalmente en ellas, lo que facilita la apreciación puntual y detallada de cualquier información o sugerencia que se quiera transmitir por medio de lo que aparece en los decorados. (Murcia, 2002, p.64).

Gracias al tipo de atención que brinde el espectador y su focalización en ciertos aspectos de la imagen, también puede ser informante sobre el pasado y el futuro de los personajes, es decir, que el espectador debe ser capaz de comprender y deducir cuál es el propósito de la imagen visual que se encuentra observando, pudiendo conformar la historia completa y aquellos datos que no se expresan a través de las acciones de los personajes, pero que brindan una mayor profundidad y textura al paradigma. De esta manera, Aumont cita a Guy Gauthier que en su obra *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens* expresa como la imagen:

(...) Intenta remitir a un antes y un después (un “fuera de tiempo” un fuera de campo temporal), y cómo condensa, en un espacio restringido, todos los signos convencionales de la escena a ilustrar, jugando con la profundidad del espacio representado. (Gauthier, 1989).

De este modo es posible completar la idea de integridad total de las texturas en la imagen visual, considerándolas un todo completo de sentido, el cual sin sus partes diferenciadas, no sería capaz de aportar el mismo mensaje. Sin bien la misión de la dirección de arte permanece

en evidenciar características específicas dentro de la historia y, por lo tanto, debe dedicar mucha atención y detalle a las diferentes partes, esta percepción independiente de las piezas terminará completando un concepto general y abarcador de toda la imagen diseñada. La reconocida teoría de Gestalt es la que sustenta y respalda este concepto de la re-significación del todo gracias a sus partes. En palabras de Aumont: “implica entre los elementos de la figura una relación más profunda que los elementos mismos y que no se destruye por la transformación de estos elementos.” (1992, p.75). Concluyendo con lo desarrollado en este tema, es necesario remarcar la importancia del detalle y la dedicación en la elaboración de cada uno de los elementos que constituyan una parte fundamental de la escenografía, del vestuario que portan los personajes, los objetos que manejan en la escena, y cómo éstos influyen sobre quienes llevan a cabo la historia, junto con el impacto producido hacia el espectador.

2.3 El espectador y los géneros cinematográficos

No sería posible hablar sobre la interpretación de la imagen, sus funciones narrativas, las diferentes texturas que pueden presentarse dentro de la escena y su manera de impactar, sin mencionar una de las partes activas más influyentes y perceptivas del trabajo artístico: el espectador. El rol del espectador es amplio y no sólo debe reconocerse como la persona que consume el producto audiovisual terminado, sino que su papel dentro del proyecto se encuentra conectado desde los comienzos de la idea, desde los inicios de la pre-producción. Es, además, una de las herramientas más imprescindibles con las que debe contar el director de arte, ya que solamente a través de un conocimiento exhaustivo y en profundidad sobre quién es el espectador de su producto, y qué espera de él frente a la imagen visual futura, será posible llegar a un desempeño artístico preciso y exitoso. El espectador, también, reconoce los datos estéticos ya existentes en otros productos audiovisuales, aportando de este modo, más datos

sobre lo que se espera ver, dependiendo de la finalidad del proyecto abordado por el director artístico. Puede existir la posibilidad de que ciertas decisiones estéticas deban ser tomadas basándose en el conocimiento que el público ya posee, ya que algunas innovaciones visuales pueden generar duda, y una desconexión momentánea con la narrativa de la historia que se esté desarrollando. Si el deseo del director de arte es transmitir con la estética un mensaje que llegue a una gran cantidad de personas, entonces es probable que tenga que dejar de lado ciertos gustos o propuestas estilísticas para el proyecto.

Tomando la opinión del director cinematográfico David Cronenberg, sobre la necesidad de transmitir un mensaje acertado al público objetivo del producto audiovisual creado, se expresa lo siguiente:

Si juegas con el lenguaje cinematográfico, seguro que el resultado será un poco más denso, un poco más complejo y la experiencia del visionado será un poco más rica para el público. (...) Esto presupone que tu público ya tiene un cierto conocimiento del lenguaje cinematográfico. De lo contrario, se sentirán perdidos y acabarán renunciando a la película. (...) Para comunicarte intensamente con un centenar de personas, quizás tengas que perder mil cosas en el camino. (Tirard, 2012, p. 119).

De esta manera queda expresado que el director de arte de un proyecto debe focalizar su trabajo en varios puntos. El primer punto consiste en crear un ambiente visual verosímil y profundo para la historia, en el cual los personajes logren su desenvolvimiento de manera natural y fluida. Un segundo punto de atención reside en crear una estética atractiva para el público al cual apunta el proyecto realizado, mientras que el tercer objetivo que debe mantener con su trabajo, es el de lograr un producto del cual se sienta satisfecho y realizado como profesional.

El género cinematográfico al cual se encuentre relacionada la historia es, junto con el espectador, otra herramienta fundamental en el desarrollo artístico de la imagen. Si bien es una característica del proyecto esencial desde sus inicios, es de su unión junto con las expectativas del espectador, que el director de arte debe fundamentar su propuesta artística para la

elaboración correcta del trabajo. Los géneros cinematográficos poseen la cualidad de aportar datos claves, tanto dramática como visualmente, que deben ser utilizados, analizados y explotados en profundidad con el fin de generar el impacto y el recibimiento esperado por parte del público. En esta parte del capítulo, se analizará la relación estrecha que posee el director de arte con los géneros cinematográficos, y cómo sus decisiones artísticas se encuentran fundamentadas en base a la historia y a los espectadores, que verán, posteriormente, el proyecto finalizado.

Definir el rol que cumple el espectador en función de la imagen es complejo, ya que se requiere tomar en consideración diferentes aspectos que surgen de modo espontáneo, o no, desde la propia acción de observar. La manera en que el espectador observe y decodifique la imagen visual, depende de amplios factores tales como sus conocimientos previos sobre la temática que se presente en la imagen, sus ideologías, sentimientos y su lugar de pertenencia en la sociedad, dentro de una determinada época histórica, punto geográfico y entorno económico (Aumont, 1992, p. 81). El espectador realiza varias acciones en relación con la imagen observada: analiza su contenido basándose en el contexto en el que se sitúa dentro del producto audiovisual, encuentra una función del mensaje visual, le da un sentido real o simbólico, y de esta manera, termina siendo receptor de una imagen moldeada previamente en función de su posterior visión.

Manteniendo la línea de análisis del autor previamente mencionado, la clave de la interacción entre imagen y espectador, está en que éste último tenga un reconocimiento como participante emocional y activo cognitivamente sobre el cual, la imagen, cumple un rol psíquico, modelando al individuo (Aumont, 1992, p.86). Esto significa que el espectador no es simplemente un mero receptor del mensaje visual, sino que posee características que el director de arte debe tener en cuenta para lograr que la imagen sea procesada como es deseado. Parte del éxito de un

producto audiovisual, recae sobre la interpretación acertada de la imagen y, de este modo, satisfaciendo las expectativas del público al cual está dirigido. Si bien la audiencia de cada producto audiovisual ha ido cambiando con el paso del tiempo, y el avance de las técnicas cinematográficas, la sensación de verosimilitud con la imagen representada continúa siendo hasta el día de hoy una de las cualidades máximas que el espectador busca encontrar en cualquier producto audiovisual.

El director de arte se encuentra en un constante deseo de satisfacer las expectativas externas, las del director del proyecto, los productores, y, por sobre todas las cosas, su propia satisfacción ante la eficacia y calidad visual conseguidas. El profesional encargado de esta tarea debe mantener como objetivo el placer de observar la imagen creada. La búsqueda del placer, ante la imagen y su representación, es algo natural al ser humano y su documentación proviene desde tiempos remotos. Aristóteles, ya en el siglo IV a.C, sostenía que el hombre encuentra placer en la representación de las imágenes de la vida cotidiana en el arte, siendo capaz de sentir empatía ante la imagen representada o, por el contrario, rechazo. El espectador, de este modo, toma el rol de juez del producto audiovisual que observa, teniendo una libertad de opinión y juicio cuya intensidad no es posible delimitar.

La mejor herramienta que el director de arte puede brindarle al espectador es la libertad de observar íntimamente la vida de los personajes, haciéndolo partícipe activo de lo que sucede en la historia. Félix Murcia se expresa sobre el tema:

“(...) Uno de los mayores logros del cine es su capacidad para entrometerse en las más secretas intimidades, deseos y pensamientos de los personajes y poder mostrarlos sin que sepan que están siendo observados, escrutando, sin ningún pudor, acciones inconfesables de las que el espectador se convierte en cómplice, confidente, encubridor o juez, activando psicológicamente su participación en la acción cinematográfica, al hacerle creer no sólo ya que es un personaje más, sino que, además, está divinizado, por ser invisible, verlo todo y estar en todas partes.” (Murcia, 2002).

De este modo, el espectador está aceptando una especie de contrato invisible con el producto audiovisual, es decir, que pese a ser consciente de que lo que está observando es un trabajo creado con la intervención de un grupo de artistas, reconoce lo que ve como real, aun sabiendo, inconscientemente, que la realidad observada es, en definitiva, una imagen verosímil dentro de una ficción. De esta manera es claro remarcar que la necesidad de verosimilitud que exige el espectador es un acto natural proveniente desde los inicios de la historia.

De igual manera que acepta su rol de juez, el espectador también acepta los códigos estéticos audiovisuales que presentan los diferentes géneros cinematográficos. Cada uno de ellos posee características similares y diferentes entre sí, y es uno de los factores que determina el tipo de público que consumirá el producto audiovisual terminado. Richard T. Jameson define la manera que el espectador tiene de percibir los géneros cinematográficos al decir que la percepción pre-fijada de éste es en parte conceptual y en parte visual. Esto es debido a la trascendencia histórica y cultural que los géneros han tenido, desde sus inicios literarios (1994, p. 9). Cada género posee características diferentes que delimitan conceptos a aplicar en el producto audiovisual y, por otro lado, brindan una libertad creativa dentro de las limitaciones conceptuales y visuales que posea. Es decir, que las propias fronteras que separan un género de otro, en muchos casos no muy específicas, son las bases dentro de las cuales el director de arte debe manejarse y dirigir a su equipo creativo hacia un objetivo óptimo. Las pautas y conceptos que se han ido afirmando dentro de cada género, mantienen hoy en día las mismas bases que poseían en sus inicios. Lo que ha ido cambiando con el paso del tiempo es la fusión entre un género y otro, generando diferentes atmósferas anímicas antes no imaginadas y permitiendo el surgimiento de nuevos géneros capaces de satisfacer la demanda del público, de los productores, del negocio del cine, y de los directores y guionistas que buscaban expandir sus experiencias creativas hacia lugares antes no investigados.

Es esencial que el director de arte posea un amplio conocimiento sobre los diferentes géneros y sus combinaciones posibles, habiendo observado y analizado productos audiovisuales realizados previamente. De este modo, es capaz de analizar y comprender cuáles son los puntos fuertes de cada género y cómo deben resaltarse para una adecuada impresión visual. Por ello, cada género posee características casi exclusivas que permiten su diferenciación de los demás, es decir, cada género es una estructura en sí.

La industria cinematográfica es la consecuencia de la existencia de los géneros, sin embargo, es el público el que los acepta, toma como propios, y los sigue eligiendo pese al paso del tiempo. De esta manera: “la visión estándar del género cinematográfico trata entonces a la industria y al espectador como agentes el uno del otro” (Altman, 2000, p.37). La fusión de ambas partes es el lugar del que debe partir el director de arte para la propuesta estética que presente. Lo primordial es mantener el orden y las pautas claras desde un inicio sobre a qué género corresponde el proyecto, así será más fácil delimitar desde un comienzo las características físicas del espacio y los personajes, además de ser capaz de comunicar de manera fluida las necesidades del director de arte respecto al manejo de la luz y el sonido en escena.

Que un producto audiovisual corresponda a un género cinematográfico determinado, es, de cierto modo, una manera de garantizar la estabilidad emocional del espectador. Al asistir a la proyección de una determinada obra, el espectador ya está consciente previamente sobre cómo debe desarrollarse la historia, bajo qué parámetros se basará y cuáles son los momentos o situaciones esperadas hasta su respectivo desenlace (Altman, 2000, p. 40). Si un producto audiovisual no logra ubicar temática o atmosféricamente al público, supone un error en el discurso audiovisual, o falta de consistencia en las características estéticas proporcionadas a la obra. De esta manera es posible afirmar la importancia del rol del director de arte como

moldeador de la imagen que los géneros cinematográficos han desarrollado a lo largo del tiempo.

Otro aporte que pueden brindar los géneros al director de arte, es la posibilidad de jugar con las metáforas visuales para enriquecer el discurso narrativo, de manera tal, que la historia adquiera mayores profundidades estéticas y el espectador tenga una experiencia audiovisual valiosa, en la cual sus emociones y sentidos se encuentren siempre estimulados.

2.4 Las emociones y los colores

Cada género, como ya se ha mencionado previamente, posee características estéticas diferentes y esto supone un tratamiento de las paletas cromáticas variadas, el uso de texturas y materiales específicos que, junto con un tratamiento lumínico apropiado, logren exitosamente proporcionar la sensación anímica deseada, tanto en los actores que se encuentran representando sus personajes, como en los espectadores. Los géneros delimitan qué colores y sus características, tales como saturación, iluminación y grado de pureza, corresponden mejor con la temática de la historia; aunque esto no significa que todos los productos audiovisuales correspondientes a un mismo género, siempre posean las mismas paletas cromáticas. En determinadas oportunidades es, precisamente, el uso de colores inapropiados o, contrapuntistas con la historia, los que generan una mayor evidencia de la atmósfera anímica del espacio y la relación entre los personajes. En estos casos, el director de arte debe contar con el ingenio y el detallismo apropiados, para que estos cambios y choques visuales del color y las texturas, no sean considerados por parte del público como errores estéticos y logren plasmar el deseo de sorpresa e impresión ante lo diferente.

Al momento de analizar el color, es primordial comprender que existe una gran subjetividad en torno a los colores, sus significados culturales y su aporte estético al producto audiovisual. Por lo cual, el director de arte, se encuentra ante un reto al momento de decidir las paletas cromáticas que utilizará en el proyecto y, cómo y dónde serán distribuidos. En otras palabras, el director artístico tiene el deber de moldear y dar el color a la historia de la manera más objetiva posible, siendo capaz de comunicar un mensaje al público general que consuma el producto. Si bien el uso del color puede presentar rasgos personales del director de arte, esta subjetividad debe ser aplicada en función del producto y de la historia, y no como un mero deseo artístico por parte del profesional a cargo del proyecto.

Para poder valerse de esta herramienta esencial y aprovecharla de la manera más adecuada, el director artístico debe poseer ciertos conocimientos teóricos sobre el manejo de los colores y las maneras en las cuales pueden utilizarse. Conocer los posibles contrastes existentes, las mezclas que pueden generarse, su impresión y la expresividad que poseen, junto con su efecto espacial y las posibilidades de composición, permitirán delimitar y dar un marco a las decisiones estéticas, profundizando en el desarrollo de las mismas. Estas decisiones estarán aportando un valor emocional a la composición que definirá la atmósfera anímica de la historia representada.

Un referente sobre teoría del color, Johannes Itten, ha expresado en su obra *Arte del Color* (edición abreviada de 1975), la importancia evidente de vivir en un mundo con colores. De esta manera expresa:

El color es la vida, pues un mundo sin colores parece un mundo muerto. Los colores son las ideas originales, los hijos de la luz y de la sombra, ambas incoloras en el principio del mundo. Si la llama engendra la luz, la luz engendra los colores. Los colores provienen de la luz y la luz es la madre de los colores. La luz, fenómeno fundamental del mundo, nos revela a través de los colores el alma viva de este mundo. (Itten, 1975, p. 8).

Desde los inicios de los tiempos el hombre ha deseado transmitir vida a través de los colores.

Se han empleado de infinitas maneras, a través del arte y la vida cotidiana. Es por ello que los

conocimientos del color que hoy en día son aplicados en las producciones audiovisuales, deben sus influencias a las bellas artes, siendo precisamente la pintura la influencia máxima de los directores de arte hoy en día.

Al momento de tomar decisiones respecto a los colores adecuados para el proyecto que un director de arte esté realizando, debe tener presente que el color por sí mismo posee diferentes influencias en las personas; no simplemente se debe a un efecto óptico, sino también, se encuentra interrelacionado con fenómenos psíquicos y espirituales. (Itten, 1975, p. 14). De este modo, la combinación de los tres aspectos previamente nombrados, genera en el espectador diferentes sensaciones y opiniones que logran convertirlo en un sujeto activo ante el producto audiovisual al que esté asistiendo. Estos aspectos, deben encontrarse íntimamente conectados entre sí de manera tal que el mensaje visual que llegue al espectador, le permita al mismo una identificación y reconocimiento simbólico, psíquico y óptico del color, logrando captar la esencia plena de la imagen que se presenta ante sus ojos.

Una de las primeras herramientas de las que el director de arte debe valerse en base a las teorías del color, es la armonía que un conjunto de colores puede generar. Es imprescindible que se incline a este recurso para decidir las paletas cromáticas de los espacios que deba crear el diseñador, y para ello, debe comprender cómo un grupo de colores, observados en simultáneo, generan un mensaje visual determinado y una atmósfera anímica específica. Para comprender la armonía de los colores, como Itten sostiene, es primordial olvidarse de puntos de vista subjetivos preconcebidos, y focalizarse en el equilibrio o simetría de fuerzas que se presentan en la composición creada. (Itten, 1975, p.19). Al hablar de equilibrio o simetría de fuerzas, se quiere expresar que aquellos colores que se desee que logren una armonía, deben corresponder a leyes cromáticas precisas para lograr el efecto deseado. Decir armonía no significa expresar opiniones subjetivas sobre efectos agradables o desagradables al ojo

humano, y de igual modo, tampoco significa que una armonía se encuentre entre varios colores similares.

Es, de este modo, que se debe poner un foco especial sobre la subjetividad de los colores y el mensaje que se desea transmitir. Éstos poseen significados asignados desde tiempos inmemorables que han ido modificándose, o no, con el paso del tiempo. Han sido adoptados por diferentes culturas y civilizaciones para comunicar ciertos ideales o transmitir mensajes específicos. Muchos colores se han ido universalizando con el tiempo, es decir, que sus significados se han convertido en los mismos en muchos lugares del planeta, permitiendo, de esta manera, la efectiva comunicación de los individuos.

Otro punto importante que se debe tener en cuenta, son los contrastes que se pueden crear y cómo generan efectos en la composición escénica. Existen diferentes usos del color que pueden enriquecer y evidenciar la puesta en escena, y crear una coherencia visual entre los personajes y el entorno. Itten ha catalogado siete contrastes diferenciados: el contraste de color en sí mismo, claro-oscuro, caliente-frío, de complementarios, simultáneo, cualitativo y cuantitativo. Cualquiera de estos contrastes puede afectar de manera significativa la imagen y pueden transmitir diferentes mensajes. Normalmente, suelen encontrarse combinados, según el mensaje que desee generar el director de arte. De igual manera estos contrastes del color se ven evidenciados, resaltados o suavizados según la manera en que se encuentre iluminado el espacio, y su ubicación en la escena. Sobre el tema de la ubicación, también debe nombrarse el efecto espacial de los colores. Continuando el enfoque del autor previamente mencionado, la manera más evidente de delimitar espacios es contrastando colores claros con oscuros, utilizando las líneas verticales y horizontales para definir y delimitar los mismos. (Itten, 1975, p.78). En base a este concepto, es que los directores de arte son capaces de delimitar espacios y definir formas, permitiendo una descripción y reconocimiento visual claros por parte del

espectador. Haciendo uso de contrastes de luz y color es posible crear diferentes dimensiones narrativas y visuales que aporten valor al producto.

El color tiene la capacidad de generar calidez o frialdad en un ambiente. De este modo, basándose en las afirmaciones de Preston, también se debe remarcar los efectos anímicos que pueden generar los tratamientos de saturación o desaturación de los colores, o, la ausencia total de un segmento de color dentro del círculo cromático. De igual modo, existen ocasiones en las cuales las imágenes en blanco y negro o monocromáticas, producen un mayor efecto sensorial que la utilización de un espectro mayor de colores. Los mismos poseen asociaciones emocionales que constituyen un lenguaje universal que debe ser explotado para su máxima optimización por la sensibilidad del diseñador. (Preston, 1994, p. 75). Los contrastes posibles entre colores, además de evidenciar el argumento y delimitar espacios y formas, es un método del cual puede valerse el director de arte para crear contrastes narrativos sobre ciertas temáticas, que se encuentre abordando en la historia. Contrastes tales como riqueza y pobreza, belleza y fealdad, el bien y el mal, u otros conceptos contrarios, son puntos clave del relato en los cuales el director artístico debe hacer foco y valerse de las cualidades que brinda el color para evidenciar el mensaje frente al espectador.

Con el avance de la era digital y los constantes adelantos y descubrimientos de nuevos programas para el tratamiento de la imagen en post-producción, el color ha ido experimentando cambios y procesos desde su concepción en la pre-producción hasta su exposición final. Estas modificaciones en el color, pueden afectar o favorecer la propuesta de paleta cromática realizada por el director de arte, ya que su leve modificación puede cambiar el peso anímico que se haya planteado expresar. Cuando esto sucede, el mensaje final del producto audiovisual puede verse alterado y llegar al espectador de una manera que, probablemente, no era la deseada al comienzo del proyecto. Del mismo modo, estos cambios en post-producción,

pueden aportar un enriquecimiento visual capaz de respaldar la propuesta estética abordada desde la dirección de arte.

2.5 Cambios de los últimos años

Como se ha comenzado a abordar previamente, los avances y los cambios que han ocurrido en los últimos tiempos, han tenido su impacto sobre la industria cinematográfica dentro de todas sus áreas. Una de ellas, en las cuales este avance es evidente y posible de percibir, es en la dirección de arte. Estos adelantos no sólo son evidentes en las últimas etapas de elaboración de un proyecto, sino que hoy en día, el director de arte debe conocer sus posibilidades y utilizar estas herramientas a favor de su trabajo y su propuesta visual. Efectos, tratamientos en el vestuario de los personajes o creaciones de ciertos espacios físicos que antes no hubiesen sido posibles de crear, o eran realizados de un modo totalmente artesanal, hoy en día pueden planificarse y abordarse directamente desde plataformas digitales y programas específicos.

Estos efectos especiales que actualmente se encuentran presentes en la mayoría de las películas, cortometrajes o videos musicales, son detalles que aportan valor a la historia. En casos donde el presupuesto del proyecto es limitado y muchos de los efectos que se necesitan no son posibles de realizar, el director de arte debe recurrir a su ingenio y eficacia para resolver la problemática y lograr resultados de igual importancia, sin generar gastos fuera del límite posible. Si bien han surgido nuevos puestos dentro del departamento artístico, como el de director de arte digital, los puestos originales continúan vigentes. El director de arte debe poseer un conocimiento amplio sobre las nuevas técnicas que pueden favorecer y aportar mayores resultados al proyecto en el cual se encuentre inmerso.

Sobre la innovación de los avances en la dirección artística, Murcia expresa su opinión de la siguiente manera:

Estas nuevas tecnologías aplicadas al cine no son tan importantes ni necesarias como pretende el mercado informático, que postula que las técnicas de plasmación están por encima de los conceptos en los procesos creativos. (...) podrán ser un instrumento fundamental de determinadas películas, cuando sean consideradas como base de un tratamiento plástico. (...) Posiblemente, en un futuro cercano estas tecnologías que se han empezado a aplicar a la escenotecnia llegarán a generar totalmente y para todo tipo de películas (...) los espacios escénicos, sin necesidad de que sean construidos físicamente (...) y ese momento será bienvenido, porque siempre se ha buscado utilizar recursos que favorezcan tanto técnica como artísticamente los resultados. (Murcia, 2002, p.212).

Queda expresado así, que el uso de los medios digitales para la creación del mundo visual, debe ser analizado y pensado en función del producto final, reconociendo y remarcando cuáles son los aspectos en los que será necesaria la implementación de tecnologías digitales, y para qué áreas artísticas se mantendrán las actividades artesanales. En casos de trabajos con presupuestos bajos, muchas actividades pueden ser resueltas de manera digital si no es posible su realización manual y real.

Todo director de arte que desee lograr una estética pregnante y exitosa, debe manejar herramientas y recursos tales como, la expresividad de las texturas visuales a través del espacio y los personajes, comprender el uso de la imagen y moldearla en base al tipo de espectador y género cinematográfico que represente su proyecto. Además, debe tener un conocimiento extenso sobre el manejo del color y su influencia emocional en la historia y el público; así como también, expresar predisposición para explorar nuevos campos de innovación, manteniendo el manejo del trabajo artesanal. Este proceso y análisis comienza desde el primer momento en que un director de arte es llamado para formar parte de un proyecto audiovisual, es por ello que la instancia de mayor desarrollo y trabajo del área es durante la pre-producción.

Capítulo 3: La creación: El Postre

En la etapa de pre-producción, el trabajo del director de arte y su equipo es uno de los más importantes e indispensables de cualquier proyecto audiovisual. Junto con el director, deben comenzar a adentrarse dentro de la historia a la cual darán una imagen, forma y sentido. Partiendo de las propuestas dadas por el director, y luego de participar de reuniones junto con los productores, el director de arte comienza sus funciones al servicio del proyecto. En este Proyecto de Graduación se trabajará a partir del cortometraje *El Postre*, creación de la autora de este trabajo y Ludmila E. Villar, como consigna de un trabajo práctico final. Para el cortometraje presentado por la autora de este proyecto fueron necesarios una serie de pasos para su elaboración integral. El primero fue la presentación de un guión audiovisual que cumpliera ciertas características dadas con antelación.

3.1 Presentación del guión

El director de arte comienza su labor al momento de realizar la primera lectura del guión y comprender y sentir cuál es el tono emotivo que tendrá la historia que debe contar. Para este proyecto particular, se presentó el guión de un cortometraje de cinco minutos llamado *El Postre*, escrito como parte de la consigna del trabajo práctico final de la materia Dirección de Arte Audiovisual I.

Lo esencial de una primera lectura es, que debe ser hecha sin realizar un análisis detallado de los datos visuales que el director de arte vaya obteniendo de su imaginación, basándose en el guión. Preston recomienda que en una segunda lectura se comience a tomar nota de todo lo relacionado con la imagen y la estética buscada, para luego comenzar un desglose detallado de toda la información brindada en el guión. Un dato útil que debe tomarse como ayuda

fundamental al momento del desglose, es prestar atención a los diálogos de los personajes, o, en casos como El Postre, donde los personajes solamente realizan acciones, observar detenidamente cuáles son las descritas por el guionista. Además, se deben considerar los objetos con los cuales interactúan los personajes, y el impacto de éstos en la historia. Estos detalles brindan información oculta a simple vista; es tarea del director de arte descifrar y decodificar completamente el guión focalizando su atención en cada frase leída.

Para un primer acercamiento a la comprensión global de la estética buscada, es primordial la existencia de un guión, con un desarrollo visual claro que permita al lector, en este caso al director de arte, una comprensión profunda del universo al cual debe dar forma. Si bien el grado de profundidad descriptiva que posea el guión brinda gran ayuda al momento de separar la historia en partes y definir espacios, se debe tener en cuenta el desarrollo de los personajes, ya que de sus acciones, su forma de comunicarse y sus pensamientos, el director artístico puede obtener material para el armado de la estética de cada uno de los individuos participantes de la historia. De esta manera, el director de arte se encuentra ante el reto de traspasar la lectura del texto, y adentrarse hasta el alma de los personajes, ya que ésto le dará información sobre colores, texturas y formas adecuadas para cada uno de los caracteres a crear.

En el caso específico del cortometraje El Postre, el guión presentado fue preparado para una duración aproximada de cuatro o cinco minutos, presentando la particularidad de no tener diálogos entre los personajes; por lo tanto, el peso dramático de la historia debía recaer completamente en las acciones realizadas por ellos y la manera de interactuar silenciosamente entre todos. En base a esta característica narrativa, el análisis realizado sobre cada personaje tuvo como reto el comprender las diferentes personalidades basándose solamente en acciones y gestos.

3.2 Desgloses y continuidad

Los desgloses realizados por el equipo de arte se convierten rápidamente en un manual de consulta constante, y por ello, se recomienda la existencia de varias copias de los mismos, para posibilitar el fácil acceso y chequeo de información por parte de todo el personal involucrado en el desarrollo de la pieza audiovisual. En la elaboración de un cortometraje, los miembros de las diferentes áreas realizan los desgloses referentes a sus áreas específicas, es por ello, que el contacto con el productor debe ser constante, de igual modo que la comunicación con el director y el asistente de dirección debe ser fluida, para poder ir informando constantemente sobre las modificaciones que se vayan realizando, a medida que el desglose y el análisis detallado de la historia avancen.

Entre los datos fundamentales que deben encontrarse en los desgloses, se pueden mencionar los datos del nombre del set, información sobre si la acción es desarrollada de día o de noche, en interior o exterior, el número de la escena, y la indicación sobre si varias escenas son realizadas en un mismo lugar. También, se debe tener en cuenta que las hojas de desglose del asistente de dirección, deben coincidir con las del director de arte, para solucionar problemas de manera eficiente y mantener un intercambio de información fluida. (Preston, 1994, p.44). De este modo, los equipos se encontrarán coordinados y organizados de manera ordenada, permitiendo una mayor velocidad en las comunicaciones entre los diferentes integrantes de las áreas. Si el equipo de realización mantiene el orden establecido, se pueden acortar tiempos de trabajo y por lo tanto evitar mayores gastos de dinero.

Un detalle importante al momento de crear los desgloses, es tener en cuenta la continuidad de los elementos representativos en las escenas y su modificación a lo largo de la historia, ya que son los pequeños detalles los que enriquecen el mundo escénico, y es posible observar su interacción con los personajes. De la misma manera que la historia evoluciona y los

protagonistas experimentan cambios más o menos evidentes, los objetos y el vestuario aportan datos sobre las modificaciones producidas y, una continuidad adecuada de estos elementos, otorgará al espectador información precisa sobre la evolución cronológica o dramática.

Para la elaboración del cortometraje El Postre, se realizaron una serie de desgloses correspondientes a las características visuales de los personajes, separando a cada uno, y, por otro lado, se crearon los desgloses correspondientes a la escenografía de la historia. De esta manera se obtuvo un registro claro y prolijo de los elementos necesarios para la elaboración del cortometraje y la posterior realización de un presupuesto estimativo. En primer lugar, se diferenciaron los personajes con mayor rol protagónico de los secundarios, y se realizó un listado de accesorios, vestuarios, maquillajes y peinados que cada uno poseía, aún sin realizar un análisis en profundidad de los colores, las telas y las texturas deseadas para cada uno. Una vez realizados los desgloses correspondientes a los personajes, se presentaron listas de elementos adecuados para la escenografía. Como en un principio no se poseía la información oficial de la locación donde se realizarían las escenas, el desglose realizado en primera instancia quedó sujeto a modificaciones posteriores.

La importancia de los desgloses es su utilidad, no solamente para el armado del presupuesto y listado de elementos necesarios, sino también son un elemento esencial para garantizar la continuidad visual de una escena a otra, si existieran cambios visibles, como el paso del tiempo o la interacción evidente de los personajes con el entorno. Como en el caso del proyecto El Postre, existen tres momentos específicos de cambio temporal dentro de la misma escenografía. La continuidad es clave e indispensable para mantener el dinamismo y el paso del tiempo de manera fluida y clara, evitando confusiones del espectador.

De igual modo, los desgloses tienen gran utilidad para saber si serán necesarias copias o réplicas de un mismo elemento, que irá experimentando modificaciones a lo largo de la historia.

Es un riesgo el contar con un solo objeto que se irá transformando con el paso del tiempo porque, en caso de ocurrir un error, es probable que no se pueda recuperar la forma anterior o características físicas que poseía el mismo. La duplicación de los objetos y vestuarios importantes para el cortometraje, garantizará una copia de seguridad a ser utilizada en caso de errores o accidentes que deban ser resueltos en el instante.

Determinadas las decisiones sobre los elementos necesarios para el armado escenográfico y de personajes, fue necesario comenzar la búsqueda de locaciones adecuadas para la historia y realizar el casting de actores, ya que sin estas piezas claves, el avance del proyecto se vería demorado. De esta manera, en base al presupuesto acordado y la propuesta estética definida, se comenzó la búsqueda de los espacios y actores capaces de encarnar de manera veraz los personajes de la historia.

3.3 Locaciones y casting del cortometraje

Una de las primeras actividades que se deben comenzar a realizar, una vez finalizados los desgloses y realizado el presupuesto aproximado, es la búsqueda de locaciones y casting de actores, ya que de esta manera se pueden desarrollar, posteriormente, los tratamientos estéticos para cada personaje, y las futuras pruebas de vestuario, peinado y maquillaje adecuados. La búsqueda de lugares aptos para el desarrollo de las escenas proporciona una estructura y organización del espacio en el cual, el director artístico, deberá comenzar a plasmar sus propuestas de ubicación de mobiliario, utilería, etcétera.

Si bien su participación en esta etapa puede tenerse en cuenta o no, dependiendo del caso objetivo que se presente, es fundamental la presencia del director de arte en este proceso de búsqueda de locaciones, ya que puede aportar ideas precisas en el momento y opinar sobre

cuáles son las locaciones más adecuadas para el desarrollo de la historia, señalando la distribución espacial que encuentre más favorecedora para la imagen a desarrollar. Del mismo modo ocurre con el casting de actores; si bien suele ocurrir que esta búsqueda esté condicionada por actores que se encuentren en auge y sean pedidos por el público, el director de arte puede opinar y fundamentar características físicas que considere más adecuadas para el desarrollo de cada uno de los personajes.

Para el cortometraje realizado, en principio se analizó la búsqueda de locaciones ya existentes, que permitieran la puesta en escena de la mesa del banquete en torno a la cual sucede toda la historia. Se realizó, entonces, una primera búsqueda en bares y restaurantes dentro de la zona de Capital Federal. De este seguimiento, se seleccionó un bar cuyas paredes de piedra podían ser adecuadas para la atmósfera anímica buscada. Luego de observar el lugar y tomar fotografías, se llegó a la conclusión que el espacio no poseía la escala suficiente para la puesta de cámara y de luces deseada por el equipo de trabajo, por lo cual, se optó por grabar el cortometraje dentro de uno de los estudios de grabación con los que cuenta la Facultad de Diseño y Comunicación. Además, era necesario encontrar una locación exterior adecuada para la escena en la cual se observaban a los personajes ingresando al lugar en donde se desarrollaría el banquete. Esta fachada buscada, debía resaltar características antiguas y denotar misterio y poderío económico. Luego de varias reuniones y debates en el equipo, se llegó a la conclusión que dicha escena debería ser eliminada, debido a que no era posible su rodaje a causa de los tiempos con los que se contaba y también, porque no poseía ningún dato narrativo que pudiera aportar mayor valor a la historia que se deseaba plasmar. De esta manera, el guión presentó modificaciones que no alteraron el ritmo natural del cortometraje.

En lo referente al casting, el director de arte puede aportar propuestas estéticas en base al análisis realizado del guión, y su visualización de la caracterización de los personajes. Si bien

estas propuestas pueden ser tomadas en cuenta o no, son una herramienta de utilidad al momento de buscar los actores que se adecuen de manera más eficiente al rol que deben interpretar. En ocasiones es adecuado y recomendable, si existen prendas ya realizadas para la caracterización, que los actores que se encuentren postulándose para el trabajo, puedan realizar una demostración de su despliegue actoral caracterizados como los personajes que deben interpretar. De este modo se podrá tener una imagen más detallada del desenvolvimiento y la manera de plasmar los roles. Si el casting no es posible con vestuario pre-diseñado, es importante la toma de fotografías y grabaciones de videos donde se vea la *performance* realizada y se puedan observar claramente las características físicas de los postulantes. Una vez seleccionado el casting completo, se trabajó con una serie de fotografías de cada actor para analizar en detalle la contextura física y buscar la mejor manera de caracterización posible.

Para la realización del casting del cortometraje El Postre, se tuvo en cuenta el análisis previo realizado por el equipo de dirección de arte y las conclusiones tomadas sobre los rasgos físicos más adecuados para cada personaje. Con estos datos tomados, el casting actoral pudo realizarse de manera eficiente y adaptada a cada personaje. Si bien los personajes de la historia eran seis, el casting realizado fue más extenso, teniendo en cuenta la existencia de suplentes con disponibilidad horaria, y de fecha, para ser llamados en caso de presentarse inconvenientes a último momento. Gracias a poseer un segundo plan de suplentes, los problemas presenciados días antes de la fecha estimada de rodaje, pudieron ser resueltos. De este modo, dos actores pudieron ser reemplazados con tiempo suficiente para enfrentar modificaciones del vestuario y maquillaje y resolverlas en tiempo y forma. Para aquellos detalles que no fueron posibles de ser arreglados antes del día del rodaje, tales como diferencias en las tallas corporales de la actriz reemplazante, en relación con la actriz anterior, fueron necesarias tomas de decisiones improvisadas durante el desarrollo de la primera hora de la jornada laboral. Gracias a la practicidad para resolver los inconvenientes, por parte del equipo de dirección

artística, junto con el intercambio de comunicación con los camarógrafos, se tomaron decisiones de modificación de algunos planos para que, los cambios surgidos en el vestuario de la actriz, no se vieran resaltados ni evidenciados ante el espectador. De este modo la ilusión pudo mantenerse como había sido planeada desde un principio.

3.4 Decisiones estéticas y paneles

Finalizados los desgloses y el análisis en profundidad del guión, fue momento de presentar la propuesta estética a realizar. Una manera eficaz y directa de transmitir las ideas fue a través del armado de paneles conceptuales, diferenciando la propuesta estética para los personajes, de la propuesta escenográfica. Estos paneles aportaron información directa y de fácil acceso para consultas del equipo de trabajo, y permitieron un análisis grupal sobre los puntos fuertes y débiles que debían ser modificados.

La decisión estética tomada debía considerarse en base a las herramientas previamente mencionadas, entre ellas, la atmósfera anímica que se deseaba dar al proyecto, el género al cual pertenecía la historia y el tipo de público al que apuntaba su consumo. El proceso creativo es un trabajo constante que supone una extensa búsqueda de información por parte del director de arte y su equipo de trabajo, para lograr obtener la mayor base de datos posible para el armado del proyecto. Es por ello, que se tomó la decisión de particular importancia de remarcar las miradas de los personajes, a través de delineados de los ojos, tanto para los personajes masculinos como femeninos. De esta manera se lograba una unión estética entre los rostros de todos los participantes de la escena.

La búsqueda del concepto visual general de la historia comenzó a realizarse desde el momento de la presentación del guión literario, en base a las sensaciones que le fueron transmitidas al

equipo de dirección artística. Uno de los primeros pasos fue definir los temas principales que aparecían representados en la historia, para luego desarrollar cada uno por separado, realizando listas de sensaciones, emociones, texturas, colores y adjetivos que se encontraban relacionados con cada uno de los temas. También se realizaron anotaciones con nombres de películas, *videoclips*, fotografías y libros en los cuales se podía encontrar influencia artística relacionada con el cortometraje a realizar.

Otro recurso utilizado por el equipo de arte en varias ocasiones, fue el de la escucha de géneros musicales que el grupo consideró pertinentes y conectados con las sensaciones y la atmósfera anímica, que se buscaba crear para la historia. El trabajo de inspiración logrado, a través de este recurso, aportó mayor riqueza artística al trabajo de pre-producción del proyecto.

Como se mencionó previamente, en los capítulos anteriores, una de las herramientas fundamentales del director de arte es el conocimiento de los géneros cinematográficos y las formas artísticas de representarlos. Como se ha expresado, cada género posee características visuales y dramáticas propias que lo diferencian de los demás géneros, y también, delimita un tipo de público que consumirá el proyecto audiovisual. Teniendo esta base en cuenta, se definió que el cortometraje *El Postre* pertenecía al género de terror y suspenso, y, con esta definición realizada, se comenzaron a plantear las paletas cromáticas y texturas que se deseaban plasmar en la historia.

Se propuso entonces utilizar una paleta cromática reducida, ya que se deseaba homogeneizar en lenguaje visual de la mayoría de los personajes, y generar una fusión con el espacio donde se encontraban situados. De esta manera se tomó la decisión de resaltar los rojos y el negro. Teniendo en cuenta las cargas emocionales que poseen los colores y su recepción por parte del espectador, se consideró adecuado que el espacio escenográfico se encontrara rodeado de oscuridad, poniendo en foco las acciones desarrolladas en torno a la mesa donde se

encontraría situado el banquete. Luego de realizar una extensa búsqueda de información sobre épocas históricas, y observar una serie de películas y videos musicales, se llegó a la conclusión de que el color rojo era utilizado para transmitir sentimientos tales como pasión, sensualidad, atracción y alerta; así como también se encontraba relacionado con el color de la sangre. De esta manera, se buscó poner atención sobre este color para el armado general de la escenografía y el vestuario.

Como el deseo de la dirección artística residía en la creación de un espacio intimista y opresivo, se decidió el uso del negro para rodear el espacio del banquete y también para generar una sensación de atemporalidad en el ambiente, ya que la historia no aportaba datos sobre de dónde provenían los personajes, y cuál era el motivo por el que se encontraban reunidos en torno a la mesa. Para lograr una atmósfera envolvente alrededor de los mismos, se decidió la utilización de telas negras con el doble rol de delimitar el espacio de desarrollo dramático y, además, aportar un fondo estético a modo de cortinado alrededor de la escena. Estas decisiones tomadas respecto a los elementos que se utilizarían para dar vida al espacio, fueron hechas en base a la necesidad de lograr expresividad de manera funcional, buscando mantener el misterio sobre la ubicación espacial del lugar del banquete.

Con esta filosofía de trabajo durante la etapa de elaboración de la escenografía, se mantuvo presente lo que sostiene Murcia al decir que:

La dirección de arte es una de las especialidades no específicas del cine. Su principal cometido es lograr la verosimilitud de los escenarios, y se sirve, para ello, de la escenotecnia como recurso tanto técnico como artístico. (...) Debe dotar a estos escenarios, ya sean naturales (paisajes), artificiales preexistentes (edificaciones), construidos artificialmente (decorados), o adaptados (paisajes y edificaciones reales y decorados artificiales), tanto de funcionalidad como de expresividad, desde las exigencias que plantea cualquier acción dramática (...). Los decorados poseen también, por sí mismos, su propia expresividad para sugerir ambientes o realzar ideas. (Murcia, 2002, p. 39).

De esta manera, manteniendo el objetivo de funcionalidad y expresividad, se solucionaron los recursos de ambientación del entorno de la mesa y la ubicación de los personajes en el espacio planificado.

Habiendo tomado estas decisiones respecto al espacio, el siguiente paso fue el de asignar a cada personaje su propio estilo visual, acorde a las descripciones de su personalidad adquiridas del análisis del guión literario. De este modo, una primer decisión estética en torno al vestuario, fue la de homogeneizar los atuendos de los personajes masculinos, con trajes oscuros, negros y marrones, asignando y marcando diferencias entre ellos utilizando accesorios tales como moños o corbatas, y el color de las camisas seleccionadas. En cuanto a los tres personajes femeninos, se tomó la decisión de asignar a cada uno de ellos un color resaltante dentro de todo su atuendo, decidiendo accesorios, maquillajes y peinados, en base al mismo. Para el personaje principal, la anfitriona del banquete, se asignó el negro; para el personaje de la niña, su cómplice, se decidió el uso del color violeta, para separarla visualmente del vestuario del resto de los personajes; y el personaje secundario femenino, fue desarrollado en base al rojo para fundirla y conectarla visualmente con los colores de la mesa.

Para una comprensión clara por parte del equipo, las decisiones fueron plasmadas en paneles conceptuales. El tratamiento de la mesa y el banquete se presentó en una serie de diseños, siendo los primeros conceptuales, señalando cuáles eran las texturas y formas a las que se apuntaba llegar. En los primeros, se presentaron imágenes de archivo gracias a las cuales el equipo artístico desarrolló la búsqueda de material para la escenografía. El último panel, relacionado con la puesta en escena, fue realizado como una presentación aproximada de cómo se deseaba que la misma se viera diseñada, evidenciando la paleta cromática trabajada y con una propuesta inicial de luces, para presentar al equipo de dirección fotográfica, y poder tomar decisiones que logran favorecer las texturas elegidas para la ambientación.

Para el tratamiento estético de los personajes, se utilizó la misma técnica de diseño de paneles realizada con la escenografía, presentando propuestas divididas en géneros masculino y femenino. En primer lugar se crearon paneles conceptuales, señalando los colores principales dentro de las paletas cromáticas y las telas y texturas que se aspiraban a utilizar. Posterior al armado de estos paneles, se presentaron los figurines realizados con las aproximaciones de vestuarios y peinados de cada personaje, junto con imágenes de archivo que presentaban una semejanza con los elementos que se buscarían para la creación de los vestuarios. De esta manera el equipo de dirección de arte tenía acceso rápido y eficaz a estas herramientas visuales, utilizándolas de guía y consulta durante el proceso de búsqueda y selección de elementos, telas y accesorios para los personajes.

3.5 Creación de personajes y espacios

Una vez que el director artístico tiene a su disposición el conocimiento de los espacios donde se realizarán las escenas, puede visualizar la creación de la escenografía y la manera en que los personajes interactúan y se manejan dentro de la misma. Gracias a la documentación fotográfica realizada, el director de arte puede dedicarse a observar en detalle la distribución espacial de los lugares, y puede comenzar a seleccionar los objetos, utilería pesada y liviana, empapelados, pinturas y herramientas que considere necesarios para el armado escenográfico.

Junto con esto, para la creación del espacio y los personajes del cortometraje El Postre, se plantearon características de sus conductas, en base a los datos obtenidos del guión. Se buscaron resaltar aquellos comportamientos y actitudes que denotaran claramente las personalidades involucradas en la historia, para así poder plasmar a través del vestuario, el peinado y el maquillaje, los rasgos más significativos de cada una, y, de igual modo, para obtener una clara diferenciación entre cada personaje. En base a estos datos, junto con las

decisiones ya tomadas sobre el casting, se plantearon los vestuarios en base a su rango dentro de la historia y la necesidad artística de evidenciarlos o mantenerlos en un segundo plano.

Definiendo de manera clara el rol esencial que ocupa el vestuario de los personajes dentro de un producto audiovisual, Deborah Nadoolman expresa lo siguiente:

Si el diseñador de producción es el responsable del “dónde” de una película (¿Dónde estamos? ¿Dónde se desarrolla la acción?), 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. En el argot cinematográfico eso se denomina “telegrafiar” información. El compromiso de los diseñadores de vestuario es uno sólo: crear personajes veraces. (Nadoolman, 2003, p.9)

Con esta vía de trabajo, se buscó mantener la verosimilitud de los participantes de la historia como meta principal de su elaboración. Al referirse a personajes veraces, Nadoolman quiere decir que sean acordes a la historia creada, ya que el espectador estará comprendiendo el producto como un todo estético y los personajes deben adaptarse al ambiente en el cual se encuentran insertados.

Gracias a los paneles fue posible la búsqueda eficiente de los elementos necesarios para la realización artesanal de ciertos objetos, vestuarios y accesorios esenciales para la historia. Desde un comienzo de la elaboración de los desgloses, fue claro el hecho de que se deberían fabricar algunos objetos o prendas, ya que, las existentes en el mercado, sobrepasaban el límite del presupuesto con el que se contaba. De igual manera se recurrió a préstamos de accesorios, ropa y utilería que, de no haber sido posible su acceso gratuito, el pago por los mismos hubiera excedido en gran medida al capital con el que se contaba para la producción integral del proyecto.

Una vez conseguido todo el material para la preparación del vestuario, se realizó un análisis detallado de los accesorios más adecuados para complementar la vestimenta de cada personaje. Según sus características de estatus social y comportamiento, se asignaron ciertos

accesorios a determinados personajes para terminar de definir una imagen visual sobre las cualidades y defectos de cada uno de ellos. Para asegurarse que el vestuario fuera el adecuado para la contextura física de cada actor, se tuvo especial cuidado al tomar las medidas adecuadas, así como también, que las prendas seleccionadas fueran las apropiadas para realizar los movimientos que cada personaje debía expresar.

Un detalle que se debe mantener presente a lo largo de toda la creación de las prendas que llevarán los personajes, es que el vestuario para una producción de estas características tiene una finalidad diferente a la creación de vestuarios para la vida real. Esta diferencia recae sobre el concepto de bidimensionalidad que prevalece en la imagen para cine o televisión, ya que la cámara distorsiona la visión sobre las formas. De esta manera se expresa que: “El vestuario se diseña para que lo vista un personaje en una escena concreta, en el arco emocional que traza la película, iluminado y encuadrado por el cámara, y refleja una intención artística.” (Nadoolman, 2003, p.9) Con este manifiesto, se expresa cómo la forma en que se encuentre diseñado el vestuario, generará ciertos efectos ante la cámara y el espacio. El mismo, debe ser creado para cumplir una misión determinada dentro del producto audiovisual para el cual fue diseñado. El atuendo de los personajes también debe ser realizado teniendo en cuenta las características emocionales de los actores que interpretan los papeles asignados. Investigar y observar las cualidades personales de los intérpretes brinda una herramienta de ayuda para el diseño de la vestimenta, aportando datos e información invisibles pero que ayudan a moldear la esencia de los personajes, y así, aportar mayor profundidad a la historia contada.

Tomando la opinión del director cinematográfico italiano Bernardo Bertolucci acerca de los actores y los personajes, aconseja que antes de conectarse con los mismos, se debe encontrar fascinación en los actores que los interpretarán. Es decir, no siempre aquellas personas que puedan ser imaginadas en un principio para los papeles, son las que lograrán la mejor

caracterización de los personajes. En ocasiones, el papel debe sufrir modificaciones para adecuarse a aquella persona que logre plasmar la esencia verosímil que permite el fluir de la historia. (2012, p.69). Extendiendo esta opinión hacia el área de dirección artística, puede decirse que el director de arte debe encontrar fascinación en el actor para lograr expresar, a través de su trabajo, la creación de un personaje destacable, veraz y profundo. Conocer detalles de quienes actuarán en el proyecto, en este caso, en el cortometraje *El Postre*, es una manera de guiar a los miembros del equipo hacia la búsqueda y adquisición acertada de los elementos adecuados. Es a través de la observación que se obtendrá información certera para el armado de los personajes y los sets.

Sobre este tema, Albert Wolsky expresa:

Tanto para las películas contemporáneas como para las de época, un diseñador de vestuario necesita un sentido muy desarrollado de la observación. El oficio tiene un importantísimo componente humano: ¿qué te dice la ropa sobre la persona que la viste? Ser observador y ser consciente del mundo que te rodea es una cualidad muy importante para un diseñador de vestuario. (Nadoolman, 2003, p. 168).

La capacidad de observar y analizar los detalles de la vida cotidiana, para luego poder plasmarlos en el trabajo visual que se realice, también abarca el área de los decorados y la planificación de los objetos que se utilizarán para la realización de los sets de grabación, o las locaciones, según cada proyecto. El director de arte debe ser capaz de percibir los objetos, colores, tramas y texturas que aparecen a su alrededor, y observar cómo las personas se relacionan en esos espacios. De esos comportamientos también puede obtener datos que lo ayuden a plasmar sus ideas para los decorados del proyecto que se encuentre realizando.

El espacio donde se sitúa toda la acción desarrollada en *El Postre*, fue el resultado de la búsqueda de elementos que surgieron de la observación de representaciones de banquetes y objetos relacionados con alimentos, encontrados en productos audiovisuales ya existentes. Tal es el caso de la película *Bram Stoker's Dracula* (1992) en la cual, se pudo observar similitudes

en la atmósfera anímica que se había desarrollado para el cortometraje y un acercamiento a la paleta cromática propuesta. Además, se realizaron una serie de anotaciones, observando, aquellos objetos y texturas dentro de la película, que podían ser utilizados como guía e inspiración para la búsqueda de la utilería deseada para el armado de la mesa del banquete de la historia.

Junto con la película previamente presentada, se obtuvo otro respaldo visual e inspiración en la observación y análisis de un episodio documental del programa televisivo *Anatomy of a Scene*, en el cual, se abordó el tratamiento realizado en el armado de una escena de un banquete en la película *Girl with a Pearl Earring* (2003). En el programa fueron presentados los elementos visuales y dramáticos pertenecientes a una escena con características similares a las descritas en el guión del cortometraje *El Postre*. Por lo cual, los datos e informaciones recuperadas del documental, fueron bases de la organización y desgloses realizados para el tratamiento estético del proyecto. Observando de manera detenida la información visual exhibida en la película, el equipo de dirección de arte focalizó su atención en la organización y disposición de los objetos sobre la mesa, el estilo de la vajilla, los utensilios de cocina, así como también, el comportamiento de los personajes en torno al banquete presentado y sus relaciones entre ellos. De esta manera, se creó un paralelismo entre los personajes del cortometraje y los observados en la película, de modo tal que pudieron analizarse las paletas de colores con los cuales fueron creados los vestuarios de los personajes y también, cómo la luz impactaba sobre éstos. Con el material de archivo recolectado en base a los productos audiovisuales previamente mencionados, el equipo de dirección artística creó una estética propia para *El Postre*.

De la investigación y recolección de material, se tomaron decisiones respecto a los objetos necesarios para transmitir la sensación de refinamiento y misticismo latentes en todo el cortometraje. De esta manera, se fundamentó que sería necesaria la presencia de piezas de

cristal o de vidrio que posean diseños acordes a las épocas en las cuales el equipo artístico encontró inspiración. La necesidad de la presencia de estos objetos ornamentados, fue pensada con el fin de transmitir la sensación de celebración y para expresar que la acción presente, ante el espectador, contenía características exclusivas, es decir, que la acción observada, el banquete, no era un hecho cotidiano y presentaba rasgos festivos. En la vida diaria de muchas personas, el uso de la cristalería, al momento de adornar las mesas de las comidas, está asignado exclusivamente para eventos especiales, tales como celebraciones de aniversarios y otros acontecimientos importantes. Por lo tanto, transmitiendo esa misma costumbre y plasmándola dentro del cortometraje, se buscó expresar el mensaje de una celebración particular.

Además de la cristalería seleccionada para la mesa, se realizó una investigación respecto al estilo de vajilla adecuada para generar el ambiente deseado. Platos blancos y bandejas de porcelana, con motivos florales y bordes dorados, junto con bandejas antiguas de plata, hierro y cobre con pequeños detalles del paso del tiempo, fueron los objetos seleccionados y considerados acordes con la atmósfera anímica buscada. Del mismo modo, se llevó a cabo una recolección de botellas antiguas junto con otras contemporáneas que servirían para generar la sensación de abundancia de bebidas en torno al banquete. Una vez definidos los objetos necesarios, se comenzó la planificación del festín que se presentaría en la escena, ya que los personajes degustarían lo ofrecido en la mesa. Con la necesidad de transmitir la sensación de una celebración, se presentaron alimentos que denotasen un menú abundante y variado, con platos salados y dulces. De esta manera, se realizaron preparados tales como diferentes carnes horneadas, salsas saladas, panes especialmente horneados para la ocasión, cremas y un puré, intervenidos con colorante vegetal, creados para generar confusión y curiosidad por parte del espectador al observar los platos de los comensales. Acompañando los platos salados, fueron presentadas, sobre la mesa, variedades de frutas, con inclinación hacia las de

colores rojizos y oscuros, como manzanas, uvas, cerezas, frambuesas y frutillas; además de contar con la presencia de cremas y salsas dulces presentadas en salseros o acompañando las frutas de menor tamaño. Como detalle estético final de las comidas, se realizaron arreglos con hojas verdes, generando un contraste complementario con el rojo presente en escena. Del mismo modo, para crear una sensación agradable y apetecible en los alimentos, se utilizaron miel y azúcar para verter sobre las frutas y generar un efecto de mayor brillo y suntuosidad. Al igual, que se vertieron salsas rojas con pequeños trozos de condimentos rojizos oscuros sobre las carnes, algunos panes fueron decorados con frutos secos.

La decisión de crear alimentos visualmente apetecibles y atrayentes tenía dos fundamentos en su realización, el primero, fue el comentado anteriormente, es decir, la necesidad de transmitir lujo y suntuosidad para denotar riqueza y exclusividad. La segunda razón por la cual se eligieron estas comidas, fue la aplicación de un mensaje simbólico, sobre el descontrol y la voracidad, por parte de los seres humanos. Los personajes del cortometraje modifican sus comportamientos a medida que transcurre la historia y, de esta manera, la dirección de arte logró plasmar ese descontrol a través de actitudes exageradas respecto a la comida y a la bebida. Manteniendo la estética del mensaje, se representó la manera en la cual la anfitriona, es decir, la protagonista de la historia, asesinaba uno por uno a sus invitados, a través del consumo de elementos presentes en el festín. Completando de esta manera, el simbolismo representado a través de la comida. Así, quedó finalizada la organización de la mesa con los objetos que el equipo artístico consideró favorecedores de la imagen y el mensaje a transmitir.

Luego de haber adquirido todos los accesorios y elementos necesarios para la caracterización de cada personaje, el equipo de trabajo se reunió en el lugar asignado para la pre-producción del proyecto, para una última reunión organizativa en la cual se verificó que todos tuvieran las

mismas anotaciones, las planillas impresas con la organización cronológica de la jornada futura, y una copia del guión.

En una de las últimas reuniones, se realizó la prueba final aproximada sobre la distribución de la mesa con objetos guías, a modo de reemplazo de los originales, y se tomaron las anotaciones finales sobre los puntos fuertes que se debían resaltar en el armado del *set*. Con estas decisiones tomadas, el equipo de dirección artística preparó todo su equipamiento necesario para comenzar el rodaje y, de esta manera, dar inicio a la etapa de producción.

Capítulo 4: Dando vida al cortometraje

Las características y aptitudes que definen el perfil de un director de arte, y que marcan sus logros y objetivos, durante la etapa de pre-producción del proyecto en el que participe, ahora se deben encontrar resaltadas y puestas en evidencia, de manera constante, frente a situaciones que generen contratiempos en el transcurso del trabajo durante la etapa de producción. Al momento de comenzar el rodaje, los tiempos son diferentes, y muchas decisiones, deben ser tomadas en fracciones temporales mucho más acotadas de las que tenía el equipo de dirección artística durante la etapa anterior. Por ello, el director de arte debe mantener la compostura y el enfoque, teniendo sus ideas organizadas de manera clara, y logrando transmitir mensajes a sus colegas de trabajo, de modo que todos se encuentren actualizados sobre las decisiones y actividades de los demás. La buena organización de su equipo ayudará al director de arte a acortar tiempos y economizar gastos que puedan surgir en el proceso.

Manejando estos principios de organización y esquematización, se abordó la producción del cortometraje *El Postre*, desde una dinámica de equipo activa y constantemente comunicada con las demás áreas de trabajo. Con todos los integrantes del proyecto presentes, se dio inicio a la jornada de rodaje de doce horas en el estudio de grabación reservado para la ocasión.

4.1 La creación de la ilusión

Una vez finalizados los preparativos dentro de la etapa de pre-producción, comienza el rodaje y el tiempo de prueba para observar cómo el trabajo realizado resulta armonioso y verosímil a la historia. El momento en el cual el director de arte se encuentra en el *set* y comienzan los chequeos y arreglos de la escenografía, junto con la preparación de los actores en sus

caracterizaciones, es el instante en el cual el director artístico puede observar cuáles son los detalles que deben ser arreglados, reemplazados o, presentado el caso, quitados de los preparativos. Si bien el trabajo de mayor rendimiento sucede durante la etapa previa al rodaje, es imprescindible la presencia en el *set*, ya que se debe verificar que la creación escenográfica esté siendo organizada según lo planeado anteriormente.

En el caso del cortometraje *El Postre*, el plan de rodaje fue estipulado para una sola jornada de trabajo en el estudio de grabación, por lo tanto, la rapidez y eficiencia del equipo de dirección artística, debía ser fundamental para la creación escenográfica y preparación de los actores en tiempo y forma. Para un óptimo aprovechamiento del tiempo, se trabajó en conjunto con el equipo de dirección de fotografía para ir realizando la puesta de luces a la par de la escenografía; buscando de esta manera lograr un equilibrio entre ambos equipos para obtener el mejor resultado ante la cámara.

En el momento de presentar los objetos en la escena fue primordial poner en manifiesto la superioridad que se quería asignar al personaje principal, es decir, a la anfitriona del banquete. De este modo, una primera decisión artística fue su ubicación en torno a la mesa en donde ocurriría toda la acción dramática de la obra audiovisual. El emplazamiento de los objetos en el espacio es un detalle que debe ser planeado y analizado con cuidado y detenimiento, ya que, la simple modificación de sus lugares puede generar un mensaje visual diferente al deseado. Como sostiene Preston, el concepto de ubicación puede servir para denotar superioridad o inferioridad, entre otras sensaciones (1994, p. 85). Puede ocurrir que algunos elementos deban ser eliminados de la escena, mientras que otros se conviertan en mayores protagonistas del espacio. Lo fundamental es lograr crear una atmósfera anímica acorde con la escenografía puesta en marcha.

El armado correcto de la escenografía no solamente afecta la composición visual, sino que además, tiene influencia sobre los actores, sea percibido conscientemente o no. Si la escenografía se encuentra correctamente armada y ambientada, existen mayores posibilidades de un desenvolvimiento más fluido y natural por parte de los intérpretes. Los espacios que transmiten una mayor sensación de realismo logran conformar un entorno consistente en el cual, los actores, pueden lograr una mejor interpretación artística, aun sabiendo que el ambiente donde se encuentran es un artilugio escenográfico. Un espacio correctamente logrado y ambientado no sólo beneficia a quienes estén actuando en la escena, además, es una manera que tiene el director de arte de brindarle ayuda al director del proyecto, aportando a los actores un lugar de trabajo de calidad. La escenografía también funciona como una herramienta histórica. Como expresa Preston, los espacios deben poseer una historia en sí mismos, es decir, que cada escenografía debe ser diseñada teniendo en cuenta los eventos previos que actuaron como moldeadores del lugar. En ocasiones puede ocurrir que el mismo diseñador deba inventar este pasado por su propia cuenta, pero será una manera de brindar mayor profundidad narrativa al ambiente y también, generar otras herramientas para la interpretación de los actores. (1994, p.85). Manteniendo la idea sostenida por Preston, se realizaron descripciones por escrito sobre el historial de actividades precedentes sucedidas en el espacio creado. Es decir, se plantearon los hechos previos al momento en el cual comenzaba la historia, y se fundamentó la carga anímica que se deseaba que posea el lugar. Profundizando la historia detrás de la escenografía, se pudo brindar a los actores mayores herramientas de trabajo para su desempeño actoral, lo cual también les permitió nuevas oportunidades de improvisación, comprendiendo y analizando cómo hubieran actuado otros personajes que hubieran pasado previamente por ese mismo lugar. Las anotaciones anteriormente mencionadas, realizadas por el equipo de dirección artística, fueron enviadas a los actores durante la pre-producción, junto con imágenes referenciales sobre cómo luciría el ambiente creado. De este modo se logró una

mejor preparación para ayudarlos a crear sus papeles con la mayor antelación posible. Llegado el día del rodaje, se mantuvo un intercambio de ideas y guías con cada uno de los actores, mientras eran preparados para caracterizar sus personajes; de este modo, se pudieron resolver dudas y fortalecer ideas antes de ingresar al *set*.

Del mismo modo que los espacios ofrecen una ayuda para el desenvolvimiento de los artistas, el vestuario, maquillaje y peinado terminan de completar la atmósfera del proyecto, y pueden significar el correcto desempeño de los actores. Si bien la capacidad actoral de cada profesional debe evidenciarse continuamente, en cada proyecto que realice, es esencial que logre personificar el rol que deba interpretar, de manera fluida, natural y realista. Las prendas adecuadas también aportan un sostén artístico que les permite profundizar su desempeño y lograr interpretaciones de calidad. Varios profesionales especializados en el área de vestuario coinciden en la importancia de brindar un apoyo a los actores, ayudándolos en el desarrollo de sus personajes. El interés creado por el atuendo debe partir de una curiosidad natural provocada por las personas y el entorno. De esta manera, Ruth Carter expresa: “A un diseñador debe interesarle la gente y ser capaz de interpretar por qué se viste así. El diseño de vestuario requiere cierta psicología: estás ayudando a que el actor cree el personaje y a realzar la historia.” (2003, p. 45). Con esta opinión, Carter sostiene la importancia que debe darse a la profundidad narrativa de la historia que se quiera contar, y cómo la exploración profunda de las personalidades de los personajes, combinándolas con las características anímicas de los actores, pueden lograr resultados favorables que enriquezcan el producto. Los actores deben sentir los personajes como propios, como una extensión corporal y sentimental de ellos y, es por esto, que el vestuario debe planearse en pos del actor y no como un producto meramente atractivo que busque captar el interés del espectador. Éste demostrará así su total atención frente a la fusión visual y dramática lograda por los protagonistas de la historia.

Como el cortometraje *El Postre* no fue realizado en base a un tiempo histórico específico, su influencia estética fue tomada de diferentes épocas y lugares geográficos, manteniendo un acercamiento a la época victoriana, combinándola con detalles y características representativas de tiempos pertenecientes a las primeras décadas del siglo XX. De esta manera, el equipo de dirección artística contó con una guía de referencia marcada que permitió, a su vez, una libertad de acción para generar un vestuario ecléctico, que siguiera manteniendo la verosimilitud perteneciente a la historia. Por este motivo, el vestuario de cada personaje fue planteado desde su rol dentro de la historia, buscando transmitir características de sus personalidades a través de detalles de su atuendo. Toda esta elaboración estética fue realizada con el objetivo de mantener la ilusión de verosimilitud de la historia y de cada accionar de los personajes.

Desde los inicios del proyecto se había acordado que el cortometraje no poseería sonido directo ni diálogos, de manera tal, que la música seleccionada para su posterior montaje, sería realizada en la etapa de post-producción. Fue por ello, que el equipo de dirección de arte tomó la música como una herramienta de inspiración y como método de observación, comprendiendo así y articulando de manera amplia la atmósfera anímica que deseaban crear a través de la escenografía y el vestuario. De esta manera se realizó una selección de temas dentro de varios géneros musicales contrastantes entre sí, que fue explorada y utilizada tanto, durante la etapa de pre-producción, como en el momento del rodaje. Estas herramientas sonoras, tomadas como aportes significativos para la imagen, devinieron en un método de improvisación para los actores al momento de incorporarlos al *set* de grabación, y adentrarlos en la atmósfera deseada. Los géneros musicales utilizados para la ambientación durante el rodaje abarcaron desde la música clásica, con predominio de violines, explorando facetas de la música renacentista, cantos líricos, jazz, *heavy metal*, *metal* sinfónico y estilos eclécticos de artistas nórdicos.

Sobre el manejo de la música para la elaboración de un producto audiovisual, directores de cine como John Woo, exponen su preferencia ante el manejo del sonido para la elaboración de la atmósfera anímica buscada, de manera similar a la realizada por el equipo de dirección de arte del proyecto *El Postre*. De esta manera, sobre la preparación musical durante el rodaje, Woo expresa:

(...) Una vez que la película ya está montada, esa música desaparece. (...) Sin embargo, en cierto sentido, la música sigue estando ahí. Sigue ahí como un fantasma, como algo invisible, o inaudible para ser exactos, que confiere una vida propia a la escena. (Tirard, 2012, p. 163).

Durante el rodaje del cortometraje, se tuvo libertad de decisión con la selección de temas musicales que estuvieron presentes en el *set*. Dado el caso particular del proyecto, en el cual la dirección estaba al mando de las directoras de arte, el manejo del sonido durante el rodaje pudo ser llevado a cabo sin contratiempos y sin la presencia de opiniones diferentes por parte del equipo completo de producción.

Es por ello, que la música colaboró de forma directa y constante con la creación de la ilusión del cortometraje. Si bien su accionar fue de modo invisible, el sonido con el cual se fueron elaborando los diseños y el desempeño de los actores en el *set*, dejó una impronta visual en el producto que luego pudo ser transferida al resultado final; pese a haber sido editado y montado con una nueva banda sonora, en la cual intervinieron los géneros musicales previamente analizados. La música fue utilizada como un filtro de colores y emociones durante todo el proceso integral de creación. Del mismo modo que el realizador Wong Kar-Wai sostiene que la música debe ser capaz de expresarse visualmente, como si existiera un proceso químico que influye de manera directa en el acabado final, como si la imagen fuese teñida de un color específico con un filtro sonoro. (Tirard, 2012). De este modo, tanto el director Kar-Wai como el

equipo del cortometraje El Postre, hicieron un uso expandido de la música en pos de enriquecer el mensaje visual de sus trabajos.

4.2 Mejorando la escenografía y vistiendo personajes

El armado de la escenografía debe ser realizado en tiempo y forma, sin atrasar los trabajos de las demás áreas pero, al mismo tiempo, hecho de forma minuciosa, teniendo en cuenta todos los detalles claves de la historia, donde entran en juego muchos puntos a mencionar. En principio, el orden y la sincronización son fundamentales para el trabajo efectivo del equipo de dirección artística. El director de arte debe ser capaz de encomendar las tareas a su grupo y también de realizarlas de manera eficiente y sin demoras, ya que en esta etapa el tiempo es clave y muchos factores externos al departamento de dirección artística se encuentran comprometidos.

Tener un cronograma programado puede ser una herramienta útil para saber cuáles son las actividades que se pueden realizar en menor o mayor tiempo que otras, y, de esta manera, saber en qué orden se deben hacer. Éstas deben ser realizadas previamente al rodaje, durante la etapa de pre-producción; sin embargo, las correcciones y arreglos que se deban realizar a último momento, tendrán lugar al inicio del rodaje, antes de que los actores ingresen al set.

Otro factor esencial al momento del armado de la escenografía es el orden, tanto de equipos y materiales como de actividades. El equipo de dirección artística maneja muchos objetos, utilería, atrezzo, elementos del vestuario, maquillaje, peinado, junto con planillas, hojas del rodaje, anotaciones y el guión, por lo tanto, mantener el orden de estos elementos y tener un espacio de trabajo despejado de objetos que obstruyan el paso, es tan necesario como la clara comunicación entre los miembros del equipo. Junto con el orden y la organización, conocer

detalladamente el lugar en donde se desarrolla el rodaje, facilita el proceso de trabajo del equipo que se encuentre detrás de cámara, realizando actividades que requieran rapidez. Es por ello, que el equipo de dirección de arte del cortometraje El Postre exploró con anticipación los lugares de guardado y distribución del estudio de grabación donde se desarrollaría la jornada de rodaje, para simplificar y ordenar elementos, bolsos y papeles a los cuales necesitasen recurrir prontamente sin generar contratiempos en la producción.

En el momento de la puesta en escena, se encuentran diferentes equipos realizando sus tareas, por lo cual, la organización y eficiencia deben ser fundamentales para no entorpecer el trabajo de ningún miembro del proyecto. Paralelamente se encuentra el área de fotografía trabajando junto con la dirección de arte, buscando entre ambos equipos el resultado óptimo del espacio y la atmósfera anímica deseada. Al mismo tiempo, se encuentran las cámaras probando los resultados y recibiendo las órdenes del director. Previo al rodaje pueden surgir opiniones diferentes o, por el contrario, se puede lograr una armonía visual que facilite el flujo de trabajo y se logre una jornada laboral armoniosa y eficiente.

El armado de la escenografía estuvo organizado con anticipación al día del rodaje. De esta manera, con un listado de los elementos que debían ser manejados con cuidado y atención, se estableció un orden de actividades para el armado de los decorados y la caracterización de los personajes. Las actividades realizadas al inicio de la jornada fueron las de transportar la utilería pesada y liviana y colocarlas en el estudio. La primera decisión tomada, fue la ubicación de la mesa en la cual se desarrollaría el banquete que da lugar a la historia del cortometraje. Una vez distribuida la ubicación de la mesa y las sillas, se ingresaron los elementos de atrezzo y utilería liviana organizados en sus respectivas cajas y bolsos de traslado.

Para mantener el orden y el cuidado de los elementos, cada objeto poseía una etiqueta membretada con códigos previstos por el equipo de dirección artística para saber a quién

pertenecía cada objeto que fuera prestado y, a su vez, de esta manera, era posible reconocer rápidamente en qué lugar debían ser ubicados. En un lugar apartado del decorado, se situaron los elementos que serían utilizados posteriormente y que no debían interrumpir el armado de la escenografía inicial. Para la ubicación de los objetos sobre la mesa del banquete se utilizaron los paneles referenciales creados anteriormente por el equipo.

Como varios de los elementos participantes del decorado eran alimentos reales, para evitar su deterioro por el ajetreo del estudio, se situaron sobre la mesa para una presentación final, verificando que la iluminación y el resultado ante la cámara fueran los deseados. Posteriormente, fueron reemplazados con etiquetas y objetos de similar tamaño hasta el momento de comenzar el rodaje. Permitiendo de esta manera, que los platos originales permanezcan en buen estado hasta su ubicación final en el espacio.

Del mismo modo que la escenografía debe estar adaptada a la historia, el director de cine John Boorman sostiene que los papeles de los personajes deben ser adaptados a los actores y no de la manera inversa. Boorman expresa que los actores deben ser escuchados y se debe respetar los aportes que puedan dar para la construcción de sus personajes, (Tirard, 2012). De esta manera se manifiesta la importancia de brindar una libertad de acción dentro de los esquemas propuestos para el desarrollo del personaje, ya que aquellos aportes que puedan ser brindados por los actores, darán mayor profundidad dramática y emocional a sus interpretaciones y, de igual manera, estarán incentivando a sus propios colegas y compañeros de actuación a que se expresen de modo profundo, metiéndose dentro de sus personajes de forma veraz y sentida, y haciendo del momento del rodaje, una experiencia enriquecedora tanto para ellos, para el director del proyecto y el director de arte, quien, a través de las interpretaciones de los actores, puede observar cómo su creación estética se pone en manifiesto de manera dinámica y verosímil para el producto audiovisual desarrollado.

De esta manera, comprendiendo la importancia de brindar cierta libertad de desarrollo a los intérpretes, luego de la instalación del decorado, mientras la puesta de luces y cámaras continuaba en proceso, se comenzó la caracterización de los actores con sus respectivos vestuarios, maquillaje y peinados asignados. Cada actor poseía su perchero membretado con el vestuario y fichas de guía con la información pertinente a peinado y maquillaje asignados a cada uno. En este momento del trabajo, los paneles artísticos realizados previamente durante la etapa de pre-producción, fueron elementos de respaldo visual y soporte para que los miembros del equipo encargados de la creación de la imagen de los personajes, pudieran tener una guía clara que les permitiera la personificación adecuada para cada actor.

En el momento previo al inicio del rodaje, el director de arte y su equipo deben corroborar que la escenografía se encuentre organizada según todo lo planeado y estipulado por las necesidades del director. Anterior al comienzo de la grabación, deben lograr insertar a los actores dentro de la historia y brindar al director del proyecto la posibilidad de realizar las prácticas previas que considere necesarias o no. Según las características de trabajo y la personalidad del director del producto, pueden desear realizar ensayos previos antes del inicio del rodaje. En esos casos, la rapidez y efectividad con la que se creen los espacios escenográficos, será una necesidad primordial para el equipo de dirección artística.

Para el caso particular del proyecto El Postre, se utilizó un recurso para la preparación de los actores valiéndose de las herramientas brindadas por el área de dirección de arte. Para adentrar a los actores dentro de la caracterización de sus personajes y lograr una interpretación profunda, se realizaron improvisaciones sobre qué sucedía antes de la escena y qué sucedería después. Efectivizando los tiempos, estas pautas fueron explicadas mientras los actores eran preparados, maquillados y peinados, y paralelo a ello, se terminaban de definir las puestas de cámara manteniendo siempre presente el deseo anímico que se buscaba transmitir.

4.3 La presencia en el set

Una vez que comienza el rodaje y los actores ya se encuentran en escena desarrollando sus papeles, el director de arte debe permanecer atento a cualquier inconveniente que pueda surgir en el trayecto. Además, debe estar pendiente de los detalles y observar cómo se desenvuelven los actores caracterizados en sus atuendos. En caso de surgir algún inconveniente con la utilería, el vestuario, el peinado o el maquillaje, el director de arte y su equipo deben contar con las herramientas adecuadas y necesarias para resolver en el momento cualquier desperfecto o accidente que pueda surgir. En algunas ocasiones, puede suceder que el director decida que ciertos personajes o elementos de la escena no están dando los resultados esperados y, en esas situaciones, el director de arte debe contar con el ingenio y la eficacia para solucionar y modificar los elementos que haya pedido el director. En estas instancias imprevistas que puedan presentarse, es cuando se observa la importancia de poseer reemplazos por duplicado o triplicado de aquellas prendas del vestuario que sean fundamentales para el desarrollo de la historia y del accionar de los personajes. En ciertas oportunidades, es la historia misma la que exige la existencia de dos o más prendas iguales ya que existen pasos en el tiempo narrativo que también se expresan a través del vestuario y los accesorios que lleva cada actor. Como en el caso del cortometraje *El Postre*, el presupuesto del área de dirección de arte era limitado y bajo, se tomaron decisiones respecto a cuáles serían las prendas específicas que necesitarían un duplicado en caso de accidentes, y se tomó la decisión de pedir préstamos para las mismas. Controlar que todo se encuentre apto para que el rodaje se desarrolle de manera normal es un trabajo que debe realizarse detenidamente. Pese a haber controlado una vez el *set* completo, puede ser recomendable una segunda verificación o, las necesarias.

De igual manera que el director marca aquellos cambios que desee hacer, el director de arte también puede remarcar aquellos aspectos que crea necesarios modificar, ya que se encuentra constantemente observando el desarrollo de la escena que se encuentre rodando. En el caso de producciones con rodajes simultáneos en diferentes locaciones, el director de arte debe tomar decisiones sobre quedarse presente en un mismo lugar y asignar delegados que acudan a las locaciones restantes, o dividir su tiempo para lograr presenciar las acciones llevadas a cabo en los diferentes puntos de trabajo de la jornada. Como expresa Rizzo, el tipo de relaciones que se hayan logrado generar entre los miembros del equipo de dirección artística, durante la etapa de pre-producción, serán evidentes al momento de comenzar el rodaje, ya que la velocidad y eficacia con la que el grupo se comuniquen entre sí y logren resolver los pedidos en tiempo y forma, será una manera de asegurar el correcto desarrollo de las actividades pautadas. (Rizzo, 2007, p. 200).

Para la realización del cortometraje *El Postre*, se contó con la ventaja de realizar todo el rodaje dentro de un mismo estudio, y el equipo de dirección artística estuvo presente y atento a las necesidades estéticas a lo largo de todo el proceso de rodaje. Un punto de importancia en la elaboración del cortometraje fue lograr una continuidad visual entre las diferentes escenas. Si bien las acciones eran desarrolladas dentro de una misma escenografía, el avance del tiempo a lo largo de la historia debía ser evidente pero al mismo tiempo fluido y realista. Para lograr este objetivo, el equipo de dirección de arte se encontró observando el desarrollo de la acción desde diferentes puntos de la escenografía, de esta manera, fue posible tener un registro detallado de la ubicación y estado de los objetos que debían ser manejados por los personajes.

Dentro del equipo de dirección artística se contaba con la presencia de una peinadora y maquilladora que, entre toma y toma, se encontraban encargadas de verificar que el maquillaje y peinado estuvieran en óptimas condiciones para continuar la grabación. Para lograr mantener

la continuidad narrativa, era imprescindible la participación de un fotógrafo encargado de realizar tomas detrás de cámara y fotografiar la escena durante el rodaje. De este modo, tener un respaldo fotográfico de lo que se fuera desarrollando frente a las cámaras, fue una manera segura de verificar que los elementos en la escena se encontraran ubicados de la forma correcta. Otra utilidad de las fotografías fue su accesibilidad para corroborar que la evolución temporal, sucedida en la historia, se vaya realizando de manera verosímil y dinámica. Gracias a la existencia de este material de respaldo, fue posible evitar errores de continuidad o detalles de la iluminación, la ubicación del atrezzo y la utilería que formaba parte de la mesa del banquete. Al ser una herramienta accesible y necesaria en la labor del director de arte, la fotografía, brindó utilidad durante las tres etapas de producción del cortometraje, de manera que, todo el material recolectado y fotografiado, se convirtió en una carpeta virtual de información accesible para todo el equipo de dirección artística del proyecto, siendo fuente de consulta e inspiración para futuros trabajos.

Junto con todo el material obtenido, luego de una jornada de rodaje en estudio, se dio por finalizada la etapa de producción del cortometraje y se iniciaron los cronogramas de trabajo en post-producción.

Capítulo 5: Culminando El Postre

Una vez finalizada la etapa del rodaje, el departamento de dirección artística experimenta un marcado cambio en los tiempos de trabajo y actividades, recortándose los mismos y comenzando la organización de desarmado de las escenografías, devolución de préstamos y alquileres y archivo del material. Como en todo proyecto audiovisual, la finalización del cortometraje El Postre supuso un detenimiento paulatino de las obligaciones del equipo de dirección artística. Sin embargo, se continuaron realizando actividades participativas hasta la culminación del proyecto y su posterior presentación en público. De esta manera, el grupo encargado de la dirección artística del proyecto, continuó presente y participando de actividades que, normalmente, no suelen formar parte de sus obligaciones laborales.

5.1 Últimos trabajos logísticos y artísticos

Entre las últimas actividades a cargo del equipo de dirección de arte, se encuentran los trabajos de recolección del material utilizado, archivo de documentación y devoluciones de préstamos o alquileres. En los casos de producciones audiovisuales que cuenten con mayor capital y jornadas de trabajo, como explica Rizzo (2005) puede existir la posibilidad de tener la necesidad de volver a grabar escenas específicas o algunos planos necesarios. En estos casos, las nuevas grabaciones deben evitar interferir en el trabajo que se ha comenzado a realizar en post-producción, así como también, deben realizarse en un margen de tiempo eficiente y rápido para que el nuevo material grabado pueda ser agregado al producto en proceso de edición.

En la situación específica del cortometraje El Postre, la planificación y realización de nuevas grabaciones no fue necesaria, ya que el cronograma de trabajo y los tiempos con los que se

manejaba el equipo de realización eran acotados, y, por consiguiente, la jornada de rodaje fue planificada con total atención para evitar errores de continuidad. De igual modo se tomaron las decisiones de realizar variadas tomas y grabar más planos de los decididos en un principio, teniendo, de esta manera, un respaldo de material más amplio en caso de necesitar resolver inconvenientes en el momento de la post-producción.

Entre las actividades logísticas que se efectuaron por parte del grupo de dirección de arte, en primer lugar, se reunieron los materiales, elementos y utilería utilizada en el armado de la escenografía, seleccionando y separando los elementos en dos áreas, aquellos que necesitaban limpieza o refacción, y los objetos listos para guardar o devolver. Como parte de la utilería y atrezzo eran elementos relacionados con la comida, tales como vajilla, candelabros, copas y manteles, se debieron realizar limpiezas de estos objetos para su correcta devolución a quienes los prestaron. El mismo proceso se realizó con el vestuario de los actores y los accesorios de peinado y maquillaje correspondientes a cada personaje. Con el objetivo de priorizar los tiempos y horarios del equipo, se realizó una división de todos aquellos elementos que fueran necesario ser devueltos, asignándose de esta manera tareas específicas para cada uno de los miembros del proyecto. Gracias a esta organización, el desmantelamiento de la escenografía y el ordenamiento de los vestuarios fueron realizados en forma rápida, culminando con el traslado de la utilería pesada a sus correspondientes lugares. Los extravíos de objetos y equipamiento técnico fueron evitados gracias a la existencia de inventarios planificados en pre-producción, en los cuales, se encontraban los nombres de todos los elementos presentes en la escena y detrás de cámara.

Gracias a esta recolección del material sin usar, y de su correcto guardado, fue posible su reutilización para la realización de un *packaging* artístico, armado para la presentación del cortometraje al finalizar la cursada de la materia Dirección de Arte Audiovisual I, para la cual fue

elaborado El Postre. El *packaging* expuesto mantuvo las características estéticas presentadas en el cortometraje. Finalmente, debido al reciclaje y guardado previamente realizado, varios elementos pudieron ser utilizados en una nueva pieza audiovisual realizada por el mismo equipo de trabajo en los meses posteriores a la finalización del proyecto.

Otra herramienta utilizada para verificar lo que fue usado y lo que no, fue la realización de un registro para guiar al equipo en un análisis posterior sobre los gastos producidos, y aquellos recursos en los cuales se pudo economizar capital. De igual modo, se convirtió en una guía de ayuda para identificar aquellos puntos en los cuales se podría haber invertido mayor dinero o no.

Luego de la jornada de rodaje, el equipo de dirección artística recolectó el material obtenido a través de fotografías y breves videos realizados durante la puesta en escena, para utilizarlos como forma de exposición en clase, y así compartir el desarrollo del rodaje con compañeros de cursada y docente. Con la ayuda de este material, en una posterior reunión del equipo, fue posible realizar un análisis sobre los objetivos y detalles cumplidos, que se pudieron identificar como ejemplos para lograr mejores resultados en un próximo proyecto audiovisual. La recolección de esta carpeta, con material de archivo producido en base al armado del cortometraje, expresó una calidad visual obtenida en el resultado final, que pudo ser tomada como referencia y base para futuras producciones. De esta manera, el equipo de dirección de arte fue capaz de fijar nuevas metas estéticas para los futuros proyectos.

5.2 Post-producción del banquete

En la etapa de post-producción, se presenta como característica, que el área de dirección artística ya ha cumplido las funciones más importantes que caracterizan a este equipo dentro de

la producción de todo proyecto audiovisual. Es por ello, que en este momento del trabajo se encuentra finalizado su rol completamente activo y, el trabajo realizado pasa a manos del director y montajistas encargados de la edición final del producto.

El objetivo final de todo el equipo involucrado en la elaboración del cortometraje *El Postre* fue la obtención de una pieza audiovisual de calidad, con una dirección de arte clara y eficaz, adaptada al presupuesto limitado con el cual se contaba al momento de la realización. Del mismo modo, el objetivo de todo proyecto audiovisual que se realice, debe ser la capacidad de brindar un resultado artístico justo y adecuado, que posea un buen recibimiento por parte del público; además de ser una obra de la cual todo el equipo de realizadores pueda sentirse orgulloso y satisfecho.

Si bien todo el equipo debe conducir a una misma finalidad, pueden ocurrir modificaciones artísticas durante el proceso de post-producción, siendo la dirección de arte modificada en mayor o menor medida. Como se ha dicho en capítulos previos, una de las características de la dirección de arte es el trabajo en capas que se realiza. Es una labor detallada, en la cual el director artístico se compromete a dar profundidad narrativa y visual a la historia que se debe contar; sabiendo que existe la posibilidad de que muchos de los trabajos que realice en las puestas en escena, no se verán plasmados en el resultado final, ya sea por cortes y modificaciones de los planos, arreglos y correcciones en los colores y la iluminación, o, directamente, debido a la supresión total de una toma o una escena. Estas modificaciones que pueden ocurrir se encuentran relacionadas, mayormente, con las áreas de montaje y edición, dirección de fotografía y dirección, siendo esta última, la responsable de la decisión de supresión de planos o escenas que se consideren innecesarias. En el caso de la fotografía en post-producción, pueden ocurrir situaciones en las cuales las correcciones de color e iluminación modifiquen el tono emocional que se había planteado en un principio; algunas

texturas o tramas específicas pueden verse anuladas por los efectos lumínicos. Estas modificaciones deben evitar cambiar abruptamente la línea argumental y emocional de la historia, ya que puede existir el riesgo de obtener resultados que no fueran los planeados.

Si bien no es habitual la presencia del director de arte durante la etapa de edición y montaje de una pieza audiovisual, en el caso particular del cortometraje *El Postre*, el equipo de realización estaba conformado por un número reducido de personas, las cuales abarcaron los roles de dirección y edición en forma conjunta. Esta peculiaridad del proyecto pudo beneficiar el deseo de evidenciar la dirección de arte y lograr la armonía y equilibrio entre la iluminación, el tratamiento del color, el sonido y el argumento del guión. Este trabajo en conjunto dio como resultado un tratamiento integral de la imagen, con un mínimo margen de pérdidas de material visual de la dirección de arte. Al respetar y mantener la mayor parte de los planos realizados en la producción, muchos de los detalles esenciales, dentro del tratamiento visual de los personajes, pudieron ser resaltados y mantenidos en foco a lo largo de todo el montaje del proyecto.

Finalmente, los últimos retoques del cortometraje realizados en post-producción, tuvieron lugar valiéndose de las herramientas brindadas por el programa de edición *Premiere*, en el cual se terminaron de definir las tonalidades en los colores y se mejoró la calidad de la paleta cromática presente en *El Postre*. De esta manera, los rojos fueron resaltados sin presentar luminosidades y saturaciones excesivas, mientras que el negro y los colores más oscuros presentes en la escena, fueron profundizados hasta lograr un contraste marcado con la piel de los personajes. Otro objetivo logrado desde la post-producción fue el control de la luminosidad de los blancos en aquellos objetos que fueron iluminados de manera directa en la escena. Elementos tales como platos, copas y detalles del vestuario de los personajes, eran puntos marcadamente iluminados y presentaban el riesgo de generar pérdidas de información visual al momento de

realizar la edición. Gracias a la presencia y participación directa del equipo de dirección de arte, dentro del proceso de montaje del proyecto, fue posible la reducción de iluminación excesiva en ciertos planos del cortometraje, logrando de esta manera, una ambientación armoniosa y equilibrada entre el trabajo realizado por el equipo de dirección de fotografía y el grupo de dirección artística.

5.3 Contemplación creativa: La degustación

Con las actividades finalizadas y el trabajo presentado y editado, fue posible un análisis en profundidad sobre los logros alcanzados con el cortometraje y su proceso de elaboración, desde los inicios de la presentación y análisis del guión literario, hasta su exposición en el ámbito académico y, posteriormente, a un público ampliado. El proceso realizado por parte del equipo encargado de la dirección de arte, se basó en una activa presencia y comunicación constante entre los miembros del equipo de producción, entablado lazos e intercambiando información sobre el proyecto desde el primer momento. Así mismo, la producción del proyecto fue programada y comunicada con el tiempo suficiente para lograr la adquisición de todos los elementos necesarios para el área de dirección artística, sin generar impedimentos de trabajo en los demás participantes.

Desde el comienzo del proyecto, el grupo de trabajo comprendía que el presupuesto dedicado a la producción del cortometraje, sería acotado y que, por lo tanto, el equipo de dirección de arte debería amoldarse a esta situación, buscando soluciones a los inconvenientes de las maneras más prácticas que fueran posibles de realizar. Las decisiones tomadas sobre cuáles debían ser los puntos del cortometraje en los cuales se invirtiera más dinero que en otros, fueron siempre analizadas en equipo, buscando las vías más accesibles para lograr mantenerse fieles a la propuesta estética desarrollada, y a la atmósfera anímica que se deseaba lograr.

La primera decisión importante que se debió tomar fue la de invertir una mayor parte del capital con el que se contaba en el armado de la mesa del banquete, ya que se buscaba transmitir una sensación de riqueza y calidad que debía contar con elementos delicados y sofisticados. De esta manera, se realizó una primera inversión en telas con texturas gamuzadas y encajes que adornarían el espacio. Como se tenía conocimiento de que se realizarían planos cortos de la escenografía, las telas debían resaltar la calidad y el estatus social de los personajes. Del mismo modo, la escenografía debía encontrarse rodeada de telas que servirían de cortinado y envolvente del espacio, sin ser evidenciada su textura y calidad, por lo que éstas pudieron ser adquiridas a menor costo del utilizado para las telas de la mesa.

El armado general del espacio del banquete, no hubiese sido posible de no haber tenido acceso a préstamos de utilería y atrezzo por parte de contactos de los integrantes del equipo de arte. De haber tenido que recurrir a compras para la adquisición de ciertos elementos indispensables para el armado final de la mesa, tales como vajilla, copas antiguas y bandejas, el presupuesto hubiera sido extensamente excedido, sin posibilidad de recuperación inmediata del capital invertido. Con la obtención de estos préstamos, se pudo observar la importancia de la comunicación y el intercambio de información entre miembros de los equipos y sus contactos fuera del proyecto. De igual modo, pese a tener contactadas a personas que disponían de los elementos necesarios para la mesa, se realizaron búsquedas y averiguaciones de costos en ferias de antigüedades u objetos usados, para tener un conocimiento amplio sobre los elementos adecuados para el armado de la escena y, para realizar cálculos de costos que se hubieran hecho, de haber tenido que invertir dinero en estos elementos. Para mantener los números telefónicos, direcciones y correos electrónicos de los contactos al alcance de todos los integrantes del equipo, se los mantuvieron juntos en un mismo lugar accesible. De este modo, las tarjetas personales o de negocios, se encontraban guardadas siempre en un mismo lugar. Haciendo uso de la red social *Facebook*, estas direcciones de contactos eran transcritas y

archivadas en un grupo de trabajo creado especialmente para la organización del proyecto, facilitando su uso y accesibilidad para los miembros del mismo. Gracias a la existencia de este grupo virtual y a los datos contenidos en él, era posible acceder de manera rápida a la información, favoreciendo el tiempo de producción e intercambio eficaz entre los integrantes del equipo, cuando se encontraban realizando búsquedas de elementos para el cortometraje. La comunicación, en conclusión, fue una herramienta de la cual se pudo valer el equipo de trabajo de manera positiva y constante.

Contemplando el cortometraje terminado, se ha podido observar que el capital invertido en la compra de las telas envolventes del espacio podría haber sido mayor. Probablemente se podría haber invertido en un material más pesado, con mayor caída y una textura más evidente, como son los casos de las telas de tapicería. Sin embargo, en el momento de la adquisición del material para el cortometraje, se debió tener en cuenta los gastos futuros que todavía se debían realizar, por lo tanto, la decisión de las telas utilizadas fue acertada para el momento en el que fueron compradas. Como experiencia para futuras realizaciones se podría observar la recomendación de una mayor inversión en telas, para enriquecer más los espacios creados y aportar mayor textura a la imagen. Así también, podría mantenerse presente la opción de adquirir papeles con diferentes motivos para su utilización como empapelado de fondo y, si los tiempos de pre-producción lo permitieran, podría tenerse en cuenta la posibilidad de crear paneles escenográficos que aporten profundidad visual a la escena.

Considerando los gastos realizados en la compra de utilería y comparando con los elementos que fueron finalmente utilizados, se pudo observar la existencia de gastos extras de artículos que no fueron puestos en escena, debido a decisiones estéticas consideradas al momento del rodaje. Estos gastos, de haber podido ser reconocidos con anticipación, podrían haberse invertido en otras áreas de la dirección de arte, tales como alquiler o compra de vestuario y

accesorios que no fueron adquiridos, debido a la repartición del presupuesto para cada área del arte. Sin embargo, los gastos extras observados no fueron percibidos como pérdidas, sino como adquisiciones de material apto para utilizar en proyectos con características estéticas similares a las presentadas en El Postre. Un director de arte debe poseer la capacidad de encontrar nuevos usos y reciclar los productos que pueda recuperar intactos del proyecto en el cual esté trabajando. De esta manera, en el cortometraje realizado, se lograron reciclar telas para su reutilización futura.

Las telas seleccionadas y utilizadas para el armado de la mesa del banquete, así como las texturas elegidas para el vestuario de los personajes, lograron transmitir, a través de la cámara, una sensación atemporal, evidenciando los colores usados y manteniéndolos nítidos y diferenciados a lo largo de toda la historia. Las texturas jugaron un rol primordial y su efecto pudo ser resaltado gracias al empleo de la luz como modelador de las formas. Si bien, la fotografía fue planificada y asesorada por técnicos especializados, el espacio físico donde se dispuso la escenografía, junto con la presencia de las telas bordeando la mesa, no pudieron hacer posible una mayor puesta de luces, evitando así la presencia de paneles difusores de la luz que, de haber sido posible su ubicación, hubieran favorecido aún más a la estética del cortometraje. Sin embargo, el resultado obtenido, con la propuesta de dirección fotográfica presentada, pudo poner de manifiesto aquellos detalles que se deseaban resaltar, como también así, hizo posible que el tratamiento y corrección del color realizado en la etapa de post-producción, no afectara de manera negativa al material original ni modificara la atmósfera anímica deseada desde el principio.

La creación del matiz emocional logrado en la historia, no hubiera sido posible sin la capacidad de los actores elegidos para adentrarse en la piel de los personajes que representaban. Desde el comienzo de la caracterización de cada uno, se pudo observar cómo se creaba una simbiosis

entre realidad y ficción, de manera tal que los actores lograron realizar las interpretaciones de modo natural, sin ser forzado. A medida que la jornada de rodaje transcurría, los intérpretes de la historia fueron expresando, al equipo de producción, la sensación de conexión y mimesis con los personajes que representaban. La combinación de las personalidades de los artistas, junto con las de los personajes, dieron un resultado eficaz en el estudio de grabación, y su efecto pudo ser evidenciado a través del lente de la cámara, al momento de editar y montar el cortometraje. Esta fusión generada entre actor y personaje fue posible gracias a las decisiones respecto al vestuario de cada uno, y a la importancia que se le asignó a la individualidad de cada interpretación, pensando y analizando la manera de distinguir a cada intérprete valiéndose de pequeños detalles en la visual de cada uno. La diferenciación entre ellos siempre fue realizada manteniendo como base la unidad visual que se buscaba lograr, por lo tanto, el objetivo resultante del equipo de dirección artística, fue el de asignar a cada personaje un tratamiento particular de su imagen que, en conjunto con el espacio, formaron una atmósfera visual completa que pudo transmitirse como un todo narrativo, dramático y estético.

Al analizar el producto terminado y mostrarlo a espectadores que no pertenecían al área de las comunicaciones audiovisuales, o que no poseían conocimientos técnicos sobre las áreas que componen una producción de estas características, la mayoría de las devoluciones, luego de haber observado *El Postre*, fueron basadas en la dirección de arte del cortometraje. Una de las primeras observaciones que realizaron, fue la de los atuendos de los personajes y la manera en que éstos se manejaban en el espacio. En segundo lugar, su atención se focalizó en los detalles de la mesa, tales como copas y alimentos, expresando la sensación de misticismo generado en el ambiente. Finalmente, su atención se posó sobre la paleta cromática utilizada y la manera en que los colores fueron presentados, observando un predominio del rojo y el negro. De esta manera, el equipo de dirección de arte logró las expectativas planteadas al principio del

proyecto, aprendiendo de los errores cometidos y focalizándose en aquellas fortalezas que se pudieron reconocer, para continuar su mejoría y evolución en producciones futuras.

5.4 Despedirse del proyecto

El momento en que finalizan los mayores trabajos del equipo de dirección de arte, comienza la etapa de despedida del proyecto. La importancia del último trabajo realizado supone una manera de representar al profesional ante una nueva meta. Michael Rizzo (2005), expresó la idea diciendo que el profesional es solamente tan bueno como su último trabajo, definiendo de esta manera, la importancia de la calidad de la obra realizada y la manera en que ésta define el futuro proyecto para el cual el director de arte sea llamado.

La culminación de un proyecto, en este caso El Postre, significa para el director de arte, replantearse nuevas metas artísticas y proponerse la creación de otras; explorando diferentes temáticas que incentiven una de las cualidades que debe mantener intacta todo profesional que se dedique al área de dirección artística: la curiosidad y el interés. Éstos son motores en el trabajo del director de arte y deben ser cultivados y sostenidos diariamente, generando su deseo de investigar y adquirir nuevos conocimientos.

La finalización de todo proyecto, en este caso El Postre, presenta, para el director de arte, un abanico de sensaciones y emociones contrastantes entre sí. Por un lado, la culminación de un trabajo significa una meta lograda, un nuevo reto finalizado, pese a los conflictos y contratiempos que pudieron haberse presentado a lo largo de la producción, ya sean entre integrantes del equipo o de diferentes áreas; o problemas relacionados con la creación de los espacios y los personajes. Por otro lado, al acabar un proyecto, el director de arte debe despedirse de seres y mundos creados por él, que, por un plazo determinado de tiempo, fueron

verdaderos miembros de su familia y su hogar. Esta conexión positiva con sus inventos y con los miembros del equipo bajo su mando, son vías de acceso a nuevos proyectos futuros, a los cuales dedicará el mismo esmero y sentimiento aportados a su trabajo anterior, pasando de esta manera, a formar parte de una nueva familia ficticia, dentro de un universo del cual será el encargado de dar vida, color y emoción.

La finalización del cortometraje El Postre, produjo, en el equipo de este proyecto, las sensaciones descritas previamente. La separación emocional fue un proceso generado paulatinamente, dada la conexión mental y sentimental creada con la historia y sus personajes. La experiencia generada a lo largo del proceso de creación, sirvió como entrenamiento para futuros trabajos, en el área de dirección de arte. El conocimiento de los tiempos de elaboración y resolución de problemas, son herramientas requeridas en todos los proyectos de realización audiovisual con los cuales se encuentren a lo largo de sus carreras. El resultado final del proyecto alcanzó las expectativas y objetivos que el equipo se había propuesto desde un principio, y el resultado visual obtenido, pese al presupuesto limitado con el que se trabajó, evidenció la practicidad adquirida en los meses de elaboración del trabajo. La ilusión y la funcionalidad crearon el equilibrio adecuado para hacer del proyecto El Postre un cortometraje eficaz con identidad propia.

Conclusiones

Con la realización de este Proyecto de Graduación, fue posible comprender el lugar fundamental que ocupa el área de dirección de arte dentro de un proyecto audiovisual y cómo es posible comunicar visualmente aquella información extra que se desea transmitir al espectador. Realizando este proyecto se comprendió que el trabajo estético aplicado a los espacios y los personajes, debe ser pensado no solamente en el público al cual está dirigido, sino también tomado como una herramienta esencial para aquellos actores que se encuentren caracterizando personajes de la historia. Además, todo el trabajo realizado por parte del equipo de dirección de arte, constituye una presentación laboral con la cual el futuro del profesional se va forjando un camino dentro del área.

La realización de un cortometraje con un presupuesto bajo es una experiencia de trabajo en la cual el correcto manejo del capital debe ir acompañado de la capacidad artística, la practicidad, eficacia y funcionalidad que el director de arte logre aportar al proyecto. Con la realización del cortometraje El Postre, se logró observar que la organización esquemática de los tiempos y la adecuada distribución horaria, para la realización de todas las tareas, fueron recursos fundamentales para el ahorro de tiempo y dinero que podrían haber sido mal distribuidos. Del mismo modo, la comunicación fluida, directa y constante entre miembros del equipo de dirección artística e integrantes del proyecto general, fue beneficioso para la correcta producción del cortometraje y la solución rápida de dificultades presentadas a lo largo del proceso.

Con el análisis del producto acabado, se pudo observar la importancia de entablar vínculos profesionales estrechos con todos los miembros del equipo de trabajo, logrando mantener una comunicación clara y precisa acerca de las necesidades de cada área. Al observarse estas

experiencias, se comprendió cómo la dirección de arte funciona como un centro de actividades integrales en equipo y cómo es una de las primeras áreas en acceder rápidamente al espectador y adentrarlo en la historia propuesta. Realizando este proyecto se vivenció cómo la dirección artística deja traslucir todos los logros realizados en conjunto, por lo cual su empeño en la correcta resolución de la estética, debe ser un motor de trabajo constante, teniendo como objetivo la obtención de un producto audiovisual con pregnancia y una impronta que deje una marca en el espectador.

El correcto trabajo de la dirección de arte, dentro de un proyecto, expresa el mensaje que se desea transmitir de una manera directa y en el acto, de modo que su uso debe ser analizado de forma objetiva, detallada y en profundidad, para evitar transmitir emociones, sensaciones o ideas diferentes a las deseadas. Otros factores de la producción hacen al buen resultado audiovisual, tales como la correcta utilización de la luz, el empleo de planos adecuados, el desenvolvimiento eficaz de los actores y la manera de trabajar y dirigir del director; todos ellos deben verse reflejados sobre la imagen, siendo una de las bases primordiales de la obra. La imagen es la herramienta en la cual se ven implementadas todas las áreas previamente señaladas y, por lo tanto, su maleabilidad y definición harán de toda pieza audiovisual un producto atractivo que logre trascender la barrera de la pantalla y llegue al público de modo directo y especial.

Concluyendo con este Proyecto Final de Grado, es posible decir que el correcto funcionamiento de la dirección de arte se logra a través del equilibrio entre la practicidad del profesional y el artificio escenográfico creado; permitiendo la obtención de un trabajo audiovisual con identidad propia, evidenciando un punto de vista sobre la historia desarrollada. Logrando de esta manera y, gracias al recurso de todas las herramientas del diseño y la comunicación empleadas, una alquimia emotiva y sensorial entre ilusión y funcionalidad.

Lista de referencias bibliográficas

- Aristóteles (IV. A.C). *La Poética*. Recuperado el 24/04/13 de <http://www.philosophia.cl/biblioteca/aristoteles/poetica.pdf>
- Aumont, J. (1992). *La imagen: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Bertolucci, B. Entrevista publicada en Tirard, L. (2012). *Lecciones de cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Boorman, J. Entrevista publicada en Tirard, L. (2012). *Lecciones de cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Carter, R. Entrevista publicada en Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Barcelona: Océano.
- Cronenberg, D. Entrevista publicada en Tirard, L. (2012). *Lecciones de cine*. Buenos Aires: Paidós.
- De Lucas, A., (1941). Citado en Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.
- Coppola, F. (Productor), y Coppola, F. (Director). (1992). *Bram Stoker's Dracula*. Los Ángeles: Columbia Pictures.
- Facello, A. (2004) Edición especial de cuadernos de Cinemanía, Revista Cinemanía, 7. Citado en Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.
- Franco, R. (12 de julio de 1937). Conferencia pronunciada. Citado en Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía. }
- Gauthier, G (1986). Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens. Citado en Aumont, J. (1992). *La imagen: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.

Gibson, J. J (1966) *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Boston: Houghton-Mifflin.
Citado en Aumont, J. (1992). *La imagen: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*.
Buenos Aires: Paidós.

Itten, J. (versión abreviada de 1975). *El arte del color*. París: Bouret.

Jameson, R. T (1994) *They went thataway*. Citado en Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Buenos Aires: Paidós.

Kar-Wai, W. Entrevista publicada en Tirard, L. (2012). *Lecciones de cine*. Buenos Aires: Paidós.

Menzies, W. (1929.) Citado en Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor.

Paterson, A, y Tucker, A. (productores), y Webber, P, (director). (2003). *Girl with a Pearl Earring*. Luxemburgo: Delux Productions.

Preston, W. (1994). *What an Art Director does*. Los Ángeles: Silman-James Press.

Seger, L. (2001). *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.

Sundance Channel (productor). (2001). *Anatomy of a Scene: Girl with a Pearl Earring*. [serie de television]. New York: Sundance Channel.

Wolsky, A. Entrevista publicada en Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Barcelona: Océano.

Woo, J. Entrevista publicada en Tirard, L. (2012). *Lecciones de cine*. Buenos Aires: Paidós.

Bibliografía

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Buenos Aires: Paidós.

Aristóteles (IV. A.C). *La Poética*. Recuperado el 24/04/13 de <http://www.philosophia.cl/biblioteca/aristoteles/poetica.pdf>

Aumont, J. (1992) *El rostro en el cine*. Buenos Aires: Paidós.

Aumont, J. (1992). *La imagen: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., Vernet, M., (1983). *Estética del cine*. Buenos Aires: Paidós.

Coppola, F. (Productor), y Coppola, F. (Director). (1992). *Bram Stoker's Dracula*. Los Ángeles: Columbia Pictures.

Corbella, E. (2011) Estética de los videoclips dirigidos por Floria Sigismondi. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=388

Ettegui, P. (2002). *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: Océano.

Itten, J. (versión abreviada de 1975). *El arte del color*. París: Bouret.

Gentile, M., Díaz, R., Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.

Gutiérrez Arana, C. (2011) El video: del arte a la industria cultural. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=160

Haro Reyes, M. (2012) La condensación narrativa del videoclip musical. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=929

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor.

Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Barcelona: Océano.

Pari, A. (2012) La primera impresión. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1491

Paterson, A, y Tucker, A. (productores), y Webber, P, (director). (2003). *Girl with a Pearl Earring*. Luxemburgo: Delux Productions.

Prado Ramírez, J. (2012) Estética y percepción del color: Posproducción de color en medios audiovisuales. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=517&titulo_proyecto=Est%20y%20percepci%20del%20color

Preston, W. (1994). *What an Art Director does*. Los Ángeles: Silman-James Press.

Rizzo, M. (2005). *The Art Direction Handbook for Film*. Nueva York: Focal Press Taylor & Francis Group.

Rocca, F. (2012) Diseño de animación publicitaria de escasos recursos: Diseño de una publicidad de dibujos animados. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1504

Segar, L. (2001). *Como convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.

Sundance Channel (productor). (2001). *Anatomy of a Scene: Girl with a Pearl Earring*. [serie de television].

Szejner Sigal, N. (2012). El portfolio del director de arte: Su implementación para distintos ámbitos. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en:

[http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=509&titulo_proyecto=El%20portfolio%20del%20director%20de%20arte:](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=509&titulo_proyecto=El%20portfolio%20del%20director%20de%20arte)

Tardito, A. (2011). Diseño de una carpeta de proyecto integral de producción. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=320

Tirard, L. (2012). *Lecciones de cine*. Buenos Aires. Paidós.

Tirard, L. (2008). *Más lecciones de cine*. Buenos Aires. Paidós.

Vásquez Rodríguez, M. (2011). Making off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=633

Viganó, E. (2012) Espacios íntimos: Lugares de intimidad e inmensidades íntimas: del cine de Michelangelo Antonioni a la instalación art. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=516

Villanueva, E. (2012) La narrativa audiovisual y los efectos especiales en los videoclips. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=538

Villasboas, I. (2011) El discurso fílmico: Una propuesta de construcción del relato audiovisual a partir del análisis del film *Delicatessen*. *Proyectos de Graduación*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=7412&id_libro=336