

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Cuerpo B

La escuela de noche

Creación de una carpeta de dirección de arte para un cortometraje

- ▶ Nombre y Apellido del Autor | *Micaela Martin*
- ▶ Cuerpo B del PG
- ▶ Fecha de presentación | *23/02/18*
- ▶ Carrera de Pertenencia | *Comunicación Audiovisual*
- ▶ Categoría | *Creación y expresión*
- ▶ Línea Temática | *Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes*

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. La dirección de arte audiovisual	11
1.1 Definiendo la dirección de arte	11
1.2 La dirección de arte en los medios de comunicación.....	13
1.3 Organización del equipo de dirección de arte en una producción audiovisual	18
Capítulo 2. Funciones del director de arte en las diferentes etapas del proyecto cinematográfico	28
2.1 Pre Producción.....	29
2.1.1 La propuesta de dirección de arte.....	31
2.1.1.1 El color.....	32
2.1.1.2 Texturas y materiales.....	38
2.1.1.3 Vestuario, peinado y maquillaje	40
2.1.1.4 Escenografía y ambientación.....	42
2.1.1.5 Utilería o atrezzo.....	45
2.2 Rodaje.....	47
2.3 Post-producción	48
Capítulo 3. Esquemas de trabajo del director de arte	51
3.1 Trabajo en conjunto con el director.....	51
3.2 El director de arte y el director de fotografía	54
3.3 El área de producción junto con el área artística	59
3.4 Relación entre el equipo de sonido y el equipo de arte.....	62
Capítulo 4. La representación del guión	66
4.1 Julio Cortázar en el cine	66
4.2 Adaptación del cuento <i>La escuela de noche</i> al guión	70
4.3 La narración visual y el concepto.....	73
4.4 Interpretación y desglose del guión	76
4.5 El relevamiento.....	78
4.6 Caracterización física de los personajes.....	80
Capítulo 5. Desarrollo de la propuesta de dirección de arte del cortometraje <i>La escuela de noche</i>	82
5.1 Concepto visual.....	83
5.2 Propuesta de color	85
5.3 Ambientación y utilería	86

5.4 Vestuario	89
5.5 Peinado y maquillaje	94
Conclusiones	97
Lista de Referencias bibliográficas	102
Bibliografía	107

Introducción

El siguiente Proyecto de Graduación pertenece a la carrera Comunicación Audiovisual y se encuadra dentro de la categoría Creación y Expresión en el cual se elaborará una propuesta de dirección de arte para un cortometraje. La línea temática en la que se incluye es Diseño y producción de objetos, espacio e imágenes. En este proceso están involucrados, de modo directo, intereses y expectativas del autor, siendo una de las finalidades de este proyecto, la creación de la propuesta de dirección de arte para el cortometraje *La escuela de noche*, basada en el cuento de Julio Cortázar titulado con el mismo nombre.

El proyecto se encuentra ligado a la dirección de arte, parte fundamental de la producción de cualquier contenido audiovisual, ya que, una buena dirección de arte hace que el filme tenga vida, caracteriza a los personajes, y crea una estética verosímil a la trama.

El director de arte es el responsable de dar una unidad estilística y visual al film, siempre basado en el guión y no en su gusto personal. De esta forma coordina áreas tan diversas como escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje, así como el uso de color. (Estrada, 2005, p.7).

Michael Rizzo en su libro *Manual de dirección artística cinematográfica* (2006), refiere que el rol de un director de arte da uso puramente a la creatividad. Se trata de personas con una gran pasión por la estética y las artes audiovisuales. Es primordial el conocimiento vasto en áreas como la arquitectura, historia del arte, psicología y su impacto en los espacios, diseño de interiores, y avances en la tecnología.

El director de arte plasma en la pantalla lo que describe el guión, todo lo que se ve físicamente en la película. Se encarga de todos los componentes que aparecen en escena, de cada detalle visible. Se considera al director de arte como un verdadero creativo, cuyas ideas son las que se verán en el producto final.

Trabaja en conjunto con el director, el director de fotografía y el área de producción. Juntos hacen que cada pieza audiovisual cuente con una identidad propia.

Es un profesional que trabaja no solo en grandes productoras de cine y televisión, sino también en agencias de publicidad, coordinando y dirigiendo un equipo de trabajo compuesto por ambientadores, escenógrafos, vestuaristas, maquilladores y peinadores.

La elección del tema surge de la importancia que se debe dar a la dirección de arte, al mensaje que se quiere transmitir, de qué manera se va a lograr que el espectador entienda este mensaje y se sumerja en el mundo creado por el realizador.

Este tema ayudará a continuar con el desarrollo de la expresión y creatividad del director de arte abriendo la problemática del Proyecto de Graduación, que surge del proceso que debe llevar a cabo al momento de realizar una propuesta de dirección de arte. Con éste propósito, se propone una metodología de trabajo que favorece el desarrollo de la creatividad en base a los lineamientos teóricos de la dirección de arte aplicada en los proyectos audiovisuales.

A partir de la problemática, surge el principal objetivo, siendo este, diseñar una carpeta con estilo y sello propio del producto a realizar, basándose en los fundamentos teóricos desarrollados a lo largo del Proyecto de Graduación. Para dar lugar a la pregunta problema: ¿Cuál es el proceso metodológico que debe seguir un director de arte para lograr una propuesta efectiva, sin perder el sello autoral del producto?

Se pueden determinar objetivos secundarios como el de desafiar a que el estudiante deje su estado de confort dentro de la Universidad y se anime a salir al mundo laboral. Crear la carpeta desde un lugar de director de arte, a punto de recibirse y no, desde un estudiante amateur. También definir los principales conceptos dentro de la dirección de arte y demostrar lo aprendido a lo largo de los 4 años de duración de la carrera.

Como aporte profesional, ésta carpeta contará con todos los elementos necesarios para llevar a cabo la realización del cortometraje *La escuela de noche* y que, su dirección de arte sea destacable.

El material final de este Proyecto de Graduación, se podrá sumar al portfolio de trabajos del director de arte en pos de utilizarlo de manera profesional.

La escuela de noche es un guión adaptado para un cortometraje. El director de arte debe tener en cuenta el contexto en el que sucede la historia, en qué espacio y tiempo para determinar el vestuario, utilería, decorados entre otros elementos. El cuento original está ambientado en los años 30, sin embargo en esta ocasión se resignifica el guión adaptándolo a los años 70, dándole un carácter distintivo e innovador.

Nito y Toto, dos amigos de la secundaria, deciden ingresar a la escuela de noche como parte de una travesura. Sin embargo, la noche desembocará en el descubrimiento de un oscuro secreto.

Dentro de la trama del cortometraje se pueden percibir dos mundos ficticiales. Por un lado el de los dos amigos Toto y Nito, ambientado a mitad de los años 70 en Argentina y, por otro, lo que sucede dentro de la escuela por la noche, situaciones impensadas por ambos protagonistas. La diferencia entre los mundos se verá marcada mediante diferentes recursos estilísticos. Por ejemplo, se utilizará la psicología del color para representar los sentimientos de los personajes y la diferencia entre los mundos.

Se propone incluir dentro de la propuesta de dirección de arte, todos los elementos necesarios para la creación estética del universo a representar, con el fin de que vaya de la mano con lo que desea expresar el autor. Se verá una paleta de colores determinada para la historia que se quiere contar, el vestuario de cada personaje con su paleta de colores también incluida, las locaciones y los decorados en los cuales ocurre el cortometraje. La utilería correspondiente a la época será de vital importancia para el espectador al momento de contextualizar la historia y el peinado y el maquillaje caracterizarán físicamente a los personajes. La propuesta se realizará en base a los autores y la bibliografía consultada e investigada. La filmografía de referencias con respecto a películas de época argentinas de los años 70, adaptaciones de cuentos de Julio Cortázar al cine, también serán referencias al momento de la realización dicha propuesta. Dentro de los antecedentes del objeto de estudio abordado por otros autores, se relevan aquellos diez que ayudan a sustentar el trabajo.

Richard Andrés Calderón (2017) *La composición de la imagen como herramienta narrativa*.

La imagen narrativa hace referencia a las narraciones visuales, lo que contempla la imagen fija y la imagen en movimiento. Lo que se busca con la composición es la armonía, es decir, dar un orden a los elementos para de esta manera conseguir el equilibrio o quizás desequilibrio que puede contribuir a la narrativa de una realización y producto final. Contribuye con el escrito ya que, la importancia de la composición de la imagen en los medios audiovisuales, infiere con el trabajo del director de arte trabajando en conjunto con el director.

Valentina Rosas Saad (2017) titulado *Sirviéndose del arte para un Nuevo Proceso Creativo: Expandiendo la capacidad de acción del director de arte*. Desliga al director de arte de los programas computarizados para que elabore un proceso creativo por medio de trabajos manuales y experimentación con materiales. Logrando encontrar la manera en que este pueda desarrollarse de manera auténtica y original ampliando su capacidad de acción creativa en el entorno de la comunicación visual.

Victoria Racedo (2016) *La cámara inmediata: La gestión del director de arte frente al nuevo paradigma fotográfico*. Este ensayo aborda la inmediatez en el universo digital, sobre todo en la fotografía virtual como medio de comunicación. En el primer capítulo analiza la dirección de arte publicitaria, sus funciones y tareas en el ámbito laboral lo cual será útil para el desarrollo del marco teórico del propio proyecto de graduación.

Paula Macri (2015) *Del concepto de la imagen, la creatividad y la dirección de arte en la comunicación visual*. Se consulta la bibliografía utilizada en este PG ya que, cuenta con material teórico relevante relacionado con las funciones del director de arte, la bajada de un concepto en conjunto con el director y cómo lograr materializar las ideas.

Andrea Quiroga (2015) *Cien años de Cortázar, las obras del autor en formato audiovisual*. En este proyecto de graduación se toman como referencias obras de Julio Cortázar que han sido llevadas a la pantalla grande. Se hace un análisis de la trilogía de Manuel Antín,

La cifra impar (1962), Circe (1964) y La intimidad de los parques (1965), las cuales serán tomadas como referentes.

El Proyecto de Graduación de Carolina Goldberg (Junio 2015) de Universidad de Palermo titulado *El director de arte en un proyecto cinematográfico, propuesta estética para el cuento Niña Perversa*. Propone una estética para un cortometraje del género de terror y desarrollar los principales conceptos relacionados con la dirección de arte. Los cuáles serán tenidos en cuenta para la propia elaboración del proyecto.

Milena Edith Fuaguagaz (2014) *La dirección de arte, alquimia entre ilusión y funcionalidad*. Se toman conceptos interesantes ya desarrollados por estos previos autores y también una amplia bibliografía dedicada a la funcionalidad del director de arte.

Jenifer Blanco Monzón (2014) *Paradigmas de la Dirección de Arte: Un viaje de evolución que continúa*. Se hace énfasis en la labor que cumple el director de arte, en los recursos utilizados por él y en el proceso de inserción laboral. El director de arte pasa de ser un dibujante a un eslabón indispensable en el proceso creativo de un proyecto audiovisual y por esta razón se toma como tema central de este Proyecto de Graduación.

María Soledad Vázquez Rodríguez (2010) de Universidad de Palermo titulado *Making off de un director de arte, propuesta estética para un cortometraje*. Este proyecto de grado hace una recorrida por el detrás del rol del director de arte dentro de un cortometraje. También hace referencia a diversos autores, que teóricamente servirán de fundamento para el propio PG.

Carolina Granieri (2008) *Decisiones de la dirección de arte de una producción audiovisual, el camino a través de los sueños*. En el trabajo se cuenta la experiencia de realización del largometraje El camino a través de los sueños, tanto en los aspectos positivos como los negativos, con el objetivo de mejorar la práctica. Previamente se realiza un trabajo de relevamiento y documentación. Se realiza paso a paso la dirección de arte del largometraje. El primer capítulo es el marco teórico del Proyecto de Graduación. Se realiza una revisión de las fuentes documentales relacionadas con la temática, a fin de extraer toda la

información necesaria para la construcción de la carpeta de dirección de arte para el cortometraje *La escuela de noche*. Se define qué es la dirección de arte, concepto esencial para la elaboración de este Proyecto. Describiendo de qué manera se aplica el arte en los diferentes medios de comunicación, publicidad, televisión y cine. Luego profundiza en la organización del equipo del departamento de arte en una producción cinematográfica y el rol que cumple cada uno de los miembros del equipo.

El segundo capítulo se adentra en el ámbito laboral del director de arte. Describe cuál es su rol en las diferentes etapas del proyecto cinematográfico. Pre producción, rodaje y post producción. Dentro de la pre producción se desarrolla la metodología para la creación de la propuesta de dirección de arte. Ésta debe plasmar los aspectos generales que se idearon para la producción audiovisual, los cuáles son los recursos estéticos que se utilizan para construir el universo de la obra. Para que la propuesta sea coherente, tiene que relacionarse con la historia, el clima, las características de los personajes, el tono del relato, entre otros. Se definen las herramientas necesarias para desarrollar un concepto estético que sea productivo y efectivo en un cortometraje. Este capítulo explica brevemente todos los componentes fundamentales y su relación entre sí.

El tercer capítulo profundiza los esquemas de trabajo del director de arte, de qué manera trabaja en conjunto con el director del filme para buscar la estética deseada, fusionar la mirada de ambos y poder plasmarlo en la pantalla. De qué forma se relaciona la dirección de arte con la dirección de fotografía al momento de transmitir diferentes emociones mediante la luz y el color. Y por último explica cómo las ideas del director de arte deben pasar por él área de producción ya que, este se encarga de manejar el presupuesto global de la película.

El cuarto capítulo refiere a la representación que el director de arte debe darle al guión. Comenzando por un breve repaso de las adaptaciones de los cuentos de Julio Cortázar al cine, tomando como referencias principales la trilogía de Manuel Antín, *Circe*, *La continuidad de los parques* y *La cifra impar*. Primero se tomó la película *La cifra impar* ya

que, fue una transposición clara y fiel al cuento *Cartas a Mamá*, esta película formó parte del llamado Nuevo Cine Argentino de la generación del 60. Por otro lado, Julio Cortázar decidió ayudar a Antín en la elaboración del guión de *Circe*, para que más adelante en *La Continuidad de los parques*, lamentablemente el escritor quedara insatisfecho con la adaptación del director. También se eligió la obra de Michelangelo Antonioni *Blow Up*, basada en el cuento *Las babas del diablo*. A diferencia de la trilogía anterior, esta película únicamente toma un fragmente del cuento y así le da su propio sentido y adaptación. Se analizan las cuatro adaptaciones y la mirada particular con la que cada artista logro interpretar los diferentes cuentos.

Se explica la importancia de que el director de arte tome del guión un concepto para luego realizar el desglose que permitirá visualizar todo lo que se necesitará al momento de rodar para armar un espacio verosímil a la historia. La interpretación que le dará una mirada única y creativa, la cual se trabaja junto con el director. La caracterización de los personajes protagonistas del cortometraje, que es clave para la construcción de la trama y la identificación del público hacia estos. Por último, se analiza cómo el director de arte investiga sobre el contexto social e histórico para una representación adecuada a la época en la que sucede la película.

El quinto capítulo se centra en la creación de la propuesta de dirección de arte basado en el cuento de Julio Cortázar, *La escuela de noche*. Se desarrolla el objetivo principal del Proyecto de Graduación. Aquí se ven plasmados los conocimientos adquiridos y los objetivos cumplidos previamente nombrados en la introducción. Se justifican teóricamente todos los elementos seleccionados para el cortometraje. El porqué del concepto visual elegido, de la elección del color, el vestuario, la utilería, decorados entre otras decisiones importantes que debe tomar el director de arte.

Capítulo 1. La dirección de arte audiovisual

Para el planteo del Proyecto de Graduación, cuya finalidad es la creación de una propuesta de dirección de arte para un cortometraje basado en el cuento de Julio Cortázar, *La escuela de noche*, se realizó una búsqueda de distintas disciplinas y conceptos que fueron utilizados para generar la producción de dicho PG. Los principales ejes a tomar se relacionan con los conceptos teóricos básicos para luego, poder llevar a cabo la construcción de la propuesta de dicho cortometraje.

En este primer capítulo se define qué es la dirección de arte audiovisual y el rol que cumple del director de arte dentro de un proyecto cinematográfico. De qué manera se aplica la dirección de arte en los diferentes medios de comunicación, publicidad, televisión y cine, marcando las diferentes tareas que debe cumplir el director de arte dependiendo del medio en el que trabaje. Luego profundiza en la organización del equipo del departamento de arte y el rol que cumple cada uno de los miembros del equipo.

1.1 Definiendo la dirección de arte

Para comprender el origen de la dirección de arte, primero se debe tener en cuenta que en los principios del cine, la cámara tenía una posición fija, por lo tanto la inspiración artística provenía del teatro. Es decir que los decorados solían ser estáticos y ostentosos, el maquillaje marcado y visible y los vestuarios ornamentados.

A su vez, la evolución de la tecnología como la llegada del sonido y del color hicieron que el cine se vuelva cada vez más popular. Por lo tanto, la dirección de arte comenzó a tomar protagonismo en las películas, creando propuestas estéticas verosímiles a la trama.

Para Robert Olson en su libro, *Art Direction for Film and Video (1999)*, el concepto de director de arte audiovisual surgió en Estados Unidos a fines de los años 30, luego de que el productor de *Lo que el viento se llevó (1939)*, David O. Selznick le haya otorgado una mención especial a Cameron Menzies, encargado de la estética de la película.

Gloria Hernández Serrano en *Dirección de arte para producciones audiovisuales* (2013) refiere que la dirección de arte surge a partir de 1908 cuando la cámara comienza a liberarse de su posición fija ganando movimiento, surgiendo así la necesidad de la creación de decorados en tres dimensiones dejando de lado la escenografía teatral estática.

Sin embargo, cineastas del siglo XX como George Méliés, ya utilizaban grandes despliegues artísticos en sus películas con grandes decorados, vestuarios sorprendentes y hasta efectos especiales. Incluso logró ponerle color a algunas de sus películas mucho antes de la llegada del *Technicolor*, mediante una técnica que consistía en pintar el rollo de película fotograma por fotograma.

La dirección de arte trata de la creación artística y técnica u obtención de todos y cada uno de los espacios concretos que son necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guión, de modo que ésta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine. (Murcia, 2002).

Sin embargo, hoy en día el concepto de dirección de arte, no solo se aplica en cine. Sino varía según el medio de comunicación en el que se esté trabajando. La dirección de arte en publicidad, no tiene las mismas funciones que en cine o televisión. En este Proyecto de Graduación se puntualizará en la dirección de arte audiovisual.

La dirección de arte en un proyecto audiovisual, se encarga de la estética de la película, llamándole director de arte a la cabeza de éste equipo.

Un director de arte tiene como finalidad materializar lo que transcribe el guión. Debe tener la habilidad de reflejar sus ideas en bocetos, tener un entendimiento sobre el color, la línea, la forma, composición y perspectiva. El entrenamiento de la creatividad y conocimiento cultural e histórico son las bases que sostienen a la profesión, sumado a la habilidad de lograr en definitiva, la comunicación visual. (Preston, 1994).

Tomando el concepto de Ward Preston, desarrollado en su libro *What an art director does*, (1994) es aquel que se responsabiliza de toda la parte visual e imagen de un proyecto, siempre teniendo en cuenta que buscan transmitir un mensaje específico o aquello que se quiere representar.

Un buen director de arte es detallista, busca la perfección en todos los elementos, conoce de muchos temas, es muy observador, tiene un gusto por la investigación y sobre todo, nunca pierde la capacidad de asombro.

Una persona que se desarrolla en este campo debe ser visionario, debe saber trasladar la idea a un boceto y del boceto al resultado final. Administrar los espacios de los formatos en los que trabaja y crear una armonía en cada uno de los elementos que se presentan visualmente.

Está al servicio de un arte dramático y esto hace que la propuesta artística esté condicionada por aspectos narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos que permiten crear una imagen que transmita lo que busca el director de la película, el cual debe aprobar todas las ideas del director de arte.

Una de las funciones principales está en la creación de la atmósfera adecuada para que se desarrolle la historia.

Cuenta con su equipo de trabajo donde cada profesional desarrolla su tarea en su área, pero siempre partiendo del lineamiento estético dado por el director de arte.

Entonces, el primer paso para ser un director de arte exitoso, es tener el talento para este tipo de trabajo y el segundo, es la dedicación para desarrollarlo de manera excepcional. Debe ser amante de la creación de ideas, así como del trabajo en equipo para lograr piezas audiovisuales efectivas. Por último debe tener sentido de la practicidad, ya que es la herramienta fundamental para su buen desempeño.

1.2 La dirección de arte en los medios de comunicación

Los medios de comunicación son canales de difusión utilizados para informar, comunicar y expresar mensajes. Estos pueden ser de forma textual, sonora, visual o audiovisual.

Los medios se definen por ciertas características socio – económicas y culturales en donde el receptor suele ser anónimo. Algunas veces son utilizados para comunicar de forma masiva, llegando a millones de personas.

“Los medios de comunicación masiva son las herramientas para lograr que un solo emisor se comunique de forma idéntica con millones de receptores al mismo tiempo”. (Dominguez Goya, 2012, p.11).

Medios como la prensa, la radio, cine, publicidad e internet a lo largo el tiempo han creado espacios para la pluralidad, el dialogo, la reflexión, la crítica constructiva, la diversidad y la transmisión de valores. Como así, también en algunos casos, evocaciones negativas.

Hoy en día, los medios son la principal fuente de formación de opinión, creación de hábitos y costumbres, pautas de comportamiento público, expectativas sociales y culturales. Sin embargo, a partir de la convergencia de los medios en la era digital, es difícil continuar pensando a los medios de comunicación como autónomos e independientes, sino que actualmente se presentan como híbridos.

Los medios híbridos son el resultado de una combinación de distintos medios de comunicación, en la que se yuxtaponen diferentes soportes. Este nuevo lenguaje híbrido se aplica sobre todo a las imágenes en movimiento que hoy en día han dominado la cultura visual a escala global. Los resultados del proceso de dicha hibridación generaron una nueva clase de estética visual que no existía anteriormente. (Batistella, 2013).

La influencia de las películas ejercen en la configuración de actitudes y mentalidades tanto individuales como colectivas. La experiencia cinematográfica es un proceso comunicativo que sucede dentro de un contexto socio cultural determinado que, en razón de su apelación emotiva, ejerce una gran influencia a la hora de configurar actitudes personales o sociales. Es por eso que el cine actualmente es considerado como un medio de comunicación. Sus características audiovisuales, permiten funcionar como una poderosa plataforma de transmisión de mensajes. Sin embargo, las dimensiones de producción y los intereses de los productores han ido transformándose a fin de comercializar el cine convirtiéndolo en un interés de entretenimiento cultural.

Toda cultura transmitida por un medio de comunicación se convierte en una cultura popular. El cine también es considerado como una manifestación social y cultural gracias

a la amplia repercusión que encuentra y a su enorme atractivo como forma de comunicación.

En el caso de la publicidad, se difunde a través de estos medios de comunicación.

El mensaje publicitario adopta diferentes características según el medio en el que se presente. Los medios y la publicidad tienen una relación beneficiosa e imprescindible entre ambas.

De hecho, cualquier medio de comunicación se sustenta de la publicidad y esta se alimenta de las ventas, por lo que el resultado final nunca es la potenciación de la formación o los valores, sino del consumo en primera y última persona". (García del Castillo y López Sánchez, 2009, p.22).

La agencia de publicidad es el nexo entre el director de arte audiovisual y el cliente. Por ejemplo, entre Quilmes y la productora audiovisual que se dedica a realizar los comerciales. En este caso, se hace una diferencia entre director de arte publicitario y el director de arte audiovisual.

El director de arte audiovisual puede formar parte de la productora audiovisual que realiza los comerciales o simplemente trabajar de modo freelance. Mientras que el director de arte publicitario, el cual trabaja junto con el redactor creativo o también conocido como redactor publicitario, o *copywriter*, en la llamada dupla creativa, se encarga de la pieza publicitaria únicamente y forma parte de la agencia.

El director de arte publicitario se encarga de direccionar la estética de un mensaje respetando los códigos de comunicación. Es responsable de la imagen que la campaña publicitaria va a llevar a cabo desde su comienzo hasta su fin. Si bien el impacto visual es importante para llamar la atención de la audiencia, es una obligación respetar el objetivo comunicacional. Es por eso, que los elementos visuales que se utilizan en una gráfica, deben cumplir ese objetivo acompañando a la imagen de marca y a la estrategia creativa. Nik Mahon en *Dirección de arte: Publicidad* (2010) afirma que no existen reglas en el campo de la creatividad pero sí ciertas modalidades que deben ser respetadas para que el receptor pueda entender lo que se quiere comunicar.

Trabaja en conjunto con el redactor y no por encima de él. El redactor se encarga de escribir los mensajes de venta que aparecen en todos los medios de comunicación y soportes. Estos mensajes están destinados al consumidor para atraer su atención, crear intereses y estimular el deseo de compra. El copy y el director de arte deben entender y valorar mutuamente su trabajo. Juntos deben tener reciprocidad para alcanzar el éxito. Los dos piensan en conceptos y en términos de palabras e imágenes.

A diferencia del director creativo, del *copy* y del diseñador, el director de arte tendrá que estar presente en todas las etapas que comporte este proceso, mientras que el resto de los miembros tan solo lo harán en determinados momentos. Además de estar presente, tendrá que controlar el correcto desarrollo de todas las etapas en las que se encuentre la pieza gráfica.

El director de arte de publicidad en caso de que se requiera una filmación, estará en el rodaje pendiente de que el concepto que se planteó previamente por la agencia se mantenga.

Debe conectar con el director de arte audiovisual de la productora audiovisual, o el *FreeLancer* y deberán realizar la publicidad bajo los mismos conceptos sin perder la idea inicial. Hablar el mismo lenguaje, logrará un producto final beneficiario tanto para la agencia como para el cliente.

La primera transmisión de televisión en Estados Unidos fue en 1927, mientras que en Argentina en el año 1951. Sin embargo, este artefacto se volvió popular luego de la segunda guerra mundial. El diseño de la pantalla de televisión se fue adaptando para poder ubicarse dentro de los hogares de las personas, convirtiéndose así en uno de los medios de comunicación masiva más importantes. Pero para la industria cinematográfica, el tener un aparato que pueda transmitir contenidos audiovisuales sin que el espectador se mueva de su casa, hizo que las grandes productoras de cine comiencen a hacer películas de enormes presupuestos, a agrandar sus pantallas y a mejorar sus sistemas de sonido.

El cine volvió a recobrar protagonismo y siguió avanzando en cuestiones tecnológicas logrando posicionarse primero en el mercado y continuando en este puesto hasta hoy en día.

El futuro de la televisión, sin embargo, fue el que se vio comprometido. Tras la llegada de las nuevas plataformas audiovisuales *on streaming* como *Netflix* y *YouTube*, la televisión fue perdiendo audiencia ya que, estas nuevas plataformas permiten al usuario tener independencia de elección al momento de seleccionar qué ver y en qué momento, sin depender de un horario de transmisión determinado.

Para seguir dentro de la competencia, algunos canales del medio televisivo comenzaron a proporcionar una página web para brindar sus propios contenidos y en algunos casos, series propias que se transmiten por la web. También se comenzaron a realizar series y programas televisivos con una calidad superior a los anteriores. Es decir, el uso de nuevas cámaras en 4K, la utilización de recursos digitales dentro de los estudios de TV como pantallas y el diseño de producción con calidad cinematográfica, para mantener a los espectadores.

Es por eso que la dirección de arte en televisión comenzó a tener un papel mucho más importante en estos últimos años.

El director de arte es el encargado de la visión creativa del diseño de producción para todos los sets y lugares de las producciones televisivas. Crea la identidad visual del programa, la tira, la serie, etc. Cuenta con la ayuda de los escenógrafos del canal o productora, quienes se encargan de realizar el seguimiento de los decorados.

En la producción de TV, el director de arte es responsable de la agenda de trabajo, la cual se plantea en tiempos cortos y transmisiones constantes. También de hacer el mejor uso del presupuesto del departamento de arte.

El director de arte comienza a trabajar cuando recibe el guión y el horario de transmisión, detallando el orden preciso de las escenas, para desglosarlo y así identificar todos los accesorios o artículos especiales que se puedan requerir.

Al mismo tiempo, supervisa la elaboración de sets en estudio. Las puestas suelen ser en base a tres cámaras que se moverán por todo el lugar, por lo que es imprescindible estar al tanto de todos los detalles, para evitar en grabación posibles obstáculos referentes a decorados.

Además, colabora con equipos de efectos visuales y de diseño gráfico para la elección de paleta de colores y tipografía.

Finalmente en la parte administrativa, deben reunirse con el productor para encontrar soluciones creativas y rentables que también proporcionen respuestas prácticas a los problemas de construcción y decoración.

1.3 Organización del equipo de dirección de arte en una producción audiovisual

El director de arte debe mantener un equipo sólido para que la estética de la película tenga cohesión y pueda ser lo más semejante a las ideas del director. También debe mantener una relación estrecha y profesional con las diferentes áreas del departamento de arte. Dentro de las áreas se encuentran el asistente de dirección de arte, ambientador y escenógrafo, diseñador de vestuario, diseñador de peinado y maquillaje y utilero.

El asistente del director de arte es la mano derecha de dicho director. Debe ser útil a nivel operativo y a su vez complementarse con éste mismo. Su relación debe ser concisa y deben entenderse mutuamente.

El asistente ayuda al director a traducir esas ideas y transformarlas en realidad, convertir esos bocetos iniciales en dibujos elaborados para adaptarlos a los decorados y las locaciones. Su tarea varía dependiendo de la magnitud de la producción. En películas de bajo presupuesto o en televisión ayudan al director de arte en varias tareas incluyendo desglosar de guión, investigar sobre el contexto social e histórico en el cual se presenta la trama, armar prototipos, diseños, acompañar al director en el *scouting* de locaciones y hasta ayudar en el armado de los decorados.

En las grandes producciones, el director de arte se involucra en el diseño y la realización de los sets que llevan más complicaciones, mientras que sus asistentes son los responsables de los sets más pequeños. También, al finalizar los rodajes se encargan de que todo quede limpio y ordenado.

La jerarquía en el departamento de arte es muy estricta, ya que todo debe funcionar de forma correcta para cumplir con las demandas artísticas del director y las demandas económicas y de logística de producción. El asistente de dirección de arte es vital en esta estructura.

En caso de que al asistente se le asigne una tarea importante y su director no esté allí, este no podrá tomar sus propias decisiones sino que deberá estar comunicado permanentemente con el director de arte y deberá informar cualquier relevancia.

El escenógrafo es un profesional sumamente importante dentro del departamento de arte, se encarga de la construcción de escenarios o también llamados decorados. Tras conversaciones con el director de arte tendrá que documentarse para ser capaz de reproducir los escenarios que el guión requiera. Más tarde, trabajará con el iluminador y el resto del equipo del departamento de arte.

Los decorados o escenarios no solo cumplen la función de aparecer como telón de fondo de las acciones. Son, sobre todo, elementos plásticos que aportan a la composición del encuadre gracias a sus líneas, texturas y colores, a la vez que proporcionan información, configuran la atmósfera y sustentan la trama. (Bedoya y Frías, 2003, p.141).

La construcción de un decorado puede llevar semanas o incluso meses, dependiendo del tamaño y la complejidad del escenario que se necesite.

El escenógrafo supervisa al personal de carpintería, revestimiento de suelos, de tapicería, y de cualquier instalación eléctrica que se encuentra dentro de los decorados.

La relación entre el escenógrafo y el director de arte es puramente jerárquica. El escenógrafo deberá basar sus elecciones y justificarlas dentro de los parámetros acordados por las cabezas de equipo. No podrá tomar decisiones de forma autónoma sino que siempre deberán pasar por el director de arte. Sin embargo, cuenta con un equipo a

su cargo como el de carpintería, que recibe órdenes del coordinador de construcciones, a su vez supervisado por el escenógrafo, y construye los decorados según las especificaciones dadas. También en el equipo, dependiendo de la producción, puede haber herreros, pintores y hasta escultores encargados de darle vida a la escenografía.

Bedoyas y Frías en *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento* (2003) describen que el responsable técnico del diseño de la escenografía es el director de arte. Ambos adoptan junto con el director, las decisiones respectivas al estilo y características visuales del diseño de la escenografía. Para ello se tiene en cuenta las características de la historia, el género y el tipo de tratamiento visual que le da el director.

El objetivo de la cámara que ve el decorado no es el ojo humano que ve la vida. Una habitación en la que se vive no es una habitación en la que se filma.

El decorado está en función el guión y no en función de sí mismo. El escenógrafo crea para el director y le debe suministrar un instrumento de trabajo donde no le falte nada. En su decorado, debe ser posible iluminar, fotografiar, rodar y además debe ser verosímil a la trama.

Según Ira Konigsberg en su *Diccionario técnico Akal de cine* (2015). Un ambientador es un individuo al mando del departamento de ambientación. Este departamento se encarga de colocar en el decorado, sea en el estudio o en locaciones, el mobiliario, los ornamentos y los objetos decorativos requeridos por el director de arte, desde los más grandes hasta los más pequeños.

La diferencia principal entre el escenógrafo y el ambientador es que el primero se encarga de la construcción de decorados mientras que el segundo se encarga de ambientarlos con objetos de utilería, mobiliario, alfombras, cortinas, y cualquier elemento necesario que se encuentre dentro del espacio en donde se situará la película y sea relevante en la composición de la trama.

En Argentina, no se suelen crear decorados desde cero, sino que a partir de la elección de las locaciones se contrata al ambientador para que diseñe una estética pautada

previamente con el director de arte. Sin embargo se encuentran algunos casos por ejemplo el de Pol-Ka, productora de contenidos audiovisuales, que tiene diseño y realización propia de los decorados.

El ambientador también colabora con el equipo de efectos especiales, creando para ellos el mobiliario y la utilería adecuada a sus necesidades. Además de ser responsable del alquiler, la compra o la fabricación de todo el mobiliario requerido, desde el que cubre el suelo hasta el que cuelga de los techos. El ambientador debe ajustarse al presupuesto asignado a su departamento.

Su trabajo comienza en el momento en que se reúne con el director de arte para plantear la estética una vez que las locaciones han sido seleccionadas definitivamente.

Debe investigar el estilo adecuado para cada locación que aparece en el guión y proponer la utilería necesaria según las referencias del director de arte. El guión puede dar indicaciones sobre qué tipo de decorado se utilizará en cada escena, sin embargo, el ambientador va a estar influenciado por las decisiones estéticas del director de arte.

Una de las tareas más importantes es la de realizar un desglose general de la ambientación necesaria por locación y la utilería de acción. También debe buscar todos los objetos del desglose. Una vez determinado, el ambientador realiza un listado de todos los elementos necesarios. Incluyendo pintura, empapelado, mueblería, aplicación de piso en caso de que se requiera, cortinas, alfombras, y cualquier elemento que tenga que ver con el diseño interior.

Deberá presentarle al director de arte referencias de utilería real y sumarla a la propuesta de dirección de arte del proyecto a fin de armar la presentación que se mostrará en las reuniones con el director.

Asistir al *scouting* técnico para reconocer el lugar, relevar medidas y accesos lo cual se reflejara en la logística del departamento de arte, es otra tarea importante que debe llevar a cabo el ambientador.

El diseñador de vestuario crea y dibuja los diseños de vestuario que llevarán los actores.

El diseño de vestuario debe ser aprobado por el director de arte, el director y el productor antes de proceder a la confección de este mismo.

Lo más importante del diseño de vestuario es ayudar a crear un personaje y contribuir a desarrollar una historia, el diseño no debería consistir en hacer que alguien parezca fabuloso, no se trata de lo maravilloso, seductor que se vea alguien (Nadoolman, 2003, p.91).

El diseño de vestuario por ende, no es solamente vestir a los personajes. Sino que, debe pensarse en conjunto con los otros elementos de la propuesta de dirección de arte. Cuando se diseña el arte de una película, todo lo que visualmente va a crear una atmósfera se concibe pensándose en conjunto. Se ve a los personajes vestidos puntualmente, a los decorados y los paisajes con tonos, colores y formas con una intención. Se debe seguir el lineamiento estético propuesto por el director de arte. Debe tener un profundo conocimiento sobre la historia y los personajes del guión.

Lograr definir al personaje y ayudar a la narración de la historia para que el espectador comprenda con mayor fluidez la ficción relatada, es la principal tarea asignada al trabajo del diseñador.

El diseñador de vestuario trabaja con el director de arte para asegurarse de que el vestuario se establezca dentro de la visión artística del director y se adapte a los ángulos de cámara, planos e iluminación elegida. También colaboran con el área de peinado y maquillaje ya que deben ser acorde al vestuario.

Debe mantener un punto de vista común al estilo visual del largometraje. No se puede diseñar un decorado con unas pautas visuales muy concretas y, posteriormente, introducir a los actores vestidos con un atuendo descontextualizado. Al planificar las necesidades de vestuario planteadas por el guión, el diseñador de vestuario realiza un estudio tanto narrativo como visual de la ropa de los actores.

Durante la pre producción, el diseñador de vestuario transmite sus ideas al director de arte a través de bocetos y muestras de tela. También discute las paletas de colores con el director de fotografía y el de arte. Luego, se realiza un desglose de guión para determinar

cuántos personajes están involucrados dentro de la historia y que vestuario requieren por escena. Desarrollan un listado para cada personaje procurando no repetir colores y estilos entre ellos en la misma escena, a menos que la estética pautada lo requiera y crear el estilo de cada uno dependiendo de las emociones que viven a lo largo de la historia.

Deberá llevar a cabo investigaciones sobre los distintos estilos de vestuario y métodos de construcción adecuados para el período histórico.

Andrea Suárez en su texto *Vestuario de cine. Qué se dice y cómo se dice* (2008) refiere que el vestuario cinematográfico no se manda a realizar, sino que éste término se entiende como un proceso estandarizado y como el paso posterior de un proceso de diseño que denota un desconocimiento arraigado al entrenamiento y aptitud requerido para el desarrollo en el área de realización en el campo profesional.

Es decir, que a partir de la aprobación de los bocetos, materiales textiles y artefactos de manufactura, comienza un proceso mucho detallista de elaboración. Comienza el desarrollo de molderías, la construcción y la verificación mediante pruebas de medida y calce de las prendas sobre el actor. Son prendas de manufactura casera, portadoras de un carácter expresivo y aquellas que acompañan o condicionan el movimiento y la actitud corporal del actor, le aportan a éste la sensación de estar en la piel del personaje facilitándole el abordaje del mismo.

Aun así, no siempre es pertinente elaborar una prenda desde cero, hay proyectos que reclaman lo opuesto. Es decir, si se requiere una estética de vestuario con prendas desgastadas y usadas, es conveniente en vez de realizarlas, conseguir las e intervenirlas, de manera tal que sean adecuadas para el personaje y la trama. Tomando el texto de Suárez, el equipo que se encuentra detrás de la elaboración del vestuario, ya sean sastres, costureras, diseñadores, etc. tienen una tarea ardua y específica que no se basa únicamente en una realización estandarizada.

En una producción de menor escala o dependiendo de las necesidades del proyecto, el diseñador de vestuario puede participar tanto en el diseño como en la realización. Otro

recurso utilizado es mediante el intercambio de vestuario bajo ciertas condiciones, conocido en Argentina como canje publicitario. Es decir que marcas de indumentaria, zapatos o accesorios le prestan sus prendas al diseñador de vestuario a cambio de publicidad. En la mayoría de los casos son devueltas a las marcas, por lo que se debe tener un total cuidado y deben ser devueltas en las mismas condiciones que fueron prestadas.

Supervisan la compra de telas y aseguran que las prendas se completen a los plazos pautados por el área de producción. Dependiendo del número de prendas que se van a crear y de la escala del presupuesto, el diseñador de vestuario también puede decidir crear un taller de vestuario propio.

Durante todo el rodaje debe estar el set para asegurarse de seguir con la continuidad de la escena y para que no se produzcan alteraciones en las prendas. En caso de alguna rotura o inconveniente, este deberá conocer técnicas de costura para solucionarlo lo antes posible.

Una vez finalizada la filmación, el diseñador de vestuario es responsable de la devolución de los trajes alquilados, y la venta o guardado de cualquier traje restante. De realizar un inventario y hacer una revisión final de los gastos.

La directora de arte Ann Spam afirma que le gusta colaborar estrechamente con el Diseñador de vestuario y dice que lo ideal es el trabajo de estas áreas conjuntamente. Y afirma que si bien no selecciona los accesorios que utilizaran los actores, sí que diseña o elija personalmente el resto de los elementos decorativos con el fin de asegurarse de que las texturas y los colores armonicen con la estética del film. (Ettedgui, 2011).

El diseño de peinado y maquillaje puede ser realizado por uno o dos artistas o por un equipo, dependiendo de la magnitud de la producción. El equipo de maquillaje suele ser el mismo que el de peinado, ya que los maquilladores que también peinan son los más contratados en la industria. El maquillador investiga, crea y administra los peinados

adecuados para los personajes, la historia, el lugar y el periodo de tiempo que evoquen la mirada del director.

El maquillaje y el peinado son elementos visuales que impactan en la caracterización física de los personajes y ayudan a establecer un periodo histórico, atmósfera y hasta emociones que sienten a lo largo del filme.

Un diseñador de maquillaje y peinado debe crear y realizar sus bocetos dentro del diseño general de la película. La última palabra sobre este aspecto la tiene el director de arte. A menudo el diseñador suele tener a sus artistas de maquillaje y peinado con los que ha trabajado en el pasado y no duda en contratarlos nuevamente. Al igual que con el pelo, el maquillaje se relaciona directamente con los actores. Es por ello que el diseñador debe hablar con ellos anteriormente sobre los aspectos concernidos a la comodidad del actor.

Al igual que las otras áreas del departamento de arte, primero se entregan los bocetos al director de arte y éste luego se los muestra al director. No pueden tomar decisiones por sí mismos sino que todo debe pasar por el director de arte.

El diseñador debe leer el guión, realizar un desglose y diseñar los bocetos de maquillaje y peinado, con colores y texturas para que estos puedan ser discutidos con el director de arte quien luego da sus sugerencias.

Una vez aprobados los bocetos, se realizan las pruebas del maquillaje y de la cámara junto con los actores. Se debe programar junto con el director de arte y el asistente de dirección un horario estimado de preparación. Ya que, el maquillaje y el armado del peinado pueden llevar largo tiempo y requieren de paciencia y una cuidadosa aplicación. Esto sirve para que la organización sea fluida, los actores estén preparados con anticipación para el día de rodaje y no haya inconvenientes al momento de rodar.

El director de arte y el diseñador de maquillaje y peinado deberán reunirse para discutir cuestiones relativas a la interpretación visual de la película. La cuestión variará dependiendo de la película, ya que algunos tendrán más énfasis en un maquillaje especial

y en el diseño del peinado, especialmente en la películas de terror, ciencia ficción y fantasía.

Hay ciertas cuestiones básicas que se debe preguntar un diseñador de peinado y maquillaje. En primer punto, el periodo histórico en el cual se desarrolla la trama. Luego, el lugar, ¿Dónde sucede la historia? Discutir con el director de arte las locaciones, el estado de ánimo de los personajes, la atmósfera de los ambientes, y los estilos de las personas que viven allí. Se deberá definir quiénes son estos personajes, sus circunstancias sociales y económicas para luego poder indagar en su forma de peinarse y maquillarse. Otro punto importante es tener en cuenta el tiempo de la historia. Determinar si los estilos de pelo y maquillaje progresan o se mantienen durante la narración y si hay envejecimiento o alguna transformación como el color de pelo o el crecimiento de vello facial.

El departamento de maquillaje y peinado debe tener en claro lo que está al alcance de sus posibilidades de desarrollo dependiendo del presupuesto existente. Es de suma importancia que se adapte a los deseos de la producción y pueda obtener buenos resultados a bajos costos.

El utilero es el responsable del ordenamiento y mantenimiento del material a utilizarse dentro del decorado y por los actores en la acción, es decir al momento de la filmación. Los personajes interactúan con el atrezzo, lo agarran, lo mueven, se apoyan sobre él, haciendo que se enfatice la acción.

“En una producción cinematográfica, es la persona responsable de colocar los elementos de *atrezzo* correctos en la escena adecuada en el momento adecuado”. (Konigsberg, 2004, p.53).

Se define como *atrezzo*, según el *Diccionario técnico Akal de cine* (2004), a cualquier objeto móvil utilizado en un decorado o escena.

Trabaja en conjunto con el ambientador y el director de arte para identificar todos los objetos que se encuentran en el guión y poder conseguirlos para el día del rodaje. Asegurándose de que la utilería sea acorde con el estilo del film, el diseño y el periodo

histórico. La relación con el director de arte es similar al de las otras áreas. Todo debe ser aprobado previamente por él y ante cualquier eventualidad deberá consultarle o en todo caso con su asistente.

“El utilero tiene que estar en el set para poder solucionar cualquier cosa, porque todo el equipo atrás está esperando, pero siempre siguiendo al director y director de arte”. (Ruarte, 2014, p.13).

La labor del utilero es indispensable, debe estar capacitado para resolver todo lo relacionado con el uso y manejo de diversos materiales, y hacerle frente a cualquier imprevisto que se presente durante el rodaje. Deberá tener todo listo al momento de grabar, que no le falte ningún ítem de utilería. En el caso de que algo falte, deberá poder manejar todo tipo de herramientas convencionales y tener la aptitud de transformar otros utensilios o materiales en herramientas necesarias para la filmación. Es por eso que debe tener en cuenta la dificultad de filmación de la escena y a partir de eso, llevar la cantidad de objetos necesarios. Por ejemplo, si es una escena de acción, es posible que los objetos se rompan en la primera toma, el utilero deberá tener un reemplazo de todos los que se encuentran dentro de la escena.

Capítulo 2. Funciones del director de arte en las diferentes etapas del proyecto cinematográfico.

Para comprender las funciones del director de arte en las diferentes etapas de una producción audiovisual, primero se debe definir qué es el proceso de producción.

Convencionalmente se refiere como proceso de producción al tiempo y los acontecimientos que van desde la determinación, por parte del productor, de llevar a cabo el proyecto hasta la obtención de las primeras copias de la película. El proceso de producción se divide en las siguientes etapas: desarrollo, preproducción, rodaje y postproducción (Kamin, 1999, p.30).

Luego de estas etapas, viene la explotación comercial y pública, realización de copias, publicidad, distribución, estreno y exhibición, la cual se conoce como etapa de comercialización.

El desarrollo de un proyecto es la etapa previa a la producción propiamente dicha, que se caracteriza por la presentación de una idea o guión, el cual se evalúa y se estudia para poder llevarlo a cabo.

Una vez aprobado el guión, comienza la etapa de pre producción. La cual es de fundamental importancia para que la gestión de las siguientes etapas se realicen exitosamente. Aquí participa principalmente el director convocado para el proyecto, que va a tomar las decisiones más importantes que luego, garantizarán el normal funcionamiento del rodaje y la post producción. Se elegirá también, al personal técnico que participará en la película, al director de arte, entre otros.

En la etapa del rodaje se desarrolla la filmación. Aquí se ven los mayores esfuerzos, compromisos y riesgos. Se trata de un periodo en el que el equipo deberá realizar simultáneamente diferentes tareas y hacer frente a las dificultades que se presenten para que el resultado final sea el esperado.

El rol del director de arte varía según quién sea el director y cuál sea la magnitud del proyecto. En Hollywood existe una subdivisión llamada diseñador de producción que se considera la cabeza del equipo. Luego viene su director de arte y su ambientador. En este caso, la funcionalidad está en relación directa con el tamaño del proyecto. Dentro de un

proyecto de gran presupuesto si no se subdividen las tareas y los roles, sería imposible realizar la película. Las cantidades de personal, equipos, excesivos decorados, locaciones, etc. son exorbitantes en relación a los proyectos que se hacen en la Argentina, en donde el diseñador de producción es el mismo director de arte. Los puestos también responden a las necesidades. Es importante si se tiene poco presupuesto, poder convocar a un equipo hábil en donde se complementen las funciones.

El director de arte debe tener la habilidad de planificar el tiempo estimando, las tareas necesarias para la realización en tiempo de la filmación, dibujos, planos, construcción, pintura, ambientación para cada decorado y poder implementar esa planificación, entregando la información necesaria a cada departamento.

2.1 Pre Producción

En la primera fase de la elaboración de la película, el director de arte lee el guión y comienza a desarrollar sus ideas. Tomando notas relativas al periodo, lugar, espacios, texturas y colores.

Luego comienza a realizar sus bocetos que pueden realizarse tanto digital como manual. Se suele crear un *artbook* que se presenta primero al director, una vez que lo aprueba, el artbook pasa a ser una herramienta comunicacional. Esta sigue un proceso metodológico donde se traduce el guión en imágenes físicas, es decir pone en imágenes la propuesta de arte. Es una herramienta comunicacional interna para el área dirección de arte que permite hacer planteos precisos, aportes al equipo y una devolución clara y concisa. Favorece al trabajo organizado, sirve para respetar el concepto acordado con el director y también permite también optimizar el presupuesto. Por otro lado, también es una herramienta comunicacional externa hacia el resto del equipo. Permite obtener una devolución clara por parte del director, si la propuesta es adecuada o no para lo que él está buscando. Favorece el desarrollo de una propuesta orgánica con el director de fotografía, mejora el intercambio con el jefe de locaciones y permite explicar al productor ciertas necesidades específicas

del área. Mostrar la propuesta con imágenes ayuda a fundamentar por qué se necesitan ciertos elementos al momento del armado del presupuesto.

Una vez plasmadas sus ideas de la propuesta sobre el artbook, el director de arte se reúne junto con el director y el productor del largometraje para darles su mirada artística. Si el director decide trabajar en conjunto, a continuación se hacen los desgloses correspondientes de guión para comenzar a trabajar. La finalidad del desglose es identificar todos los recursos necesarios para filmar cada escena.

El director de arte realiza una investigación exhaustiva para encontrar la verosimilitud de la historia. Si es de época, por ejemplo, deberá estudiar el contexto social e histórico e indagar en la moda, las viviendas, los peinados, etc. Y continuará realizando *teasers* del diseño detallado y justificando sus elecciones hasta llegar al diseño final, que se realizará el día del rodaje. En esta etapa se define la propuesta estética de la película.

La última palabra, lógicamente la tiene el director, nuestro trabajo consiste en aportar ideas, no solamente las que se derivan del guión, sino evolucionar y aportar recursos para ayudar a contar mejor lo que está escrito en ese guión. A partir de ahí se empiezan a desglosar y a estudiar por secuencia o por decorado la problemática de cada uno de los escenarios. (Murcia, 2002).

Pero a veces se dificulta cumplir con las expectativas del director y del productor a la vez. Ya que, el director vela por plasmar cuanto más pueda su visión en pantalla y el productor, vela por los intereses económicos.

Una vez definida la propuesta estética, el director de arte se reúne con el jefe de locaciones y en conjunto seleccionan los lugares adecuados para la ambientación de la película. También, se reúne con el departamento de arte, del cual forman parte el asistente de dirección de arte, escenógrafo, ambientadores, utileros, vestuaristas, maquilladores, peinadores, encargado de efectos especiales (FX), que aseguran que ciertos sets y cromas sean puestos correctamente para que las tomas digitales puedan ser insertadas durante la post producción. También se reúne con el director de fotografía. Se encarga de dirigir todo el departamento, de que cada área realice sus correspondientes tareas y que todo esté

preparado para el rodaje. Es quien juega un rol crucial en el diseño y realización de la visión global de un film.

La mayor parte de las actividades del director de arte se focalizan durante la etapa de pre producción.

2.1.1 La propuesta de dirección de arte

La propuesta de dirección de arte tiene que plasmar los aspectos generales que se han ideado para la pieza audiovisual respecto de cuáles serán los recursos estéticos. Pero también las herramientas técnicas que se utilizarán para construir el estilo de la obra. Para que esta propuesta sea coherente tiene que guardar relación orgánica con la historia, la época y circunstancias donde se contextualiza, el clima y la atmósfera, las características de los personajes, su ámbito emocional y su universo, el *physique du rôle* de los actores, el tono del relato, el código narrativo y la visión del director.

El guión contiene las claves para descifrar todos los datos por el director de arte y así crear una propuesta que plasme el estilo de la pieza. Debe aplicar su comprensión sobre los personajes para crear su medio ambiente. Un director de arte no es un decorador, ni diseñador de interiores, sin embargo, debe tener un sentido de estilo práctico para crear una armonía visual y coherente que narre la historia. De esta manera, la propuesta de dirección de arte debe tener una estética que unifique todo el film.

Se puede presentar a modo de carpeta impresa, presentación en computadora o mediante cualquier otro formato que desee el director de arte.

Una propuesta de dirección de arte es una herramienta útil para un proyecto audiovisual. En la etapa de pre producción, el director de arte se encuentra con el pedido de elaboración de una carpeta que acompañe y complemente el guión, para la presentación del proyecto. Cuando se diseña una pieza audiovisual, en determinando momento del proceso creativo surge la necesidad de elaborar una carpeta que presente visual y sintéticamente las cualidades estéticas del proyecto que lo diferenciarán de cualquier otro, que lo harán

particular y único.

El armado de la propuesta dependerá de cada director de arte. Se suele comenzar explicando el concepto principal de la película para armar un enfoque general. Luego, se desarrolla la paleta de colores general de la película, a partir de ésta, los decorados, la ambientación, el vestuario de cada uno de los personajes con sus respectivas paletas de colores y finalmente el peinado y maquillaje.

A partir de estas bases profesionales, la propuesta de dirección de arte se basa en referentes que sean útiles para llevar a cabo el proyecto que se propone, escogiendo todos los elementos estéticos que sirvan de manera concreta para realizar el cortometraje.

La propuesta de dirección de arte de *La escuela de noche*, se ve reflejada en el Cuerpo C del Proyecto de Graduación. La cuál facilita las capacidades de traducir conceptualmente los textos y guiones en imágenes. Profundizando el aspecto creativo de las diferentes etapas que intervienen en el desarrollo de un producto artístico audiovisual.

2.1.1.1 El color

El color realiza muchas funciones dentro de la dirección de arte. Puede comunicar tiempo y lugar, definir los personajes, establecer emociones, estados de ánimo y la atmósfera.

En la propuesta de dirección de arte, el color es uno de los elementos activos más importantes. El diseño del color debe ser pensado minuciosamente y debe planificarse junto con el director de fotografía y el director.

El director de arte tiene en cuenta que se está contando una historia y definiendo a los personajes. Un decorado, una locación, un entorno debe ser interpretado por su uso del color.

El color permite al director de arte crear un contexto que pueda complementar o contrastar con la narrativa. El objetivo no es el de coordinar el color como un diseñador de interiores, sino seleccionar conscientemente cada color por su impacto dramático.

Trabajar desde el color ayuda a reforzar una historia o la psicología de un personaje. Como es evidente, las paredes de un espacio, así como los muebles o las cortinas que lo vistan, tendrán unos u otros colores dependiendo de quien lo habite, de su estado de ánimo, su actitud ante la vida o su estatus social.

Se utiliza cuando se necesita que el espectador ponga el foco en detalles significativos, para establecer el tono de la película, para representar rasgos de carácter y para comparar cambios o arcos en la historia. Por ejemplo, un recurso muy utilizado es el cambio de color durante el uso de flashbacks para que el espectador entienda cuando la historia transcurre en el pasado y cuando en el presente.

El color es una potente herramienta de diseño que a menudo funciona subliminalmente. Muchos colores tienen un significado simbólico característico. Por lo tanto ejerce una influencia sobre aquel que lo percibe ya que cada color posee un significado y transmite una serie de emociones determinadas.

Los colores y los sentimientos no se combinan de manera accidental, sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. Cada color puede producir muchos efectos distintos a menudo, contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar pasional o sanguinario.

Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir por la conexión de significados en la cual percibimos el color. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles, en el arte, el vestuario, objetos, decoración, etc. (Heller, 2004).

Partiendo de la idea de Eva Heller en su libro *Psicología del color* (2004), el color puede clasificarse en dos variables: colores cálidos y colores fríos.

Los colores cálidos se encuentran en la gama de los rojos, anaranjados y algunos verdes o violetas, dependiendo de la proporción de otros colores que lleve en su mezcla y también según los colores que tenga a su alrededor. Por ejemplo, el verde al que se refiere como

el frío, puede igualmente ser considerado cálido si en su composición predomina el amarillo frente al azul.

Los colores cálidos también producen efectos de expansión, es decir que avanzan sobre el espectador dando la impresión de mayor tamaño. Se vinculan a lo terrenal, lo pasional, el fuego y la sangre por lo que son considerados colores activos, excitantes, dinamizan y animan psicológicamente. No obstante, estos colores en exceso tienen la capacidad de alterar a quien los percibe. Por ejemplo el rojo puede representar tanto amor y pasión como violencia, peligro y poder. El rosa representa la inocencia, la dulzura, la feminidad y la belleza. Los naranjas, la calidez, la sociabilidad, la amistad, la alegría y la juventud. Mientras que los amarillos, la inseguridad, la enfermedad, la obsesión y la locura.

Los colores fríos se encuentran en la gama de los azules, verdes y algunos violetas. Están vinculados al cielo y al agua y se consideran colores pasivos, es decir, generan el efecto contrario a los colores cálidos, sugieren calma, sosiegan y tranquilizan. Aunque a veces, sus connotaciones pueden ser también negativos dependiendo del contexto. Por ejemplo, el verde puede representar la naturaleza, la inmadurez, la corrupción o la oscuridad. El azul, el frío, la soledad y la melancolía. Los violetas la fantasía, el erotismo, la ilusión, lo mítico. Los colores fríos también absorben la luz, son entrantes y dan la impresión de alejamiento. Cuanto más frío el color, más parece que retrocede y se distancia.

En un paisaje, los objetos situados en la lejanía parecen siempre más fríos a causa de las capas de aire que se intercalan. El contraste caliente-frío contiene así, elementos susceptibles de sugerir la lejanía y la proximidad. Es un importante medio para representar los efectos de perspectiva y de relieve. (Itten, 1961, p.28).

Aunque los colores tienen asociaciones psicológicas, no siempre es dogmático. No hay reglas absolutas para la selección del color. La reacción del espectador depende de cómo se defina el color dentro de la película.

En *Sexto Sentido* (1999), el director M. Night Shyamalan utiliza el rojo para representar el miedo, el temor y el presagio, mientras que en *Blue Velvet* (1986), David Lynch usa el rojo para representar el amor y la sensualidad.

Las normas de la psicología del color nunca deben ser vistas como una limitación al momento de diseñar la paleta de colores de la película.

Un esquema de colores es muy efectivo al momento de darle cohesión al filme. Un esquema de color balanceado tiene que ver con la armonía y la relación de los colores dentro del círculo cromático.

Johannes Itten en su texto *Arte del color* (1961) refiere que el término armonioso solo concierne a la sensación de agradable y tales juicios expresan opiniones personales sin valor objetivo.

“Armonía significa equilibrio, simetría de fuerzas.” (Itten, 1961, p. 12)

Si bien, no necesariamente la película tiene que basarse en la selección de un esquema de color, hay algunas combinaciones armónicas inspiradas en el círculo cromático.

El esquema monocromático conlleva colores en el mismo tono como por ejemplo rojos, burdeos y rosas. Crean un sentimiento armónico, suave y tranquilizador. Dependiendo obviamente del contexto en el que se utilice.

Wilhelm Ostwald en *Color Primer: A Basic Treatise on the Color System of Wilhelm Ostwald* (1969) puntualiza que cuanto más sencilla sea la disposición de los colores, más clara y evidente será la armonía. Por lo tanto, se han encontrado dos grupos principales de armonía. Primero en los círculos cromáticos de igual valor. Es decir, colores de idéntica claridad o idéntica oscuridad y, segundo los triángulos de colores de igual tono. Refiriéndose a mezclas de un color con blanco o con negro. Los círculos de semejante valor originan armonías de colores de diversos tonos, los triángulos producen armonías de colores de idéntico tono.

Los colores complementarios se utilizan como contraste. El círculo cromático demuestra los colores complementarios, que son los diametralmente opuestos. Algunos pares de colores complementarios son: el amarillo con el violeta, el amarillo con el naranja, el azul con violeta y a su vez, el azul con el naranja y verde. El rojo con el violeta y el amarillo con el verde. (Itten, 1961).

En las películas actuales un esquema de colores complementarios muy utilizado es el naranja y azul, asociado con el conflicto ya sea interno o externo. No importa el color elegido, los complementarios combinan cálidos y fríos para producir un alto contraste y tensión en el film.

Los análogos se encuentran uno al lado del otro en el círculo cromático, rojo y violeta o amarillo y verde claro. Ya que los colores análogos no tienen el contraste y tensión de los complementarios, suelen crear armonía y calma. Son fáciles de usar en paisajes y exteriores porque suelen ser parte de la naturaleza. Un color puede ser elegido como dominante, un segundo como soporte y el tercero, combinando con blancos, negros o grises, para acentuar.

El esquema triádico, suele ser vibrante y colorido. Estos colores forman un triángulo dentro del círculo cromático. Un color debe ser elegido como dominante y los otros dos para acentuar. Es uno de los esquemas menos utilizados en las películas, pero pueden ser muy sorprendentes.

Itten en su texto lo reconoce como contraste del color en sí mismo,

Para representar este contraste, necesitamos por lo menos tres colores netamente diferenciados. El efecto que se deduce, es siempre multicolor, franco, potente y neto. La fuerza de expresión del contraste del color en sí mismo va disminuyendo a medida que los colores empleados se van alejando de los tres colores primarios. (Itten, 1961, p.22).

Los colores discordantes pueden ser elegidos por el director de arte para que el espectador preste atención a algo en particular. Pueden ser de ayuda para destacar a los personajes, algunos detalles o algún momento en especial. Steven Spielberg en *La lista de Schindler* (1993), utiliza este recurso en su película totalmente en blanco y negro, mostrando el tapado de una niña en color rojo.

Los colores también pueden ser útiles para asociar personajes o los cambios que sufren a lo largo de la película. El naranja es un color muy utilizado en *El Padrino I* (1972) dirigida por Francis Ford Coppola, o el traje amarillo que usa The Bride, interpretada por Uma Thurman, en *Kill Bill* (2003) dirigida por Quentin Tarantino.

Al finalizar la película, rara vez el personaje es el mismo que al comienzo, se ve una transición en su forma de ser, el color puede acompañar este cambio. Siendo esta, una manera visual subliminal de marcar un personaje o un arco dramático. En la película animada de Pixar UP: Una aventura de altura, dirigida por Peter Docter y Bob Peterson, el cambio en los colores se ve marcado por las etapas de la vida de los personajes. Cada etapa y cada cambio tienen un color diferente que va en perfecta armonía con lo que se quiere transmitir al espectador.

Si bien muchos esquemas de colores pueden tener un efecto universal en el espectador, no hay ninguna respuesta correcta al momento de seleccionar el esquema de color para una película. Dependerá del director de arte definirla junto con el director y el director de fotografía (Risk, 2016).

Conociendo los conceptos y las teorías sobre el color, el director de arte realiza una paleta de colores que unifica toda la película. Al momento de realizarla debe tener en cuenta las tres propiedades principales del color. Entre ellas se encuentra el tono, es decir la propia cualidad que tiene un color. Tonos son todos los colores que se encuentran en el círculo cromático. El valor, cuando se mezcla algún color del círculo cromático con blanco para ganar luminosidad o con negro para oscurecerlo. Y por último, la saturación, son los colores que se encuentran dentro del círculo cromático, aquellos que tienen el máximo poder de pigmentación. Para cambiar la saturación de un color, se debe mezclar con su complementario, obteniendo así la escala de saturación o de grises.

Un color muy saturado tiene un color vivo e intenso, mientras que un color menos saturado parece más descolorido y gris. Sin saturación, un color se convierte en un tono de gris.

Para crear una paleta de colores, el director de arte puede utilizar elementos plásticos como marcadores, lápices o acrílicos o también hacerlo en formato digital.

La paleta de colores es lo primero que se debe definir en una propuesta de dirección de arte. De esta manera, y basándose en los colores elegidos, se continúa con el diseño de los demás elementos. Así se logra controlar las emociones del espectador.

El director de arte trabaja con colores pigmento, aunque luego en pantalla estos serán colores luz. Debe estar seguro de que el director y el director de fotografía estén de acuerdo con los colores elegidos. Es de suma importancia acordar con el director de fotografía que tipo de materiales se van a utilizar, pueden ser filtros, geles o directamente editarlo en post producción con la corrección de color.

2.1.1.2 Texturas y materiales

Del mismo modo que sucede con el color, la textura tiene diversas connotaciones dependiendo de cuál escojamos.

“Entendemos por textura el aspecto o rugosidad exterior que poseen las superficies de una materia u objeto.” (Hernández Serrano, 2013, p.28).

La textura ha sido utilizada por artistas plásticos y escultores para enriquecer las obras, representar la realidad, añadir expresividad, sensaciones y para crear relaciones visuales entre los elementos de la obra a lo largo de los años.

Algunos pintores, trabajando con lupas y los más finos pinceles, son capaces de representar la textura de tejidos, flores o incluso el brillo de una gota de agua sobre los pétalos.

Las texturas se pueden percibir de dos maneras. Las táctiles son percibidas tanto con la vista como con el tacto, son tridimensionales. Las texturas táctiles de los objetos varían entre sí, pueden ser suaves, rugosas, lisas, etc. Las visuales son las percibidas por medio de los órganos de la visión. Estas son representaciones gráficas, como fotografías, pinturas o dibujos, por lo que solo tienen dos dimensiones, por lo tanto, carecen de relieve.

Se pueden dividir en dos grandes tipos: naturales y artificiales. Las texturas naturales son aquellas que tienen las superficies y cuerpos de la naturaleza: el tronco de un árbol, la piel de un animal, etc. Las texturas artificiales son aquellas superficies que tienen los objetos fabricados por el ser humano: la superficie de una pared, la superficie de una guitarra, etc. (Hernández Serrano, 2013).

Dentro de la dirección de arte, las texturas producen connotaciones específicas que pueden ayudarnos a enfatizar una idea. Se puede caracterizar un personaje mediante este recurso. Un claro ejemplo se puede ver en la presentación de la serie *Dexter*, emitida por la cadena Showtime en 2006. Mediante un juego de texturas, se presenta al personaje principal y un poco de su psicología. Los planos detalle logran captar la rugosidad de la piel, la viscosidad de la carne, la suavidad de la tela de su remera.

La textura es esencial en la creación de la propuesta de dirección de arte. Estas pueden evocar diferentes sensaciones en el espectador, reflejar el paso del tiempo o reflejar condiciones ambientales en una superficie. El polvo es un agente de envejecimiento común y accesible para los cineastas (LoBrutto, 2002).

También es de gran ayuda para añadir realismo y darle un sentido táctil al diseño. Si la textura es creíble, real o creada por el departamento de arte, contribuirá a la veracidad de la historia. Uno de los objetivos del director de arte es crear la apariencia real de los materiales que se van a utilizar en la película.

Es por eso que el director de arte debe hacer pruebas de cámara para tener una idea de cómo se ven los objetos en pantalla. Para abaratar costos, se suelen reemplazar ciertos materiales que son similares a otros de mayor costo.

La materialidad de los objetos cumple también un rol importante al momento de representar a los personajes. Dependiendo de los materiales elegidos, la representación variará. No será lo mismo si el personaje es vestido con unos zapatos de cuero o de terciopelo. Si utiliza unos pantalones de lino a que unos de gabardina. Cada material puede representar un estatus social o la época en la que sucede la historia. Lo mismo sucede con los decorados, si la cama del personaje tiene sábanas de seda, tiene una connotación diferente a si tiene sábanas de algodón. Una mesa de madera tallada, lijada y barnizada, no representa lo mismo que una de plástico simple. Cada objeto con su textura, forma y materialidad da un sentido totalmente diferente y caracteriza a los personajes también de manera diferente.

2.1.1.3 Vestuario, peinado y maquillaje

Dentro de la propuesta de dirección de arte, se encuentra la propuesta de vestuario. La cual se realiza mediante la utilización de elementos plásticos y expresivos como la creación de una silueta, la selección de la superficie textil y la elección de color.

La función del vestuario es la de completar, a través de su imagen visual, la totalidad del personaje como tal; a través de la conjugación del diseño con el cuerpo del actor se da lugar a una imagen que es percibida como una unidad integrada e indivisible; imagen que es portadora de un mensaje emocional generador de climas que facilitan la puesta en situación y la llegada de la narración al espectador. (Suárez, 2008, p.138).

Todos estos elementos visuales permiten definir la tridimensionalidad del personaje: su perfil psicológico, físico y social, en concordancia con la interpretación que se haga en conjunto con el director del proyecto. Desde este punto de vista, el diseño de una propuesta de vestuario para un proyecto cinematográfico consiste en un campo laboral creativo de abordaje.

Una vez definida la paleta de colores, comienza a diseñarse el vestuario de los personajes. El director de arte, junto con el diseñador de vestuario realizan una serie de figurines como punto de partida. El figurín permite dibujar una nueva forma y volumen sobre el cuerpo. En éste se pueden expresar visualmente las texturas de las telas y los colores que se hayan definido para cada personaje. Por medio de estos elementos, el diseñador crea una propuesta de vestuario, esta propuesta se la entrega al director de arte, el cual la adhiere a su propuesta de dirección de arte general.

El vestuario se puede llevar a cabo mediante una selección de prendas existentes en el mercado, escogiendo aquellas que se ajustan y plasman el concepto visual que ha desarrollado para el personaje o, como camino paralelo, puede confeccionar las prendas. La opción que se tome dependerá, del presupuesto, tiempo de producción y complejidad de la propuesta. También puede ser mediante préstamo, canje publicitario o alquiler.

Dentro de la propuesta de vestuario se encuentra el diseño individual de cada uno de los personajes con su respectiva paleta de colores.

“El vestuario añade información esencial a un momento concreto de una escena para contribuir al objetivo narrativo del cineasta”. (Nadoolman, 2003, p.78).

Es importante la creación de un diseño que ayude al actor en su auto-identificación con el personaje interpretado y al mismo. Es por lo que se convierte en una fuente de información sobre el personaje y permite descifrar por el público no solamente el carácter y aspecto exterior del mismo, pero también la época en la que se desarrolla acción dramática.

A través del vestuario, el público puede entender mejor el desarrollo del conflicto entre los personajes, sus relaciones mutuas y su evolución. La vestimenta, los complementos, la caracterización y el peinado son parte de los medios que permiten al espectador un viaje imaginario a otros tiempos y lugares a través de la forma de vestir de los personajes y del ambiente que les dan verosimilitud.

Debe tener una relación directa con el decorado. Según Mollá Furio en *La producción cinematográfica: las fases de la creación de un largometraje* (2012), la relación entre el decorado y el vestuario debe ser en base a la temática, referente a cuando se desarrolla en un decorado concreto, el vestuario debe estar de acorde con el lugar, a menos que la idea del director indique lo contrario. Y a la colocación, es decir que se debe vestir a los personajes de forma pareja para que integren un único núcleo dramático.

El maquillaje y el peinado también tienen que ser parte de la propuesta de dirección de arte. Para realizar la propuesta de maquillaje, se debe haber hecho una lectura de guión para saber en qué momento del día o la noche se va a lucir ese maquillaje y para percibir la intensidad de la luz a la que va a estar expuesto ese personaje.

También se debe tener en cuenta el color de piel, de ojos y de pelo de cada uno de los personajes.

“La gama de color de las bases de maquillajes es muy variada, definir exactamente el color de la piel del rostro, le va a proporcionar embellecimiento y naturalidad” (Villar Martinez, 2013, p.26).

Otro factor importante a considerar al momento de realizar una propuesta de maquillaje es la complementariedad con el vestuario. El maquillaje debe actuar en función del vestuario y acompañarlo estéticamente.

En cuanto a la propuesta de peinado, al igual que el maquillaje, se debe crear en función del vestuario. Debe caracterizar a los personajes y diseñarse en función a la trama. Si es una película de época, luego de haber realizado la investigación correspondiente, se pasan a realizar los bocetos correspondientes.

En la película *María Antonieta* (2006) dirigida por Sofia Coppola, Rachel Aboulkheir y su equipo, estuvieron a cargo del diseño y la realización de todos los peinados barrocos. Las estrafalarias pelucas decoradas que lleva María Antonieta, interpretada por Kristen Dunst, son otra de las señales de identidad del estilismo capilar de la época.

Es por eso que las áreas de vestuario, peinado y maquillaje deben trabajar en conjunto para lograr la unificación estética de cada personaje.

2.1.1.4 Escenografía y ambientación

Rogelio Díaz, Pablo Ferrari y Mónica Gentile en su libro *Escenografía cinematográfica* (2008) refieren que la escenografía tiene la función exclusiva de determinar un ambiente estrechamente ligado al personaje y dotarle de un significado humano singular respecto al tipo que representa. Describen al decorado cinematográfico como algo vivo y palpitante que habla y por sí solo, un elemento de expresión por sí mismo.

Las acciones de una película pueden desarrollarse tanto en interiores como en exteriores. Es decir, dentro de inmuebles o en paisajes naturales. Muchas veces los paisajes son recreados en estudios inmensos. Y, los inmuebles que parecen sólidos y habitables son una ilusión de cartón piedra o una fachada de piezas móviles y paredes desmontables. Pero todos estos ambientes, con independencia de su naturaleza real o artificial, tienen la categoría de escenografía. (Bedoya y Frías, 2003).

Para los autores Bedoyas y Frías, los escenarios reales son aquellos que preexisten al

rodaje y los artificiales, se construyen para la filmación de la película.

Existen los escenarios naturales, aquí en Argentina llamados locaciones, son aquellos que tienen una existencia independiente de la película. Un claro ejemplo se puede ver en la película ganadora del Oscar a mejor película extranjera, *El secreto de sus ojos* (2009) dirigida por Juan José Campanella. La locación elegida para la realización del plano secuencia dentro del estadio de fútbol fue, el estadio del equipo Huracán, pues no se construyó particularmente un escenario para la filmación sino que, se utilizó uno ya existente. Sin embargo se realizó una ambientación de la locación para que parezca de la época correspondiente a donde se sitúa la película.

En Argentina, se utilizan mayormente los escenarios naturales ambientados según la estética que el director de arte ha seleccionado previamente junto con las cabezas de equipo.

Por otro lado se encuentran los decorados artificiales, aquellos escenarios de interiores o exteriores construidos para la película. Son utilizados normalmente para géneros de fantasía, ciencia ficción en donde se encuentran varios elementos irreales que deben ser recreados. (Bedoya y Frías, 2003)

Tanto el armado de la escenografía como la ambientación de decorados y locaciones proveen a la película de un estilo inimitable, con contextos geográficos e historias sociales y culturales. También el marco físico dentro del cual se desarrolla la narrativa. Más allá de estas cualidades, los decorados ayudan a identificar personajes concretizando su psicología y a veces, en conjunto con otros elementos como la música y la iluminación, crean un sentido de espacio en términos de atmósfera, evocando emociones y deseos que completan la narrativa.

En estos últimos aspectos, los decorados son cruciales en la determinación del género de la película, definiendo un estilo particular en algunos de los formatos más populares como drama histórico, ciencia ficción, horror, melodrama, musicales, cine negro, etc. Por ejemplo, el espacio urbano, industrializado y violento de los años de la Gran Depresión de

los Estados Unidos y el cine de gánsters, los decorados ostentosos de los musicales, los grandes espacios abiertos y los desiertos para los westerns o la visión sombría, degradada, fantasmagórica del cine negro.

En el ciudadano (1941)... Orson Welles busca una total profundidad de foco en decorados y actores, que logra con la colaboración de Toland. Éste al emplear el panfocus, objetivo o lentes gran angular, con mucha diagramación y reforzando la luz, consigue en la filmación que todos los personajes y decorados ubicados en distintos planos – según la escena y acción- estén a foco, para que luego en la pantalla el espectador vea todo con la misma nitidez. Esta nitidez en la fotografía y la nueva angulación de cámara baja implantada obligan al escenógrafo a la construcción de techos, lo que significa un avance en la realización de decorados y una puesta a prueba para el iluminador. (Gelpi, 1968, p.17).

El diseño de los decorados por lo tanto, deberá crearse en función a los planos y ángulos que utilizará el director. La cámara en su recorrido a través de un decorado requiere un fondo que solamente atraiga el interés en ciertos puntos. Es la movilidad de la cámara dentro y fuera de los decorados, incluso a través de los objetos, la que permitirá hurgar al espectador en los recovecos más íntimos dándole ese sentimiento mágico de llevar una capa invisible, pudiendo seguir a los personajes durante toda la película.

Esta calidad de movimiento de cámara y de fusión con el decorado, es lo que hace que el diseño cinematográfico sea tan diferente con el de teatro. En el teatro se visualiza desde un ángulo determinado sin indagar en detalles.

Los decorados deberán formar parte de la propia narración hegemonizándose con la paleta de colores seleccionada, el vestuario y el atrezzo.

Durante la preproducción el escenógrafo define la paleta de colores, los esquemas, la realización de bocetos definitivos y la creación de planos y bocetos constructivos. Para ello, se deben hacer varias lecturas de guión.

Una vez que el escenógrafo diseña todo el material gráfico y visual preparado, se pone en contacto con el departamento de construcción o de carpintería el cual llevara a cabo la realización de los decorados. Deberá hacer visitas constantes y tener una comunicación fluida con este departamento a fin de que se desarrolle con éxito.

En muchas ocasiones los decorados se realizan en las locaciones existentes, como pueda ser un departamento o un garaje con lo que no haría falta contar con un equipo de construcción, sino que el ambientador pasaría directamente a decorar y justamente ambientar el espacio escénico. (Hernández Serrano, 2013).

Una vez que el ambientador hace el diseño de los decorados, se los presenta al director de arte y éste lo aprueba, deberá tener la habilidad de convertir ese boceto de dos dimensiones en un decorado de tres dimensiones sin perder ninguna de sus cualidades en el proceso.

Durante el rodaje, los decorados no se suelen filmar las escenas cronológicamente como aparece en el guión. Sino que se genera un plan de rodaje para que el ambientador adapte los tiempos de armado y desarmado del set. En una producción de bajo costo, el decorado tendrá que adaptarse al presupuesto pautado.

Un buen director de arte debe generar una atmósfera dentro de la película sin que esta se note. Los mejores decorados son aquellos en los que el espectador se olvida una vez que finaliza la película y se prenden las luces de la sala. Ya que, lo primordial de una película es la acción dramática.

2.1.1.5 Utilería o atrezzo

El *atrezzo* se define como un conjunto de objetos que pueblan el escenario, para dar ambientación y carácter a la escena, como muebles, vajilla, adornos etc. También pueden integrarse en esta categoría algunos accesorios de vestuario que apoyan la caracterización de un personaje, como por ejemplo una maleta, un reloj, objetos que tengan una participación importante en la historia.

No solo hacen que un decorado se vea más creíble y real, sino que dan información sobre el personaje y sus antecedentes

En *Seven*, el personaje de Morgan Freeman tiene un metrónomo al lado de su cama. Su ritmo constante lo consuela y lo ayuda a conciliar el sueño. Pero más significativamente, el *atrezzo* transmite su deseo. Un detective urbano

sobrecargado de trabajo quiere controlar al menos uno de los ruidos de una ciudad cacofónica. (Frederick y Landau, 2010, p.29).

El atrezzo o también llamado utilería, se divide en varias categorías. Primero se encuentra la utilería de acción, que reagrupa a los objetos que resultan indispensables para el desarrollo de la acción, la comprensión de la trama o la psicología del personaje. La utilería de acción, son los objetos manipulados por los actores en escena. En Argentina, se suele categorizar también en utilería liviana o pesada. La utilería pesada, son aquellos objetos considerados de gran tamaño, por ejemplo como parte de la ambientación de un living, un sillón o una mesa. La utilería liviana son todos aquellos objetos que no manipula el actor, pero están presentes en escena. Continuando con el ejemplo dado, en una escena dentro de un living, entraría dentro de la utilería liviana un portarretratos, un florero, un almohadón, entre otros.

La utilería debe planificarse en base a las elecciones de todas las áreas del equipo de arte. El área de vestuario debe indicarle que accesorios deberá usar el personaje y el área de ambientación que tipo de mobiliario. Todos los objetos de utilería deben ser acordes al estilo de la película para poder reflejar con exactitud un periodo de tiempo o una cultura. Es por eso necesaria una profunda investigación, más aún si se trata de una película de época. Estos errores una vez que se ha terminado el rodaje completo, salen a la luz y no hay manera de corregirlos. Por eso el utilero debe cuidar al máximo estos detalles.

El utilero deberá realizar varias lecturas de guión y hacer un desglose sumamente detallado. A su vez, el director de arte junto a sus asistentes también realizan un desglose procurando que no falte nada.

Se marca el guión con un marcador o lapiza cada vez que aparece un elemento de utilería. Si el utilero lo requiere, puede dividir por colores las diferentes categorías, ya sea de acción, liviana, pesada etc.

La metodología de desglose puede variar, sin embargo ciertos datos son necesarios. Se deberá especificar las escenas que se van a filmar, si es interior o exterior y que tipo de decorado se va a utilizar. Luego se separa la utilería en dos categorías más generales, de

acción y de escena. También se pueden separar por utilería pesada o liviana, ya sea un objeto de mayor dimensión como un sillón o de menor como una pluma. Se debe especificar la cantidad de objetos que se necesitan por escena y por último alguna referencia o característica que sea importante resaltar. Por ejemplo, si el objeto tiene que estar roto o polvoriento.

Este desglose permite visualizar de forma rápida y efectiva los objetos que se van a utilizar en cada escena. Una vez finalizado, el utilero deberá conseguir los objetos o, en su defecto pedirselos al productor con las referencias fotográficas correspondientes. Será el responsable de supervisar cada adquisición y del mantenimiento y devolución de todos los objetos de utilería, asegurándose de que estén listos en el momento del rodaje y dentro del presupuesto.

El guión desglosado de *La escuela de noche*, se encuentra en el Cuerpo C del Proyecto de Graduación.

2.2 Rodaje

En esta etapa es donde todos los elementos que fueron planteados durante la pre producción entran en juego, para dar lugar a la filmación.

El calendario de producción debe seguirse al pie de la letra al igual que el plan de rodaje, de ser absolutamente necesario se agregan días de producción.

Para el primer día de rodaje, el director de arte debe tener todo listo. Los decorados armados, la utilería a disposición y el área de vestuario, maquillaje y peinado trabajando con los actores. Suelen ser los primeros en llegar al set y los últimos en irse, ya que deben coordinar el armado y desarmado de los decorados.

El departamento de arte trabaja intensamente en las primeras dos etapas de la producción.

La semana del rodaje, el director de arte, se encarga de ayudar al director a mirar a través de la cámara para que los encuadres sean simétricos y prolijos o lo que según se quiera

plasmar en la pantalla en esa escena. Sin perder el estilo, el toque artístico y el uso de la paleta de colores representativa.

El trabajo del director de arte se centra en la preparación del rodaje. Para que se pueda realizar una película, el director de arte tiene que haber finalizado su trabajo, lo cual quiere decir que el equipo de dirección de arte va por delante de los equipos supeditados a la filmación ... Normalmente, cuando se empieza un proyecto, no se tiene todo preparado para el día 0; de lo que se trata es de tener todo el plan hecho y, aunque no esté todo materialmente plasmado, se puede empezar a rodar y a lo largo del mismo, concretar detalles (Murcia, 2002, p.87).

El departamento de arte suele estar reducido dentro del set para evitar la acumulación de gente en los espacios y desentorpecer el paso de los que necesitan estar al momento de rodar. Se dispone del mínimo de personas, las cuales en caso de ocurrir algún imprevisto o desperfecto, puedan solucionarlo. Por ejemplo, el trabajo del utilero es llevar las cosas del camión de continuidad y ambientar. También por supuesto, está a cargo de la utilería, que durante rodaje está en juego en todo momento. Además se ocupa de las emergencias, deberá estar atento y poder resolver cualquier imprevisto relacionado con el área de dirección de arte. Debe estar en set para lo que se necesite. Otro claro ejemplo puede ser si se descose el vestuario de uno de los actores, deberá estar presente el diseñador de vestuario para solucionar rápidamente el inconveniente.

Es por ello, que el director de arte, no solo debe tener creatividad, sino que también una amplia agenda de contactos telefónicos y un sólido equipo de profesionales a su lado, en los cuales pueda confiar en caso de que algo salga mal, o que no se consiga lo requerido.

2.3 Post-producción

La post-producción es el proceso de ensamble y terminado una vez que se completa el rodaje. Durante esta fase se agrupan múltiples tareas realizadas por diferentes departamentos. Bordwell y Thompson en *El arte cinematográfico* (1985) refieren a la fase de montaje de la película con el nombre de post-producción. Sin embargo, esta fase no comienza cuando se ha acabado de rodar. Los miembros del equipo de post-producción

trabajan constantemente, aunque a veces durante el rodaje. El montajista, es el encargado de catalogar y ensamblar las diferentes tomas registradas durante el rodaje.

Una de las figuras clave en este proceso es la del productor de post-producción. Entre sus principales responsabilidades se encuentra la de conocer y seleccionar todos los recursos técnicos y actividades que integran esta etapa. Identificado como aquella persona responsable de asumir la organización completa de la post-producción, su primera y prioritaria labor es la de realizar un plan de trabajo y supervisar su coordinación y cumplimiento. Una correcta supervisión de la post-producción es aquella que se inicia en la preproducción de la película, cuando todavía se está a tiempo de evitar determinadas decisiones durante el rodaje que pueden afectar a la post-producción. En este sentido, el productor realiza reuniones de equipo previas al rodaje con el director, el montajista y el de sonido. Este tipo de encuentros aportan sentido al trabajo de cada uno y, en muchos casos, a consecuencia de decisiones equilibradas y razonadas, suaviza algunas partidas del presupuesto.

Sin poner en cuestión que la última palabra la tiene el director, el productor de post-producción sume también determinadas decisiones creativas, ejerciendo un determinado y sutil control artístico sobre el proceso.

El coordinador de post-producción, también forma parte del equipo, sin embargo presenta un perfil más especializado, ya que se encarga de los aspectos más técnicos, no toma ningún tipo de decisión creativa y se limita a supervisar que todo esté funcionando en cada momento del proceso. Esta parte final de la producción de la película requiere una atención especial y un escrupuloso cuidado en cada elección que se realiza. Va a depender de la magnitud del proyecto y del presupuesto si existe en el equipo un productor de post-producción, en caso de que sea una producción de bajo costo, el coordinador de post-producción cumple ambos roles.

Durante este tiempo se inician los procesos de edición de sonido como la preparación del montaje de sonido directo, la preparación de los doblajes, la composición y grabación de la banda sonora.

Se suele elaborar un calendario de post-producción para poder llegar a tiempo a la fecha de estreno. Contar con una fecha concreta facilita la elaboración del calendario en el cual se realiza un camino inverso a la finalización de la copia.

“El elemento prioritario y fundamental para iniciar la elaboración del calendario de post-producción es la fecha definitiva de estreno o de asistencia de la película a un Festival”. (Ciller Tenreiro, 2009, p.416).

Uno de los trabajos más complicados durante la post-producción es el que afecta a las decisiones creativas, ya que pueden ralentizar los tiempos de trabajo.

Dentro de esta etapa, el director de arte se encarga de arreglar los últimos detalles relacionados con la entrega de elementos prestados u alquilados y desarmados de sets. Controla que todo lo que esté en el inventario haya sido devuelto en perfectas condiciones y termina de cerrar los números de presupuesto junto al productor, sobre todo si algún material sufrió algún daño inesperado.

Dependiendo el caso, puede o no reunirse con el colorista, el cual se encarga de realizar la corrección de color. Se trata de equilibrar los colores de cada clip de video, para unificar la película y que esta sea más agradable a la vista del espectador. El color transmite significado, es un elemento fundamental del diseño y de la narración visual. Por lo tanto, el director de arte deberá organizar múltiples reuniones con el colorista y aprobar la corrección de color previamente realizada.

También ultimará detalles con el área gráfica, para revisar que todos los afiches publicitarios, ilustraciones, fotografías se encuentren listas para lanzar.

Esta etapa suele ser la más larga dentro del proceso de elaboración de una película. Es donde el director de arte tiene menos protagonismo, ya que el montajista, sonidista y

Capítulo 3. Esquemas de trabajo del director de arte

Una producción cinematográfica significa una multiplicidad de tareas y funciones de distintos niveles en donde a su vez se ven involucradas grandes sumas de dinero. Es por eso que es importante mantener un equipo sólido durante todas las etapas.

El factor humano y las relaciones entre sí son el mayor desafío que presenta una realización, ya que en un rodaje se ven muchas personas involucradas, cada una proveniente de un sitio diferente, teniendo que trabajar juntas durante largos períodos de tiempo. La relación y la colaboración entre todas ellas es lo más difícil. Por esta razón el trabajo en equipo es fundamental para que el producto final sea el esperado.

3.1 Trabajo en conjunto con el director

La relación más importante que debe mantener el director de arte es con el director del proyecto. Teniendo en cuenta la jerarquía cinematográfica, la cabeza de todo el equipo es el director. Su verdadera labor es tomar decisiones para que la película responda lo más posible a la idea que tiene de cómo debe contarse esa historia. Mientras más respetado sea el director y más destacada sea su trayectoria, más poder de decisión tendrá sobre cada aspecto de la película.

“El director tiene la gran responsabilidad de mantener a todo su equipo trabajando en la misma sintonía. A veces se necesita una mano dura. No es una tarea difícil, solo se requiere de atención y ser aplicado para mantener a todos haciendo su trabajo”. (Crudo, 2007).

La mirada del director es de suma importancia al momento en el que el director de arte comienza a plasmar sus ideas. Traducir y materializar lo que el director quiere, es la tarea principal del director de arte.

Julia Freid, directora de arte de *Historia de un Clan*, serie de TV producida por Underground, refiere que cuando se reunió con el director, Luis Ortega tenía en claro lo que quería, su idea principal era contar la historia de las personas y no recrear sus

expedientes. También refiere que trabajar para Ortega fue una gran experiencia ya que le prestaba atención los detalles de arte y que cada capítulo parecía una película. (Freid, 2017).

El director puede convocar al director de arte hasta incluso antes de tener un cronograma o una fecha de rodaje. Normalmente los directores suelen tener un director de arte con los que se sienten confiados de trabajar.

Se le entrega el guión al director de arte, se hace una primera lectura para dar lugar a la primera reunión de cabezas de equipo, en donde participan el director, productor, director de fotografía y director de arte. Allí se ponen en discusión y debate los disparadores y conceptos que cada uno obtuvo al leer el guión. 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 son una necesidad básica y primordial que definirá la manera con la que se encara el proyecto grupal y se lograrán los objetivos de manera exitosa. Finalmente el director dejará en claro que es lo que quiere plasmar y cada cabeza comenzará su trabajo correspondiente.

Michael Rizzo en su libro *Manual de dirección artística cinematográfica* (2005) refiere que existen dos tipos de director con los cuales es probable que el director de arte trabaje. El primer estilo de director es completamente visual. Es aquel director que participa activamente de la propuesta estética del proyecto y se encuentra comprometido desde los inicios de la pre producción. Generalmente, maneja el mismo vocabulario perteneciente al área de dirección artística haciendo más comprensibles los conceptos dados al equipo de realización. Como es el caso, por ejemplo del director de arte Eugenio Caballero y el director Guillermo del Toro. Ambos se vieron comprometidos en la realización del *Laberinto Del Fauno*. Caballero, en una entrevista realizada por la ENERC en mayo del 2017, declara que supo exactamente lo que quería Del Toro luego de ver los bocetos inspirados en Arthur Rackham, ilustrador inglés de libros fantásticos. El director estuvo en cada etapa del proceso de creación tanto de los personajes como los majestuosos decorados.

Luego, como afirma Rizzo, el segundo estilo de director corresponde al director verbal. Es decir, aquel que traduce con sus palabras el guión existente, explica verbalmente lo que quiere y cómo lo quiere. Una vez hecha la bajada de un concepto acorde, delega el área visual en su totalidad, al departamento artístico.

Una de las primeras tareas que debe realizar el director una vez que se terminó de reunir con las cabezas de equipo, es concebir el guión técnico. El cual es esencial para la planificación del rodaje, la organización de cada departamento de acuerdo a las necesidades del guión, visualizar movimientos y posiciones de cámara, actores y objetos en un plano determinado, entre otras funciones.

El director también selecciona a los actores mediante castings, pues es él, quien realiza esta evaluación artística. El director de arte, no suele presenciar los castings. Sin embargo, si este lo solicita para ver el *physique du rôle* de los actores y empezar a idear un vestuario, tomar medidas y desarrollar la caracterización física de los personajes, puede participar aunque no es imprescindible. La decisión final siempre la toma el director

Visita y confirma las locaciones junto con el director de arte, el director de fotografía y el jefe de locaciones. El director no puede confiar en una fotografía o en un video que le muestre el espacio, debe tener un panorama real de donde va a trabajar. Al asistir personalmente puede transformar en definitivas esas locaciones y confirmar que sus movimientos y tiros de cámara plasmados en el guión técnico pueden o no ser llevados a cabo.

Durante el rodaje, el director de arte también trabaja en conjunto con el director. El director llega al set y señala el lugar en donde va estar ubicada la cámara. Ya debe estar todo listo para el momento de la grabación. La puesta de luces en su lugar, los decorados, la utilería, los actores con su respectivo vestuario y maquillaje. Al ubicar la cámara, el director de arte deberá mirar a través del monitor de la pantalla para ver que el encuadre tenga la composición adecuada. Para ello debe también tener un guión técnico en mano, así podrá ir adaptando su propuesta en base a los planos que se van a utilizar en esa escena.

Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía en *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual* (1999) explican que mediante la composición se organizan los elementos en el interior del encuadre para que el espectador distinga con claridad lo que es importante comunicativamente. La composición de la imagen tiene una finalidad informativa ya que permite al espectador observar el conjunto de elementos visuales que intervienen en el mensaje. También tiene una finalidad expresiva en donde la disposición de los elementos dentro del cuadro como los objetos, los muebles, los actores y la relación de luces, sombras, colores, tonos permite dotar la imagen de distintos grados de expresividad. (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999).

El director de arte ayuda al director para que la composición de los encuadres sea la adecuada. Por lo tanto, nunca dejan de mirar el monitor. Debe estar atento ante cualquier imprevisto referente al vestuario, decorados, objetos, maquillaje y peinado. Mientras el director de arte se encuentra con el director, los asistentes de dirección de arte se encargan de organizar las áreas del departamento de arte y de que todos estén haciendo su trabajo. El asistente de dirección y el director de arte también deben conllevar una relación. El asistente de dirección es el nexo entre el director y las otras áreas de los departamentos. Este se encarga de realizar el plan de rodaje y seguirlo, en lo posible al pie de la letra. Durante el rodaje es el primero en recibir los planteos de los jefes de área cuando tienen alguna inquietud con respecto a la dirección. El asistente de dirección intenta resolver los planteos de menor importancia el mismo, evitando así distraer al director. Ante cualquier inconveniente que tenga el departamento de arte, el asistente es el que trabajar en conjunto para resolverlo lo antes posible y para que el rodaje continúe con fluidez.

3.2 El director de arte y el director de fotografía

La segunda relación importante que debe mantener el director de arte es con el director de fotografía, los cuáles también son creadores de arte.

Una iluminación efectiva es la esencia de la cinematografía. Definido por el director de fotografía John Alton como *pintar con luz* (1949), este arte necesita conocimientos técnicos de los aparatos de iluminación, los filtros de color y difusión, así como comprender los conceptos de exposición, teoría del color y óptica.

“El director de fotografía debe hacer que una imagen bidimensional, el fotograma proyectado en una pantalla, parezca tridimensional”. (Alton, 1949, p.7).

El Director de fotografía es el responsable de la calidad de la fotografía y del aspecto cinematográfico de la película. Transforma las ideas del guionista del director y del director de arte en imágenes visuales. También crea el ambiente, la situación y el estilo visual adecuado de cada plano, para evocar las emociones que el director desea.

Esto se lleva a cabo con luz y color, creando contrastes de luz contra la oscuridad o oscuridad contra la luz y mediante una colocación estratégica de las luces y los elementos de color.

Un sistema logrado de iluminación realza el decorado, refuerza el punto de vista del personaje, aviva el conflicto y añade interés visual. Las elecciones en iluminación a las que habitualmente se enfrentan los directos de fotografía incluyen escoger la temperatura color, elegir entre privilegiar la iluminación frontal, lateral, central o el contraluz, así como su grado de intensidad, o decidir sobre las sombras y sobre su mayor o menor difusión.

El director de fotografía debe tener en cuenta cómo se proyecta la luz sobre los actores y sus alrededores, cómo los colores son devueltos por los objetos y se reflejan en los rostros y donde se generan las sombras. Volviendo al término utilizado por Alton en su libro *Painting with light*, un director de fotografía debe pintar con la luz. Es por eso que la pintura y la fotografía se encuentran estrechamente unidas. A lo largo de los años, la fotografía fue evolucionando y probando diferentes técnicas y se empezaron a aplicar algunas utilizadas en la pintura del siglo XVII y XVIII.

...Rembrandt da a la iluminación una función peculiar en la representación pictórica, que no consiste en hacer visibles los demás objetos -la luz como elemento neutro, pasivo e invisible-, sino en hacerse visible a sí misma como un actor más de la

escena representada, que interviene en ella destacando unas zonas y ocultando otras. (Marrades, 2014, p.85).

El pintor referente en el arte barroco Rembrandt, en sus obras de arte demuestra una manera de aproximar la luz al espectador. Es un estilo de iluminación en el cual las luces y las sombras están perfectamente definidas. Se conoce como "El triángulo de Rembrandt". En esta técnica se usa una luz lateral para iluminar por completo una parte del rostro mientras que el otro lado se proyecta una sombra generada por la nariz que bloquea la luz, creando un triángulo de luz debajo de la mirada. Normalmente con gran parte del rostro en sombras. Pero no solo se aplica a retratos, sino se puede ver el juego de luces y sombras en varias de sus obras en donde pinta paisajes o grupos de personas. No necesariamente tiene que haber una fuente de luz visible, a esto se le denomina luz injustificada.

Otra corriente artística en la que muchos directores de fotografía se inspiran es en el naturalismo. En donde su regla es la reproducción natural, ya no se pintan paisajes ideales, sino que la realidad directamente contemplada es el único modelo del artista.

Por lo tanto, para la fotografía el naturalismo sigue la ubicación lógica de las fuentes de luz en una escena y a esto se denomina iluminación justificada. Por ejemplo, si se fotografía a dos personas situadas una frente a la otra en una escena exterior con luz día y una de las personas se encuentra a contraluz, la otra persona debería estar a plena luz del sol.

Estas ramas artísticas entre otras aplicadas a la dirección de fotografía, arman el aspecto creativo de la película el cual incluye la conceptualización. Durante este proceso ubicado en la etapa de pre producción, en el cual participan las cabezas de equipo. Se hace una bajada de concepto el cual permanecerá vigente durante todo el armado de la película. A partir de ese concepto el director de fotografía se reúne con el director de arte y arman bocetos para ilustrar visualmente el guión.

Varios factores influyen en el estilo de la iluminación: las necesidades del director, la historia, el presupuesto, la experiencia y visión artística del director de fotografía, los objetivos y los equipos de iluminación. Es por eso que es tan importante el trabajo en conjunto con el director de arte. También la iluminación va a depender de lo que se quiere

transmitir en la escena o de los objetos relevantes que se quieren mostrar. Por ejemplo, si hay algún objeto importante para la trama, el director de fotografía deberá acordar previamente con el director de arte que éste debe estar iluminado y de qué manera.

En *Respirar entre la luz y la sombra: La luz Incidente* (2017) Aili Chen, directora de arte de la película argentina *La luz Incidente* (2016) menciona que junto con Ariel Rotter, el director de fotografía, eligieron secuencias de las películas *La Noche* (1961) y *El Eclipse* (1962) de Michelangelo Antonioni, para referenciar la época y el estilo precario tanto en el vestuario como en la ambientación. (Chen, 2017).

También deben trabajar en conjunto al momento de definir una paleta de colores, la iluminación deberá ser acorde con lo que plantea la propuesta estética.

La luz y la sombra son elementos de suma importancia. No solo son herramientas del área de fotografía sino que también sirven para narrar de manera visual.

El director de arte debe mantenerse alerta para que la iluminación no afecte su creación y no se produzcan alteraciones de texturas, materiales o colores a través del lente de cámara.

Lo mismo si sucede de modo opuesto, es decir, si la escena se filma en exterior en un día soleado, el director de arte debe tener en cuenta que no puede colocarle al actor un vestuario en tonos claros ya que, será un desafío para el director de fotografía hacer que no rebote la luz. Por eso la relación junto con el director de fotografía debe consolidarse a favor del enriquecimiento del producto final.

Se realizó un trabajo de campo evaluando la relación entre el director de fotografía y el director de arte, teniendo como objetivo una mirada profesional y con experiencia sobre el tema. La entrevista a Pablo Magiarotti se llevó a cabo de manera personal y presencial. Docente de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual. En Cine ha rodado 10 cortometrajes de diversos géneros y un largometraje documental. Casi 10 años de experiencia como DF y cámara en publicidad y Tv. Como realizador cuenta con 12 piezas publicitarias para algunas de las agencias más importantes de España. Como editor tiene

en su haber un largometraje documental, cuatro cortometrajes y más de 50 comerciales. Además lleva 16 cortometrajes como supervisor de imagen. Ha producido cuatro cortometrajes y ganado el *Prix du jury* en el Festival de Cannes 2006 con uno de ellos. Ha trabajado como eléctrico, ayudante de cámara y *video assist* en más de 300 rodajes.

La primera pregunta refiere en qué se relacionan el área de fotografía con la de dirección de arte y de qué manera trabajan en conjunto. El profesor Pablo Mangiarotti responde (comunicación personal, 10/10/17) que la dirección de arte es una herramienta fundamental en un proyecto audiovisual. Debe haber una relación de unión, no deben trabajar de manera paralela. Sino que permanentemente deberán irse entrecruzando, generando una interacción. Ambas áreas son sumamente importantes las reuniones de preproducción, no solo para presentar las propuestas estéticas sino para la puesta en común y el debate junto con el director. Refiere que hay momentos en que los que la parte creativa puede ser puesta en común y otros que requieren de un camino que transita más en solitario pero siempre es importante mantener esa conexión.

Luego comparte un ejemplo de la película *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott en donde la dirección de arte trabaja en conjunto con la dirección de fotografía.

Dentro de la película, los paraguas son sostenidos por tubos de iluminación. Describe esto como una síntesis adecuada de la conjunción de la dirección de arte y fotografía porque en un solo objeto, se está contando algo acorde a ese momento de la época, porque sitúa al espectador en de una forma futurista, quitándolo de un ámbito desconocido. Plantea la existencia de un objeto distinto a lo que está acostumbrado a ver, lo cual genera esa sensación de infantilidad del futuro y por otra parte, se está iluminando el cuadro, generando movimientos en colores e iluminando también a los personajes. Esto surge de la interacción entre ambas áreas del equipo que empezaron a crear un concepto nuevo.

Luego se consulta si la materialidad de los objetos puede con respecto a la cámara e iluminación. "Para poder encontrar la materialidad deseada en los objetos, la interacción entre el director de arte y de fotografía es fundamental. Si el director de arte necesita que

las paredes de la habitación que se encuentran en el guión sean de color rojo, y el director de fotografía quiere exponer la iluminación de la locación. Le sugiere al director de arte que esas paredes, las pinte de un tono más oscuro ya sea un bordó o similar. Si el director de fotografía en pre producción ya tiene en claro que esa escena se va a sobreexponer la iluminación, le hace saber al director de arte sobre su decisión para que éste pueda obtener el color adecuado”.

Pablo Mangiarotti cierra la entrevista diciendo que dentro de una producción hay una parte de trabajo en equipo, creativa y otra técnica. Hay muchas posibilidades en el abanico de las herramientas del cine en donde si se trabaja en conjunto, se tiene una perspectiva diferente de cada una de las áreas y pueden ayudarse mutuamente a construir el producto deseado.

Tanto el director de fotografía como el director de arte, deberán trabajar en conjunto para crear la estética acorde a la historia a través de la iluminación. Tendrán una relación recíproca y tendrán que consultarse mutuamente sobre las elecciones de cada área, para corroborar que estén en armonía con el diseño de iluminación que el director de fotografía propone.

Entre ambos definirán los colores y tono de la película. El director de arte consultará definiendo colores, contrastes, etc. Además el director de arte consultará con éste acerca de las fuentes lumínicas que utilizará dentro del decorado a modo de ambientación, definiendo la materialidad deseada en los objetos.

3.3 El área de producción junto con el área artística

El productor toma todas las decisiones económicas y de logística que disminuyan los costos de producción. También decide que guión va a ser seleccionado para ser filmado. Es de alguna manera el conductor estratégico de todo el proceso y, uno de los mayores responsables del resultado final.

Según Bebe Kamin en *Introducción a la producción cinematográfica* (1999), el productor es el responsable de la empresa que produce la película, y el que realiza el mayor aporte de capital a la producción y el principal representante de la misma. Es el titular de los derechos y los deberes que se derivan de la realización de la película y concluye sobre las decisiones que se toman en cualquiera de las etapas de producción y comercialización.

Se encarga de negociar las condiciones de contratación de todo el equipo, tanto técnico como artístico, y de llevar el control presupuestario. Lo primero que hace es contratar a un director de casting para que elija a los actores que participarán en el proyecto y a un jefe de producción para que busque las localizaciones en las que se rodarán las secuencias y evalúe las necesidades que habrá en cada uno de estos sitios, desde cuánta gente comerá cada día de rodaje y qué empresa de catering les servirá, hasta cómo conseguir un permiso para filmar en la calle.

La primera herramienta de trabajo del productor es el proyecto que incluya un guión, un director dispuesto a llevarlo a cabo, un plan de trabajo, un presupuesto y plan de financiación. La dedicación en la elaboración del proyecto es crucial. El área de producción deberá tener todo previsto, el presupuesto, un esquema de lo que se debe hacer durante la pre producción, el rodaje y la postproducción.

El productor debe dominar los números, las relaciones públicas y la gestión.

El director de arte luego de finalizar la propuesta, en algunos casos deberá realizar un presupuesto estimativo para entregarle al área de producción. Debe tener la habilidad y la experiencia para diseñar y escribir un presupuesto. Haciendo esto, es responsable por asegurarse que todos los decorados y eventualidades se encuentren previstas en el presupuesto. Entendiendo que tiempo, trabajo y costos de materiales, son factores importante para la utilización y mantenimiento del presupuesto.

La miniserie *Encerrados*, que consta de 13 capítulos unitarios y está dirigida por Benjamín Ávila, tuvo una dirección de arte realizada por Yamila Fontán, en su nota para AADA refiere que durante la fase de preproducción, el director imaginaba el poder construir todos los

decorados que planteaba el guión. Sin embargo, Fontán tuvo que adaptar las expectativas a los presupuestos posibles. La nueva propuesta consistía en respetar la idea inicial del proyecto pero con menores costos, seleccionando guiones que fuesen realizables con bajo presupuesto. Esta circunstancia le llevó a asumir, junto con el productor, un intenso trabajo de dirección de arte para poder sacar adelante el proyecto con los escasos recursos con los que contaban y con la expectativa de lograr un producto

De una buena calidad cinematográfica y sin perder la visión del director. (Fontán, 2017)

En grandes producciones, el director de arte le pide al productor lo que necesita y éste lo consigue o, en su defecto le otorga el dinero para lo haga.

El sentido común del productor está puesto en la economía, en cambio el del director de arte está puesto en la estética. Por lo tanto, no siempre comparten el mismo lenguaje. Es por eso, que cuantas más referencias, más fluida será la relación de trabajo y menos inconvenientes tendrán al momento del rodaje.

“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).

El productor ve en el producto como algo que debe ser vendido y dar altas ganancias. Es decir, un producto de excelente calidad pero de bajo precio. Por lo tanto, es indispensable procurar cometer los mínimos errores posibles, para que el departamento de arte continúe siempre en movimiento y sea efectivo respecto a los otros departamentos que intervienen en un largometraje. Para esto debe haber una correcta división de tareas y una excelente comunicación.

La viabilidad de los elementos de la dirección de arte se garantizan en base al presupuesto.

En caso de no ser aceptado por el productor, el director de arte negocia con el productor para que se pueda concretar la propuesta reduciendo algunos costos y el diseño se materialice exitosamente.

3.4 Relación entre el equipo de sonido y el equipo de arte

Si bien la tarea del director de arte no es específicamente la de pensar el espacio sonoro, desconocer sus potencialidades no es aconsejable al momento de diseñar la imagen visual.

“Las películas, la televisión y los medios audiovisuales en general no se dirigen sólo a la vista. En su espectador su audio-espectador, suscitan una actitud perceptiva específica que, en esta obra, proponemos llamar la audiovisión. (Chion, 1993, p.11).

Es por necesidad una creación audiovisual y por tanto es necesario que el director, al igual que sucede en el segmento visual, se acompañe de un colaborador capaz de asistirle en la concepción, articulación y elaboración de la banda sonora.

La reproducción de sonido es uno de los recursos que parecen más naturales dentro de la representación cinematográfica y, quizá por esta razón, la teoría y la estética se han preocupado relativamente poco de ella. Sin embargo, para Aumont, Bergala, Vernet y Marie en *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (1989), el sonido no es un hecho natural y el papel y la concepción de lo que se llama la banda sonora ha variado y continúa variando en las diferentes películas.

El sonidista es la persona encargada de escuchar lo que captan los micrófonos y así ajustarlos para que capten los sonidos y diálogos que interesan y eviten la presencia de ruidos o sonidos no deseados. Da instrucciones a los microfonistas para hacer estos ajustes.

Durante la pre producción el director de sonido es el responsable de la totalidad de la banda sonora y es aquel que se reúne con las cabezas de equipo. Analiza el proyecto y aplica criterios estéticos y técnicos para la optimización de recursos. Evalúa las locaciones y hace pruebas de insonorización para asilar cualquier ruido externo que pueda ser perjudicial para la grabación. Por otro lado, controla la reverberación y selecciona los equipos de sonidos que se va a necesitar para el día del rodaje. Durante el rodaje si hay un registro de sonido directo, el equipo técnico está conformado por el sonidista y el microfonista.

Ambos deberán tener los conocimientos requeridos como la utilización del lenguaje técnico adecuado y una excelente manipulación del equipamiento disponible ya sean consolas, micrófonos, conexiones de audio, etc.

Deberá garantizar el registro óptimo del material sonoro necesarios como diálogos, advertir al director ante cualquier inconveniente significativo, grabar Foleys u otros sonidos importantes y registrar ambientes que puedan ser de utilidad en post-producción. Durante la última etapa del proyecto, se realiza la edición el procesamiento y la mezcla de sonido. Pertenecen al equipo técnico el editor de sonido, el diseñador de sonido, persona responsable de los Foleys y el musicalizador o compositor. El editor de sonido deberá manipular herramientas de edición de audio digital, procesamiento y mezcla. Tendrá que recopilar el material sonoro, optimizarlo, construir la banda sonora (diálogos, ambientes, efectos y músicas). Es decir, se encargará de la mezcla final.

Se realizó un trabajo de campo evaluando la relación entre sonidista y el director de arte, teniendo como objetivo una mirada profesional y con experiencia sobre el tema. La entrevista a Rosa Chalkho se llevó a cabo de manera personal y presencial. Profesora de Artes con mención en música (IUNA, 1993.), Profesora de la Universidad de Palermo en el área audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación. Es música e investigadora en temáticas vinculadas al sonido en el campo audiovisual.

En la primera pregunta se cuestiona la diferencia entre un sonidista y un diseñador de sonido y cómo se despliega este rol en la Argentina, la profesora responde que (comunicación personal, 26/9/17) está desarrollando un artículo en donde entrevista a varios diseñadores del campo que entre ellos mismos hay diferencias, a que llamar diseñador de sonido y a que llamar sonidista. Hay quienes definen diseño sonoro también a la toma en directo, en donde cualquier decisión está dentro del área de diseño de sonido. Por otro lado están los que creen que diseñar es trabajar en determinados efectos. Las diferencias entre los contextos de trabajo entre Argentina y Hollywood varían, aparecen definiciones diferentes y al ser una disciplina relativamente nueva, aquí en Argentina, la

Asociación de Sonidistas Audiovisuales, se llaman a sí mismos sonidistas y no diseñadores de sonido se generó en 2016. Rosa Chalkho refiere que fue un gran avance que institucionaliza este oficio.

Luego, se consulta hasta qué punto el diseñador de sonido o sonidista influye en las decisiones estéticas de la obra audiovisual. A lo que responde que desde un punto de vista teórico ideal es muy influyente ya que el sonido construye estética. Para Chalkho simplemente la decisión de que va a sonar o que no, es una construcción estética.

Continúa hablando sobre la relación entre el área de sonido y la dirección de arte y de qué manera trabajan en conjunto. Comienza utilizando a modo de ejemplo a Lucrecia Martel en *La Ciénaga* (2001) y su diseñador de sonido Guido Berenblum, que a modo de representar la densidad, la tensión y la exasperación de la escena, eligieron combinar las baldosas color vainilla del borde de la película con sillas metálicas similares a las que se encuentran en los bares, que generaban un ruido particular, también la elección de los vasos para que se pueda escuchar el ruido de los hielos chocando contra estos.

“Ahí hay una relación fuertísima porque el director de arte eligió la silla junto con el diseñador de sonido”.

Otro ejemplo al que refiere es el de la película *Matrix* (1999) dirigida por las hermanas Wachowski, en donde los sonidos que producen las vestimentas de los personajes tienen un gran protagonismo. Los cierres tienen un sonido, al igual que los trajes de vinilo, de esta manera se une una imagen visual con una imagen sonora y aquí es donde tienen que trabajar en conjunto.

Finalmente Chalkho ante la pregunta de si el sonidista sigue algún proceso metodológico para realizar su propuesta sonora, puntualiza que no existe un proceso en específico, un solo sistema. Hay sonidistas que leen el guión e imaginan determinados sonidos o músicas, mientras que otros necesitan una charla con el director para terminar de entender cómo funciona la película. “Cada película es un mundo, distintos directores, distintas películas arman distintas cosas”.

Durante la preproducción, la lectura del guión de la mesa de la pre producción es una etapa de importancia ineludible en donde el director de arte y el sonidista comparten sus ideas, este momento para Chalko es el corazón de la definición del proyecto.

La relación entre el sonidista y el director de arte confluye no solo a nivel estético sino también técnico. Es decir, que deberán previamente organizarse para que ningún elemento elegido por el director de arte para la ambientación, influya en la grabación del sonido como algunos materiales o texturas. Si bien es cierto que parte de las ideas estéticas vinculadas al sonido y a la música se terminan de decidir una vez que la película está rodada, es necesario que haya reuniones previas de pre producción que permitan a las diferentes áreas del equipo trabajar organizadamente, ahorrar tiempo, dinero y tener en claro cuál es la meta que se pretende alcanzar. Por lo tanto, el sonidista deberá considerar el tratamiento de los ambientes y los planos sonoros junto con el director de arte. Ya que, unos de los aportes más significativos del sonido está relacionado con el plano sonoro, basado en la dimensión espacial que tiene el sonido en relación a las imágenes. Mediante la banda sonora se pueden establecer relaciones entre los objetos y el campo visual y éstos respecto a la mirada del espectador. Un ejemplo claro entonces de ésta relación se puede percibir en el ejemplo dado por Rosa Chalko sobre *La Ciénaga* en donde el sonido de las sillas aportan dramatismo y énfasis dentro del plano sonoro y a su vez, la elección estética de las sillas de metal que deben acompañar el sonido para que sea realista.

Capítulo 4. La representación del guión

Según explica el autor José Luis Sánchez Noriega en *De la literatura al cine (2000)*, a lo largo de la historia, el cine encontró una alianza fundamental con la literatura, la cual facilitó su desarrollo industrial y artístico.

Este apoyo de la literatura se concreta en la fase de la reproducción cinematográfica, a la hora decisiva de crear historias para ser llevadas a la pantalla. Históricamente, en el proceso de desarrollo de guiones, las adaptaciones han tenido tanta importancia como las propias historias originales. (Sánchez Noriega, 2000, p.67).

La literatura ha servido como inspiración e influencia para la realización de infinidad de películas, cortometrajes, series de televisión, etc. El encuentro entre ambas disciplinas, han generado debates complejos en cuestión de estilos y de la problemática de si la adaptación es igual de interesante que la pieza literaria.

4.1 Julio Cortázar en el cine

Julio Cortázar, nació en Bruselas en 1914. Se lo considera uno de los escritores argentinos más emblemáticos e innovador de sus tiempos. Realizó estudios de Letras y de Magisterio y trabajo como docente y traductor en varias ciudades del interior de la Argentina. En 1951 fijó su residencia definitiva en París, desde donde desarrolló una obra literaria única dentro de la lengua castellana. Creador de grandes novelas del *boom* latinoamericano como *Rayuela*, y decenas de cuentos como *Casa Tomada*, *Circe* o *La escuela en la noche*, marcó la literatura tal como la conocemos actualmente. No solo por sus interesantes personajes y su manera específica de crear historias, sino por su afición a la música y las artes plásticas. (Aquilanti, 2014).

En las obras de Cortázar se perciben notables influencias de las artes visuales. El surrealismo, desempeña un papel importante en su formación. Es por eso que, como escritor elige una descripción detallada para ayudar al lector a mantener esa relación entre texto e imagen que aparece constantemente, ya sea de forma directa o indirecta mediante metáforas visuales.

“Este escritor y su literatura evolucionan en pleno desarrollo de la llamada cultura visual y su obra no se limita al mundo de las letras, sino que concierne también a la fotografía, cine, la pintura o la música”. (Martínez Diez 2014, p.35).

El papel de lo visual en Cortázar se transforma a lo largo de su trayectoria. Siendo *Rayuela* (1963) la novela en la cual se encuentran múltiples alusiones o referencias a artistas y obras de arte visual. Así, decide describir espacios, sensaciones y emociones a través de los elementos visuales. Los cuales, al momento de la adaptación de un cuento a la pantalla, serán de suma utilidad y servirán como inspiración.

Su imaginación, lo llevó a la fama al escritor también fuera de los libros. Algunos de sus mejores cuentos fueron inspiración para reconocidos cineastas y realizadores, adaptándolos a la pantalla grande.

Si bien hay gran variedad de adaptaciones cinematográficas tanto de cuentos como de novelas de Cortázar, se tomarán como referencia la trilogía de Manuel Antín y *Blow Up*, de Michelangelo Antonioni.

Primero se tomó la película *La cifra impar* ya que, fue una transposición clara y fiel al cuento *Cartas a Mamá*, esta película formó parte del llamado Nuevo Cine Argentino de la generación del 60. Por otro lado, Julio Cortázar decidió ayudar a Antín en la elaboración del guión de *Circe*, para que más adelante en *La Continuidad de los parques*, lamentablemente el escritor haya quedado insatisfecho con la adaptación del director. También se eligió la obra de Michelangelo Antonioni *Blow Up*, basada en el cuento *Las babas del diablo*. A diferencia de la trilogía anterior, esta película únicamente toma un fragmente del cuento dándole su propio sentido y adaptación.

El director argentino Manuel Antín en 1991 funda la Universidad del Cine de Buenos Aires. Actualmente y con 91 años es miembro de la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de la Argentina. Dirigió su ópera prima en 1961 basado en el cuento de Julio Cortázar *Cartas de mamá* perteneciente al libro *Las armas secretas*.

El largometraje titulado *La cifra impar*, trata de un hombre que huye a París junto con la mujer de su hermano que ha fallecido recientemente. Todo parece marchar bien hasta que su madre le hace saber que su hermano ha preguntado por él, ¿Se trata de un error? ¿Su madre enloqueció? La adaptación tuvo tal éxito que el mismo Cortázar decidió ayudarlo en el guión de su próxima película basada en el cuento *Circe*. Manuel Antín afirma en una entrevista para el diario Página 12, que no conocía al escritor cuando estrenó la película y que este vivía en Francia. Luego, volvió a Buenos Aires y se reunió con el director.

...Nos sentamos, yo en primera fila, y él atrás. Y hay una escena en la que la madre de Luis sube la escalera y Luis le dice: "Mamá, Laura es como vos". En ese momento, Cortázar me apoyó la mano en el hombro y me dijo textualmente: "Pibe, entendí mi cuento". (Antín 2012).

Así, el contacto entre ellos se mantuvo fluido y juntos trabajaron en el guión de *Circe*, el segundo largometraje estrenado en 1964, cuento que aparece en *Bestiario*. En donde Delia, después de la trágica muerte de sus dos novios, inicia una nueva relación con Mario, los rumores impulsados por la mirada de los otros, las pérdidas de los fantasmas del pasado, abren dudas y sospechas.

Finalmente la tercera adaptación, surgió de manera simultánea entre *El ídolo de las Cícladas* y *Continuidad de los parques*, cuentos que forman parte de *Final de juego*. El largometraje titulado *Intimidad de los parques* (1965), describe el acercamiento amoroso entre dos ex amantes en un viaje de estudios a Machu Pichu. Esta adaptación fue motivo de fuertes desacuerdos entre el escritor y el director. En contra la voluntad de Cortázar, el director realizó del filme algo mucho más realista que el cuento.

En su entrevista con el diario Página 12, refiere que él quería escribir como Cortázar, quería escribir eso que él había escrito. Entonces al filmarlo no hizo otra cosa que plagiarlo legalmente.

Blow Up, de Michelangelo Antonioni, director italiano reconocido por sus películas neorrealistas. Se basa en el cuento *Las babas del diablo* perteneciente al libro *Las armas secretas*. El director toma una anécdota del cuento y decide transformarlo agregando su propio lenguaje cinematográfico renovador y revolucionario. En el relato original, la

pequeña historia y su significado es completamente distinto al de la película de Antonioni. Toma solo una idea de *Las babas del diablo*, un fotógrafo profesional descubre al revelar y limpiar un carrete de fotografías algo que a simple vista no había sido capaz de ver. El filme narra así, la historia de Thomas, un fotógrafo de moda que, tras realizar unas tomas en un parque londinense, descubre al revelarlas una forma irreconocible que resulta ser algo tan perturbador como inesperado. Thomas y el relato que gira en torno a él, funciona como excusa para mostrar el estilo de vida de finales de los años 60 y principios 70. La feminidad y conceptos de belleza, la música y los ambientes sociales donde se andaba. Trasladar un cuento al plano cinematográfico presenta dificultades ya que no existe la facilidad de tener dentro del relato abundantes detalles que faciliten el traspaso. A menudo, lo que más importa ya no es la historia en sí, sino su simbología y su significado depurado, que hemos de entender a través del cuento.

Lo que quiere transmitir Cortázar en *Las babas del diablo* es la cuestión de cómo narrar la realidad. Sin embargo, Antonioni, supera este obstáculo y lo hace de forma libre, de hecho más que una adaptación, se convierte en una inspiración.

Se establece entonces, que tanto Cortázar como Antonioni coinciden en ser representantes de la denominada postmodernidad estructuralista, es decir, aquella que se cuestiona el contenido de verdad de la representación visual, ya sea realista, simbólica, o abstracta, y explora el régimen de significado y orden que soportan estos diferentes códigos. (Foster, 1988).

Sin embargo, y pese a estas características comunes de ambos autores, Cortázar apenas encuentra alguna esencia de su relato en el film de Antonioni. Efectivamente, Antonioni quiso desprenderse bastante del relato de Cortázar, recogiendo no tanto el argumento, como el mecanismo de las fotografías. Descartando y escribiendo uno nuevo, en el que el mecanismo asume un peso y diversos significados. Por lo tanto, un artista puede tomar el cuento y hacer un traspaso al guión casi textual, como el caso de *Cartas a mamá*, como también se pueden tomar fragmentos, frases, anécdotas y darle la mirada particular del artista que lo va a interpretar. El estilo dependerá de la mirada particular con la que cada artista logro interpretar los diferentes cuentos.

4.2 Adaptación del cuento *La escuela de noche* al guión

La escuela de noche de Julio Cortázar, es parte de la antología de cuentos del libro *Deshoras* publicado en 1982. Se encuentra adjunto en el Cuerpo C del Proyecto de Graduación una versión impresa del cuento original.

Dos alumnos, Nito y Toto, el narrador, aburridos de la rutina y con un espíritu inocente de venganza, deciden entrar en su escuela un sábado por la noche para recorrerla libremente. Ese sábado, ambos trepan las rejas y empiezan el recorrido por los pasillos y los patios, recordando anécdotas divertidas y jugando entre ellos.

Sin esperarlo, escuchan una música proveniente de un salón, comprendiendo que, no están solos en la escuela. Aquí aparece el elemento perturbador del cuento, Nito con una curiosidad divertida y Toto con miedo a ser descubierto por el rector, caminan hasta donde proviene el sonido y llegan a la sala de profesores. Allí se encuentran con muchos de sus compañeros de la escuela y profesores. Parece que están celebrando una fiesta, pero con un detalle poco usual y perverso. Algunos alumnos están vestidos de mujer, los profesores tomando alcohol y fumando. El tan respetado e incorruptible rector, lleva una peluca rubia. La ceremonia también consiste en juegos violentos y eróticos. Toto, nos sumerge en la historia con su minucioso relato. Al final, el narrador consigue escapar completamente aterrorizado. Por el contrario Nito, su amigo, es absorbido por los alumnos y profesores que lo invitan a ser parte de la espeluznante celebración. Al lunes siguiente, ambos se encuentran en la escuela. Toto advierte que va a contar todo lo sucedido el sábado por la noche, Nito lo amenaza con que algo malo le va a pasar si comenta. La historia finaliza revelando la diferencia de actitud entre los dos personajes.

Debido a la fluida escritura de Cortázar y al detalle del relato, no es dificultoso para el lector sumergirse dentro de la historia y comenzar a imaginar a esos personajes, sus características físicas relacionada con sus personalidades, los espacios, la escuela, la sala de profesores, el vestuario del rector, los uniformes, los colores del ambiente. Sin embargo,

al leer se apela a la memoria, a lo que quiere transmitir el cuento, a lo que ya vio, porque el lector debe crear una atmósfera verosímil a la trama.

La escuela de noche tiene lugar durante la década de los años treinta, aquí ya se define una estética clara en particular, situada en Argentina, determinando ya espacios, forma de vestir y elementos de utilería.

Cortázar describe la historia de tal forma que es fácil hacer una lectura y representarlo de manera visual a diferencia de otros cuentos como *Historias de cronopios y de famas*, ya que, son elementos inventados en su totalidad y queda en la imaginación del espectador darles forma a estos seres jamás vistos.

Otro elemento clave a la hora de representar visualmente una historia, es analizar qué quiso transmitir el autor. En el caso de *La escuela de noche*, Cortázar hace una crítica al sistema educativo tildándolo de represivo y autoritario. Así, el director de arte podrá elegir si representar la historia tal cual como hizo el autor o si le quiere dar una nueva mirada resignificándola.

Podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene mediante sucesivas transformaciones en la estructura, en el contenido narrativo y en la puesta de imágenes, en otro relato muy similar expresado en forma de texto fílmico. (Sánchez Noriega, 2000, p.47).

La adaptación literaria ha existido desde siempre. Ésta ha servido de inspiración e influencia para infinidad de, productores, guionistas y directores. El encuentro de estos dos lenguajes han generado tantas posibilidades como películas se hayan hecho.

Al contar una historia ya establecida, es más sencillo trasladarla al lenguaje cinematográfico ya que, solo es necesario darle la estructura de guion cinematográfico y decidir de qué forma se va a filmar. Sin embargo debe existir un proceso de traslación. Esto implica un cambio de lenguaje y código, a través del cual se reconceptualiza la obra original, se encuentra el punto principal de la trama, y a partir de esto, trabajar e una adaptación nueva y original.

La adaptación de un relato breve, ya sea mito, leyenda o cuento, fue fuente de inspiración para películas y cortometrajes por su facilidad y sencillez, ya que su extensión y estructura son similares.

Se eligió el cuento *La escuela de noche* de Julio Cortázar para realizar un guión de adaptación cinematográfica. Los cuentos y novelas de este escritor viajan a través de los distintos géneros de la literatura.

El cuento elegido corresponde a su libro *Deshoras* publicado en 1982. En este sentido resulta adecuado plantear y concretar la adaptación de una obra de menor renombre del escritor, a diferencia quizás de piezas más presentadas como *Casa tomada*, *Autopista del sur*, *Continuidad de los parques* o *Las babas del diablo*. Asignándole a la obra un *target* destinado a un público adulto, ya que es una historia con fuerte contenido de violencia y escenas sexuales. También, se hace una bajada de línea particular respecto a la autoridad y el sistema educativo en la Argentina.

La escuela de noche, al ser un texto de menor conocimiento de lectura, tiene una mayor libertad de adaptación debido a que imposibilitan un juicio comparativo grande y minucioso por parte del espectador.

Como punto de partida para la elaboración del guión cinematográfico, se identificó la trama principal, el tema principal de la historia. Ésta se relaciona con el autoritarismo durante la década de los años treinta. En esta adaptación se resignificará el tiempo de la historia, ambientándola en los años 70, durante dictadura militar argentina. A partir de allí se facilita la identificación de la trama principal.

La narrativa literaria, así como la cinematográfica, están presentadas desde el punto de vista de un personaje; esto ocasiona que el guionista deba preguntarse si ese es el punto focal desde donde quiere presentar la historia, si debe concentrarse en la vida de ese personaje o trabaja con un narrador omnisciente que amplíe el foco al resto de los personajes. (Seger, 1992, p.55).

En el caso de *La escuela de noche*, el narrador Toto, es el protagonista. Por lo tanto el punto de vista de este personaje es el punto focal desde donde se presenta la historia.

Se realizó una escaleta del cuento para poder establecer las escenas que formaban parte de este mismo y ayudar a la construcción del guión. A partir de esto, se recortó el inicio de la historia en donde Nito y Toto se encuentran en el bar y se unen la última escena con la ante ultima. Algunos de estos cambios se realizaron por cuestiones de presupuesto. La versión final del guión aprobada por el director se encuentra adjunta en el Cuerpo C del Proyecto de Graduación junto con el storyline y la sinopsis.

Para Linda Seger en *El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas (1992)*, no toda adaptación tiene que seguir el texto original. Si los adaptadores tuvieran un respeto por cada palabra, coma y construcción de la frase, serían incapaces de transformar el material literario en un drama fílmico.

Una vez finalizada la escaleta y estableciendo el orden de las escenas, se escribió el guión adaptándolo a la época, a las locaciones disponibles, pero manteniendo los objetivos de la historia, el tema y los elementos de la línea argumental.

4.3 La narración visual y el concepto

Según Aumont, Bergala, Vernet y Marie en su libro *Estética del cine (1989)*, en la mayoría de los casos ir al cine es ir a ver una película que cuenta una historia, por lo tanto se habla de una narrativa.

Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario. Esto implica por lo menos dos cosas: en primer lugar, que el desarrollo de la historia se deje a la discreción del que la cuenta y que pueda utilizar un determinado número de trucos para conseguir sus efectos: en segundo lugar, que la historia tenga un desarrollo reglamentado a la vez por el narrador y por los modelos en los que conforma. (Aumont, Bergala, Vernet y Marie, 1989, p. 92).

Detrás del guión hay una construcción narrativa que establece el impulso del relato de la película, las secuencias de las acciones, las motivaciones y desarrollos de los personajes, así como las relaciones entre ellos. Independientemente del tipo de película o de su duración, el guion es no sólo el instrumento orientador de la realización audiovisual sino también la herramienta constructiva de la película.

El guion recoge la información proporcionada y la transforma en una presentación del producto final, en sus diferentes niveles de realización.

Una vez recibido el guion, el director de arte debe hacer la primera lectura.

Definido el concepto de narración, la narrativa visual se basa en la capacidad de contar una historia a través de imágenes.

El cine es una forma de narrativa visual al igual que la televisión, los comics o las novelas gráficas. Todas ellas comparten primordialmente un aspecto visual y es de suma importancia elaborar estrategias de planeación del contenido de las imágenes y la forma en que estas imágenes deben ser presentadas ante lectores y espectadores. (Bordwell y Thompson, 1985).

Esta planeación no solo debe ser estratégica sino también creativa, para que los aspectos que componen la imagen sean percibidos y comprendidos por los espectadores de la manera más rápida y efectiva posible.

En la narrativa visual, el diseño y la creación de la imagen forman parte del proceso narrativo que ayuda al espectador a sumergirse dentro de la trama de una manera altamente atractiva.

Aquí es donde entra el juego el director de arte, el cual siempre debe narrar mediante imágenes.

Una vez recibido el guion se hace una primera lectura. A partir de ese momento, todas sus ideas deben estar expresadas de manera visual. Por ejemplo, si el guion describe a dos personajes en un espacio húmedo. El director de arte debe por describir ese espacio mediante colores, texturas, formas, entre otros elementos visuales. Este espacio contará con paredes rugosas levantadas por la humedad, con tono verdoso en algunos sectores, gotas cayendo sobre las ventanas y sus vidrios empañados.

El guion no solo narra una historia, sino que ahora es una herramienta imprescindible para el director de arte, el cual ayudará a encontrar todos aquellos elementos de la estética visual que ayudan a contar la trama de la película.

“El guion cinematográfico sugiere imágenes y escenas, en ocasiones es muy descriptivo y en otras no tanto, el trabajo del director de arte será convertir en imágenes aquello que lee y siente, enfatizando determinados rasgos psicológicos de los personajes.” (Serrano Hernández, 2013, p.10).

El director de arte, como se desarrolló en el punto anterior, debe pensar en imágenes. La primera etapa del proceso de diseño de una película comienza tras la primer lectura del guión. Allí comienzan a surgir las primeras imágenes mentales así como también las asociaciones, análisis de recuerdos vividos, etc. Para que estas imágenes tengan cohesión y formen parte de un sistema que es la película, deben estar unificadas bajo una idea principal, a esto se le llama concepto visual.

El director de arte Wynn Thomas, creador de la estética de *Una mente brillante* explica “Lo que trato de hacer como diseñador es proporcionar un concepto visual que lleve al espectador a viajar a través de la película. El proceso habitual es que yo plantee primero algunas ideas del director, este decida con cuales se queda y después las modifique según su criterio, lográndose así un paso más en el proceso de producción de un filme”. (Thomas, 2004).

En una producción cinematográfica el concepto visual puede ser una idea o palabra que defina la esencia de la película y que tiene unificar la estética de la película. Este concepto se genera tras la primera lectura del guion. Es esa primera idea, palabra o sensación que genera la historia. A partir de este primer concepto, el director de arte comienza a realizar sus primeros bocetos.

Pueden ser imágenes, dibujos o cualquier referencia visual que ayude al director de arte a presentarle este concepto visual al director. Luego se les muestra al director para su aprobación.

Después de la primera presentación de los bocetos del concepto, el director y el director de arte entran en un debate sobre las ideas. Una sola imagen o dibujo puede comunicar y

captar la intención del director, o pueden combinarse varios elementos para lograr un collage que logre plasmar el concepto pensado previamente.

El concepto es importante porque a partir de él se estructura un diseño de producción sólido, adaptado a las necesidades y requerimientos de la historia. Pero sobre todo su importancia radica en que es el elemento que diferencia la aleatoriedad de la intencionalidad en una propuesta estética.

Si los bocetos son aprobados por el director y se logra la bajada de un concepto entre las cabezas de equipo, el director de arte puede comenzar a armar su diario visual. El diario visual es una suma de documentos gráficos escogidos y elaborados por el director de arte a través del cual se logra extraer la esencia visual de la película. Será el diario visual el que le dé la clave para afrontar un diseño de espacio escénico directamente relacionado con la esencia de la historia a transmitir.

El diario visual o *artbook* correspondiente a *La escuela de noche* es parte del Cuerpo C del Proyecto de Graduación. En el cual se encuentran los primeros bocetos intuitivos, imágenes inspiradoras de vestuario, atrezzo y decorados, posible paleta de colores, entre otros elementos que ayudaron a crear la propuesta de dirección de arte del cortometraje.

4.4 Interpretación y desglose del guión

Según Syd Field en su libro *El manual del guionista* (1995), un guión es una historia contada en imágenes. Trabaja con imágenes visuales y con detalles externos. Cuando se escribe una escena o secuencia, se está describiendo lo que dice y hace el personaje, los incidentes y acontecimientos que componen la historia. Cuando se escribe un guión, se está describiendo lo que ocurre. Es por eso que el guion se escribe con una conjugación en presente. El espectador ve lo que ve la cámara, se debe dar una descripción de la acción situada.

Para poder interpretar un guión, es necesario entender su forma de lectura.

El guion se divide por escenas, las cuales están marcadas por un número al principio de la hoja. Luego sigue el espacio y el momento del día en el que sucede la acción.

El director de arte pide ayuda a sus asistentes para hacer el desglose más detallado y corroborar no olvidarse de algún elemento esencial.

Luego, al costado del guion o en un apartado hacen notas que aborden la especificidad atmosférica, arquitectónica y estilística de los lugares. El guión brinda cierta información en su descripción por más breve que sea. El desarrollo de la trama y los personajes también ayudan a identificar las características de los elementos necesarios. El equipo creativo añade sus propias observaciones sobre los aspectos de los espacios, del vestuario, utilería, etc. y el propósito cumplen dentro de la narración. (LoBrutto, 2002)

El director de arte debe interpretar al guion de manera visual, es decir debe aprender a visualizar la narración, como se especifica anteriormente. Tiene que imaginarse la película en su cabeza mientras va leyendo el guion. No debe concebirse como una película que se ha visto antes, sino como una historia única expresada en una combinación única de imagen y sonido. El director de arte debe traducir la historia al lenguaje visual del cine.

El guión cinematográfico sugiere imágenes y escenas, en ocasiones es muy descriptivo y en otras, no tanto, el trabajo del director de arte es convertir en imágenes aquello que lee y siente, enfatizando determinados rasgos psicológicos de los personajes. (Serrano Hernández, 2013, p.9).

Un director de arte debe entender cómo la historia y los personajes forman el fundamento de una película.

Tras varias lecturas de guion, se realiza un desglose de guión, para luego poder y continuar con la creación presentación del diario visual del director de arte.

Para ello se identifican todos los elementos necesarios para la película. Se suele marcar el guion con diferentes colores dependiendo de lo que se requiera. Se divide en: vestuario, atrezzo, maquillaje/peinado especial, FX (efectos especiales), decorados.

Se debe tener en cuenta por supuesto, lo que sucede dentro de la acción para que los elementos actúen en función a la historia.

La autenticidad, la imaginación y la percepción correcta es lo que debe tener encuentra el director de arte al momento de interpretar el guion. "Real" no siempre es lo mejor para la película. Si se crea un mundo con su propia lógica interior, la verosimilitud pasa a pertenecer a ese mundo diegético creado por el director de arte.

El diseño debe jugar dramáticamente y ser creíble para el espectador sin importar si es surrealista, fantástico, o puramente imaginado.

4.5 El relevamiento

El relevamiento, refiere a la información que el director de arte debe buscar acerca de distintos aspectos que el guion informe como la época, el lugar geográfico, usos y costumbres, arquitectura, indumentaria, etc. Si se trata de un personaje biográfico, se deberá relevar sobre información específica sobre ese personaje histórico. También los avances tecnológicos en la época influyen en la dirección de arte.

La recuperación visual del pasado en función de la puesta en escena, investiga e interpreta para revivir el documento haciéndolo significativo en el contexto dramático de la historia a ser narrada.

Se logra la verosimilitud a través de la reconstrucción histórica. Sin embargo una reconstrucción totalmente fiel y exacta, en donde prevalece el sentido histórico y no el dramático, provoca una sensación de distanciamiento en el espectador, efecto contrario al que se busca generar. Lo importante es que ese vestido histórico funcione dramáticamente y no anecdóticamente. Por lo tanto, para ofrecer esa ilusión y hacerla verosímil es necesario sostenerla a partir de la documentación, no se puede dar esa ilusión sin un sentido y sin un concepto que la sostenga. (Espector, 2005)

La recopilación de la documentación se obtiene mediante la investigación que permitirá intervenir estéticamente para crear esa verosimilitud. El guión le informa al director de arte sobre dónde y cuándo tiene lugar la historia. La obtención de la documentación de un proyecto es un proceso multifacético y profundo. Revela información específica del diseño

y presenta el alcance de la historia para que el director de arte pueda seleccionar qué elementos son necesarios para expresar el contenido del diseño de la película. El director de arte tiene que leer e interpretar la documentación en referencia a la historia. Pero no debe dejar de lado el objetivo del concepto de diseño que tiene en mente, no debe dedicar tiempo completo a la investigación, sino lo suficiente para poder contextualizar la historia en un tiempo y espacio adecuado, a menos que la magnitud de la producción lo requiera. Se debe buscar imágenes representativas y textos para fundamentar las elecciones y no perder la verosimilitud. Alguna información se debe buscar de manera textual, información escrita, libros, artículos, etc.

Se revela para crear, conocer y hacer algo verosímil a la trama. Para llegar a una propuesta creativa y propia. Algo personal que lo hace distinto. Busco información icono textual, relevo y selecciono lo que me sirve y descarto lo que no. Tener libertad creativa en un contexto determinado

Dentro de la dirección de arte, la documentación previa ocupa un lugar muy importante dentro del proceso creativo. Dependerá de las necesidades de cada proyecto y de la mirada que se quiera transmitir. En La escuela de noche, se requiere de una documentación histórica ya que, se resignifica la época de la historia y se adapta a mitad de los años 70 en Argentina.

Cuando se trabaja sobre una época, un espacio, una manera de pensar, de hacer y de comportarse diferente a la nuestra, es importante remitirse a fuentes que nos informen de todo aquello que necesitamos conocer; pero no para copiar, para imitar, sino para resignificar a nuestra forma de ver y de hacer. (Espectador, 2005, p.88).

Para el cortometraje La escuela de noche, se resignifica el cuento y se adapta a los años 70 en Argentina, precisamente en el año 1977.

Dentro de la documentación obtenida para la creación estética y verosímil de la historia, se encuentra el contexto histórico y social en el que habitan los personajes.

En 1976, el denominado Proceso de Reorganización Nacional asumió el poder al mando del general Jorge Rafael Videla, el almirante Emilio Massera y el brigadier Orlando Ramón Agosti. El golpe militar llevó a delante una represión indiscriminada que puede definirse

como terrorismo de Estado. Es decir, una acción represiva organizada sistemáticamente y de manera clandestina puesta en práctica por los encargados de respetar la ley.

El secuestro, las torturas, la desaparición de personas fueron moneda corriente, sobre todo en los primeros años de la dictadura. La represión no se limitaba a las personas que integraban organizaciones guerrilleras sino que se extendía sobre toda la población. (Romero, 1994).

La atención al detalle y el cuidado de la época, ya que es un cortometraje que se desarrolla en los años 70, es fundamental. También el relevamiento de campo para estudiar las costumbres, las comidas, las formas de vestirse, los vestuarios, los peinados, trabajo en conjunto que se hace con todas las áreas.

A partir de la recopilación de datos se comienzan a trabajar los personajes, los decorados, el vestuario y la utilería correspondiente a la época que de sentido a la trama y acompañe el momento histórico.

4.6 Caracterización física de los personajes

Al leer el guion, el director de arte imagina un personaje que tiene características que seguramente toma de gente que ha visto o que conoce.

En general, en el guión se le dedican una o dos líneas a describir los rasgos importantes del personaje pero la extensión depende de la complejidad que necesite, finalmente será el director de arte quien terminara de caracterizarlos físicamente. Un tipo de vestuario particular, algún objeto que lo identifique dan “pistas” al espectador con respecto a su personalidad.

En el cine se “enseña” la historia, se cuenta en imágenes. El conocimiento de los recursos visuales a su disposición aumenta su capacidad para percibir la relación entre la historia y la imagen. La dinámica del cine es visual. La acción visual revela al personaje.” (Field, 1995, p.52).

La descripción física puede decir mucho un personaje. Si es rechoncho, si fuma un cigarrillo tras otro, especificar la edad, etc. Describir los espacios que frecuenta también ayuda en

la caracterización de un personaje, si vive en una casa grande y ostentosa o en una pequeña y desordenada. También el tipo de de automóvil que maneja, puede ser un modelo reciente y lujoso o como se especificó anteriormente, el vestuario que lleva ya sea elegante o informal.

En el guión no suele haber muchos detalles, sino que se más generalizado. Normalmente en no más de cuatro frases describen a los personajes.

Una buena descripción de un personaje para un guionista es breve, lúcida y pertinente (Field, 1995).

Doc Comparato en su libro *De la creación al guión, arte y técnica de la escritura para cine y televisión* (2005), tres son los factores que se deben considerar en la construcción de un personaje. Primero el aspecto físico, la edad, peso, altura, apariencia, color de cabello, color de piel, etc. El aspecto social, clase, religión, familia, origen, trabajo, nivel cultura, etc. Y por último el psicológico, ambiciones, deseos, frustraciones, sexualidad, disturbios, sensibilidad, percepciones, etc. Es esencial que la emoción del personaje coincida con su intelecto. La correspondencia entre el intelecto y emoción es lo que dará Identidad al personaje.

Para el director de arte, la caracterización física del personaje se relaciona con aquello que cuenta el guión. Esta caracterización no puede construirla el área de dirección de arte de manera autónoma. Ya que es un trabajo, una construcción en conjunto, donde lo que más tiene que pesar es lo que el director tiene pensado para este personaje. El director de arte debe ayudar en contribuir, en terminar esa construcción y muchas veces a contra proponer cosas que tal vez ponen en crisis la idea original del director, pero enriquecen al proceso. La construcción del personaje tiene que ser, como todo en dirección de arte, detallada, contextualizada, metódica, articulada con el resto de los personajes, porque en realidad no es uno solo, son muchos personajes articulados con el entorno.

Capítulo 5. Desarrollo de la propuesta de dirección de arte del cortometraje *La escuela de noche*

Un factor primordial dentro de la trama de *La escuela de Noche* es la división de los mundos de los personajes. Por un lado el mundo de Nito y Toto, monótono, aburrido, cansados de ser molestados por su compañero Fiori. Y por otro, el mundo dentro de la escuela de noche, el cual cambiará sus vidas para siempre. Ésta característica marca el cortometraje tanto a nivel narrativo como visual y sonoro, y es a partir de esto que se articula la propuesta de dirección de arte.

Cada mundo está marcado por características propias de la identidad de los protagonistas en cada contexto, las cuales se enfatizan mediante la utilización de ciertos códigos y símbolos.

La propuesta de dirección de arte en este cortometraje busca diferenciar ambos mundos utilizando recursos estilísticos ya sean en la diferenciación de las paletas de colores, de vestuario, de decorados, etc. Con la finalidad de facilitar la lectura del espectador sobre la diferenciación de los estos y como cambian la vida de los personajes.

Se utiliza una estética realista, basada en objetos y locaciones que reflejan la época y el lugar en la que transcurre la historia, basados en el contexto socio cultural de los años 70 en Argentina.

La propuesta de dirección de arte de *La escuela de noche* plasma los aspectos generales que se han ideado para la pieza audiovisual respecto de cuáles serán los recursos estéticos. Pero también las herramientas técnicas que se utilizarán para construir el estilo de la obra. Guardando una relación orgánica con la historia, la época y circunstancias donde se contextualiza, el clima y la atmósfera, las características de los personajes, el tono del relato, el código narrativo y la visión del director.

Se presenta a modo de carpeta con la combinación de diferentes técnicas artísticas para lograr plasmar de la mejor manera todos los elementos estilísticos del cortometraje.

5.1 Concepto visual

Como se desarrolló durante el Capítulo 4, un director de arte debe pensar en imágenes. Luego de la primera lectura de guión de *La escuela de noche*, comenzaron a surgir las primeras imágenes mentales y asociaciones con recuerdos vívidos.

Para darle cohesión a estas imágenes y que formen parte del cortometraje, se las unificó bajo una idea principal, bajo un concepto visual.

El autoritarismo, totalitarismo, el sistema erróneo de la educación, la adolescencia, la inocencia, la rebeldía, las travesuras, la dominación, el miedo, la aceptación social, la violencia, el abuso, la perversión, fueron algunos de los conceptos que aparecieron tras la primera lectura de guión. Estas ideas y palabras surgieron a medida que transcurría la lectura.

Un pasaje de lo contractual a lo polémico puede observarse en *La escuela de noche*, en el momento en que el grupo de profesores recita el decálogo de corte fascista: Del orden emana la fuerza, y de la fuerza emana el orden. Obedece para mandar, y manda para obedecer.

El narrador, Toto, deseoso de huir busca la mirada de su amigo, pero a la mirada recíproca anhelada se sustituye con una mirada vacía que marca el final de la amistad y fortalece la amenaza ejercida por parte de Nito, que adoptó la ideología totalitaria.

Leído en un contexto de los años más negros de la historia argentina, ese juego adquiere la dimensión de una miniatura del régimen militar que hizo posible esos años: miedo, terror, violencia, agazapados bajo esa misma apariencia de escuela que forma a los futuros ciudadanos de la patria, y en cuyo nombre todo está permitido, hasta la destrucción de la misma escuela (léase: patria). (Alazraki, 1985, p.36).

En este cuento se reconoce el lado inocente de una escuela que de noche, se convierte en un lugar aterrador e inimaginable.

Relatos de este tipo, donde lo social prevalece, Cortázar no desvirtúa lo profundamente humano de cada personaje. No cae tampoco en la simpleza del relato ya que está

minuciosamente armado, pero la última jugada, el jaque que cierra el cuento, lo da el lector al hacer coincidir la ficción con los recuerdos de una época particular de la Argentina.

Sin embargo, varias interpretaciones pueden ser llevadas a cabo y dependerá del director elegir cuál es el punto de vista que le quiere dar a la historia.

A partir de estas primeras interpretaciones y conceptos, se comenzaron a realizar los primeros bocetos. Siendo estas imágenes, obras de arte de la época, texturas, paisajes, colores, dibujos, entre otras referencias visuales que ayudaron a presentarle el concepto visual al director. Se presentó en forma de panel horizontal, incluyendo tanto imágenes impresas como ilustradas, materiales que aportaron textura y una paleta de colores aproximada para concentrar la idea general.

Después de la primera presentación de los bocetos del concepto, se debatió con el director sobre la interpretación que cada uno tuvo sobre el guión.

El concepto visual puede ser una idea o palabra que defina la esencia de la película y que tiene unificar la estética de la película. Por lo tanto el concepto plasmado en una idea seleccionada para *La escuela de noche* fue la adolescencia frente al autoritarismo.

A partir de este primer concepto, se corrigió el panel conceptual con las nuevas ideas sugeridas por el director. Trasladando sus ideas a lo visual. En el *artbook* perteneciente al cuerpo C del Proyecto de Graduación se ven imágenes y dibujos relacionados con el autoritarismo, es decir el sometimiento absoluto ante una autoridad y la adolescencia frente a este tipo de abuso. Luego comenzaron a surgir todo tipo de asociación de ideas y conceptos.

El panel conceptual fue evaluado finalmente por el director y posteriormente aprobado.

Luego, se pudo comenzar con la elaboración de su carpeta de dirección de arte.

5.2 Propuesta de color

El color será un factor primordial dentro del cortometraje ya que servirá por un lado para establecer continuidad y cohesión, potenciar la identidad tanto de los decorados como de los personajes y además diferenciar notoriamente los diferentes mundos.

Teniendo en cuenta los conceptos aplicados en el Capítulo 2, se desarrolla una paleta de colores que refuerza la historia, la psicología de los personajes, contextualiza y unifica la película.

El color adquiere una relevancia fundamental en los decorados y en el vestuario de los personajes.

Fuera de la escuela se verá una paleta en tonos fríos en la gama de los azules, verdes con tintes de gris, representando un espacio calmo, serio, sin energía y monótono que impulsa a los amigos a hacer una travesura. El esquema de color será análogo, el azul será elegido como dominante, el cian como soporte y el verde, combinando con blancos, negros y grises, para acentuar.

El director de fotografía ayudará a que la imagen sea desaturada para generar un efecto antiguo ya que la historia sucede a mitad de los años 70 y para acentuar el tono emocional de la historia.

A medida que el cortometraje se desarrolla y los protagonistas ingresan a la escuela de noche, la paleta de colores de la trama monótona y aburrida, irá transformándose reflejando la atmósfera del lugar, misteriosa, sombría y abrumadora. Este cambio corresponde también a la progresión emocional de los personajes, en su estado de desorientación y confusión. Los colores que se verán serán cálidos en su mayoría. Los rojos y violetas, serán utilizados de manera contrastante combinando cálidos y fríos para producir un alto contraste y tensión en el film. Ambos representarán la sensualidad y el misterio.

En el cortometraje, uno de los colores principales es el bordó en sus diferentes tonalidades, ya que se usa principalmente para los decorados dentro de la escuela de noche y en la gran mayoría de las vestimentas de los personajes.

Luego se pueden ver colores como el violeta y el magenta para la ambientación, las cortinas, los almohadones, los vasos y en la iluminación en las escenas que contienen mayor dramatismo. En cuanto al uso del color azul, en sus diferentes saturaciones, se puede observar en la escuela durante el día, para recalcar el aspecto monótono en la vida de Nito y Toto.

El color permite al director de arte, en este caso, crear un contexto en el cual puede complementar la narrativa. La coordinación del color no se pensó como un diseñador de interiores, sino que se seleccionó conscientemente cada color por su impacto dramático.

Trabajar desde el color ayudó a reforzar la historia y la psicología de los personajes.

Para crear la paleta de colores, se trabajó con los colores pigmento, aunque luego en la pantalla estos serán colores luz. Se utilizaron diversos elementos plásticos y en algunos casos lo realizó de manera digital para obtener el sistema de definición cromática de Pantone.

Luego de presentar el panel conceptual, la paleta de colores fue lo siguiente a definir dentro de la propuesta de dirección de arte. De esta manera, y basándose en los colores elegidos, se continuó con el diseño de los demás elementos.

Tanto el director como el director de fotografía estuvieron de acuerdo con los colores elegidos. Ya que, es de suma importancia acordar con el director de fotografía que tipo de materiales se van a utilizar, ya sean lentes filtros, etc., para darle unidad estética al cortometraje.

5.3 Ambientación y utilería

Para este cortometraje no se construirán decorados, sino que se ambientarán diversos espacios dentro de una locación.

La ambientación de los decorados y locaciones proveerán al cortometraje de un estilo inimitable, con contextos geográficos e historias sociales y culturales. También el marco físico dentro del cual se desarrollará la narrativa. La ambientación ayudará a identificar personajes concretizando su psicología y en conjunto con otros elementos como la música y la iluminación, crearán un sentido de espacio en términos de atmósfera, evocando emociones y deseos que completarán la narrativa.

Para realizar la propuesta de ambientación, se debió investigar el estilo adecuado para cada locación que aparece en el guión y se propuso la utilería. El guión fue dando indicaciones sobre qué tipo de decorado se utilizará en cada escena.

Se realizó un desglose general de la ambientación necesaria por locación y la utilería de acción. También se buscaron todos los objetos del desglose. Una vez determinado, se realizó un listado de todos los elementos necesarios. Incluyendo mueblería, alfombras, entre otros elementos relacionados con el diseño interior.

Primero se eligieron imágenes fotográficas de referencias de la escuela donde el cortometraje se llevará a cabo. Para ello, se buscó una escuela pública o privada que cuente con una estructura que no presente ningún conflicto al momento de ambientar. Se integrarán fotografías reales a la carpeta de dirección de arte, una vez que la locación sea seleccionada y se haya realizado el *scouting*.

Como se mencionó previamente en los subcapítulos relacionados con la ambientación y la escenografía, tener la locación definida, permite la elección de los elementos que se plasmarán en su propuesta, tanto de ambientación como de utilería.

En este caso, se utilizaron fotografías de referencia ya que, el proyecto todavía se encuentra en la primera instancia de pre- producción y la locación no ha sido determinada. Toda la historia sucede en un mismo lugar, dentro de la escuela, la cual se ambientará de acuerdo a lo que requiera el guión.

Comienza con Nito y Toto sentados en el patio del colegio, por lo que se necesita un patio amplio con el suficiente tiro de cámara para llevar a cabo los planos deseados por el

director, debe ser en exterior y no tener elementos modernos a los alrededores. Es decir, no se deberá ver la calle, para evitar que pasen autos o estén estacionados. Si se trata de una producción de mayor magnitud, se puede pedir un permiso para cortar la calle y que ningún auto tenga permitido el paso durante las jornadas de grabación deseadas. En este caso, se tendrá cuidado de no mostrar en cuadro ningún elemento fuera de época, para lo cual se deberá en rodaje, estar mirando al monitor de la cámara para que no pase desapercibido ningún detalle.

Al momento de ambientar el aula, en donde los amigos escriben en el pizarrón y juegan con sus linternas, se deberán quitar todos los carteles que remitan a la época actual. Se deberá elegir un aula con pizarrón de tiza y no con pizarra de marcador ya que corresponde a la época. Como mobiliario, se deberán conseguir pupitres de la época en color madera oscura o similar.

Luego recorren los pasillos y se sientan en las escaleras. En esta escena es donde escuchan un ruido proveniente de la sala de profesores. Las escaleras deben ser amplias para que se desarrolle la acción de Nito que, tras escuchar algo extraño, decide ir a investigar subiendo los escalones, mientras Toto, temeroso lo sigue para no quedarse atrás.

Se deberán quitar todos los carteles que remitan a la época actual. Y tener cuidado al momento de ambientar de borrar toda marca, grafiti, o cartel que diga fecha, año, que remita a un evento en particular, a un personaje, famoso o una época, etc.

Para la escena en donde sucede la fiesta de los profesores, se ambientará, si la locación lo permite, algún salón de usos múltiples o espacio amplio de la escuela.

El momento de mayor intensidad dentro de la historia, ocurre en un aula al que los personajes llaman oftalmología. Allí es donde Toto es abusado por su profesora, la Señorita Maggie. Mediante la ambientación se generará un ambiente sombrío, y se decorará con mobiliario de madera en tonos marrones oscuros.

En cuanto a la utilería se tuvo en cuenta el relevamiento para la elección de los objetos. Entre los elementos más importantes que refiere el guión se encuentra el libro que Toto y Nito van a buscar a la escuela, novela de William Golding *El Señor de las moscas*. En la propuesta de dirección de arte, se buscan imágenes de referencia del libro, el cual deberá estar desgastado, para darle apariencia de antigüedad.

Luego elementos como las linternas, que deberán ser de época eligiéndolas de un material metálico, ya que las de plástico no aparecen hasta adentrado los años 80.

La escena de la fiesta, tiene gran contenido de utilería. Se deberán conseguir elementos tales que sugiere el guión como: discos de vinilo, tocadiscos, botellas de alcohol de la época, mobiliario como sillones, almohadones y alfombras, vasos de vidrio, entre otros.

Para elegir la utilería, no solo se buscaron imágenes referentes al año en el cuál se adapta el cortometraje, 1977, sino que también fines de los 60 y principios de los 70. De esta manera, se logra la verosimilitud teniendo en cuenta que puede resultar más realista no tener todos elementos nuevos, del último modelo sino que parezcan de años anteriores.

Se buscarán los diferentes elementos en tiendas de antigüedades, casas de empeño y prestamos de familiares.

Dentro de la propuesta se realizaron distintos bocetos a modo de collage con la ambientación y la utilería sugerida. Teniendo en cuenta el relevamiento de los años 70 en Argentina. Diversas imágenes de utilería, decoración y elementos de la época fueron recopilados para la creación estética y verosímil de la historia. Los decorados y la utilería correspondiente a la época, dan sentido a la trama y acompañan el momento histórico.

5.4 Vestuario

El vestuario estará claramente influenciado por la época en la que transcurre el cortometraje. Al ser un cortometraje en el pasado, el vestuario será acorde a la época al igual que la utilización de los colores de moda. Se verán los tonos terrosos, amarillos y naranjas. Nito y Toto tendrán dos cambios de vestimenta a lo largo de la historia. En la

escuela de día se verán con un uniforme color gris, para mostrar la autoridad que ejercen sobre ellos. Y cuando ingresen de noche, se verán con una vestimenta más casual. Así se marcará el contraste entre la escuela y su tiempo libre.

Sin embargo, Nito tendrá un estilo más desprolijo que Toto. En la escuela de día, Nito tendrá el uniforme deteriorado, con los botones desabrochados de la camisa, mientras que Toto estará prolijo, peinado y con el uniforme reglamentario del colegio impecable. En la escuela de noche Nito tendrá unos pantalones largos de jean, zapatillas y una chomba color beige con detalles en rojo. Toto llevará una camisa cuadriculada abotonada hasta el cuello, pantalones largos y mocasines. Los profesores y los alumnos dentro de la fiesta tendrán variados atuendos teniendo en cuenta las descripciones realizadas por Cortázar en el cuento. Los que están disfrazados de mujer, contarán con una paleta de rojos vivos, celestes y amarillos. Usarán vestidos cortos, accesorios como collares, pulseras y pelucas simulando cabello real. Se lucirá también un personaje con traje militar, con directa relación al contexto histórico de la época. El resto de los alumnos estarán vestidos formalmente de saco, corbata y pantalón de vestir manteniendo la paleta de colores seleccionada.

En el guión de *La escuela de noche*, la breve descripción física relata que Nito, uno de los personajes principales de 17 años de edad, tiene una estatura media y cuerpo formado. Sin embargo, mediante las descripciones psicológicas del personaje, también se armó una caracterización física.

La biografía previa de Nito, creada por el guionista, refiere que es Nito es un joven rebelde, un chico que intenta ir en contra de todas las disposiciones que tiene en su vida y que cultiva desde su casa. Su padre, un ex militar siempre presidió en su casa a mano dura y él, al ser el único varón de la casa, siempre tuvo una disciplina más rigurosa, pero contrariamente a lo que se esperaría, Nito creció rebelándose contra esto e intentando escapar de las calamidades que ocurrían en su casa. La época militar con la que finalizó su adolescencia le sirvió como un discurso donde esconderse, comenzar a ser un rebelde sin causa, repetir las cosas que leía y o escuchaba, por el simple hecho de estar de acuerdo

en rebelarse ante la autoridad y no dejar a nadie que le diga que hacer. Su único cable a tierra es su amigo Toto, el cual es en cierta forma muy diferente a él, ya que no busca la rebeldía, pero comparten un especial disgusto por la escuela. Nito busca incansablemente en su vida ser aceptado y encontrar gente como él, lejos de la burbuja inexplorable que significa la escuela. Sus gustos e intereses sirven para darle un estilo particular al personaje. Al joven le gusta escuchar Sui Generis, Pappo's Blues, Manal entre otras bandas de rock.

A partir de estas características, se comenzó a idear el vestuario y accesorios del personaje.

La personalidad de Nito se ve reflejada en su aspecto, despeinado, con ropa informal, con un peinado a la moda hacia el costado. El cabello largo, era de uso popular y se veía sobre todo, en los adolescentes. Sin embargo, Nito, al asistir a una escuela privada, es obligado a llevar el cabello corto. Esto también determina su clase social, media alta al tener el poder de acceder sistema educacional de gran nivel.

Su amigo, Toto, pertenece a la misma clase social, también con 17 años asiste al mismo colegio que Nito. Toto tiene una contextura flaca y alta. El guión lo describe como un chico sencillo, amante de la literatura, que saca buenas calificaciones y es introvertido a diferencia de su amigo. Es un chico sencillo, fanático de los cuentos de ficción, aplicado en la escuela pero sin llamar la atención de nadie como en casi todos los aspectos de su vida. Un chico introvertido y con una mirada del mundo punzante. No comparte la ideología con las personas que lideran la escuela, y cree que la misma no sirve para educar. Pero por su característica de temeroso, no se dispone a hacer nada al respecto, solo hablarlo con su mejor amigo Nito Apuzzo, que tiene un pensamiento similar al suyo. Con él puede abrirse a conversar con confianza sobre estos temas. Sueña con salir de la escuela y ser escritor como su padre lo fue antes de su prematura muerte cuando él era muy joven. Su fanatismo por la literatura viene arraigado a todos los libros que su padre tenía en una gran biblioteca

de su casa. Toto lo considera su legado y parte por la cual en su interior siempre está deseoso de poder vivir una gran aventura como las que lee en sus libros de ficción.

A Toto se lo caracterizará con un vestuario más formal, prolijo, bien peinado y con un libro debajo del brazo. En la escuela de día llevará el uniforme reglamentario sin ningún detalle descuidado. La camisa abotonada blanca, el pantalón gris sin arrugas y los zapatos marrones lustrados.

Durante la noche, se mantendrá el perfil del personaje, como se describió previamente, llevará una camisa con estampa cuadriculada, un pullover sobre los hombros, unos pantalones de jean oscuros y unos mocasines.

En cuanto a los personajes secundarios, El Rengo, rector de la escuela, de contextura grande, de gran altura, autoritario y desafiante. Representa al antagonista de esta historia. Es el motor que impulsa a Nito y a Toto a ingresar a la escuela de noche. Por lo tanto es de gran importancia para la trama. En la historia se pueden percibir dos etapas de El Rengo, primero en la escuela, un hombre formal e impoluto, llevará un traje con estampa cuadriculada con camisa y corbata y unos zapatos lustrados. Luego, aparece vestido de mujer, lucirá un vestido rojo corto con mangas acampanadas y una peluca rubia, se seguirá la descripción dada por el guión.

La señorita Maggie es la única mujer dentro de la escuela de varones, es profesora dentro de la institución. Mantiene una personalidad tranquila y serena, siempre caminando detrás de El Rengo. El vestuario elegido será conservador con toques *naïve*, mantenido la pollera por debajo de la rodilla, una camisa con estampa en colores puros cerrada hasta el cuello y unos mocasines con medias largas transparentes. Durante la noche, se mantendrá el vestuario conservador, para generar un impacto más fuerte en el espectador. Un vestido color borra vino de cuello cerrado acompañará durante todo el relato, la personalidad de la Señorita Maggie.

Por último, se encuentra el personaje de Fiori. Caracterizado como el matón de la escuela. Es aquel que molesta a Nito y a Toto en los recreos y luego los acusa con el rector. Con

una contextura fornida, alto y con mirada penetrante, Fiori es la mano derecha de El rengo y es quien le informa de las travesuras que realizan Nito y Toto.

Utilizará el uniforme con la camisa arremangada y los pantalones un poco desgastados de color. Durante la noche, llevará una camisa color verde, pantalones holgados con bolsillos a los costados y botas, representando un uniforme militar.

En el cuerpo C del Proyecto de Graduación se encuentran los figurines de cada personaje con su respectiva paleta de colores. Para la elaboración de dichos figurines se hizo una lectura de guión y a partir del desglose, se determinaron todas las prendas y accesorios detallados. Junto con el relevamiento, se ideó el vestuario de cada uno de los personajes. Los bocetos fueron realizados mediante la utilización de elementos plásticos y expresivos como la creación de una silueta, la selección de la superficie textil y la elección de color.

En los figurines se expresan visualmente las texturas de las telas y los colores que se definieron para cada personaje.

Se propusieron dos atuendos para los personajes principales y secundarios.

Para los bolos y extras se ideó el vestuario dentro de la escuela de noche. Al ser un cortometraje de bajo presupuesto, el vestuario no será confeccionado sino que se conseguirá mediante préstamo o compra en ferias americanas. Sin embargo, en los bocetos se agregaron diferentes recortes de tela que sirven como referencia para el director.

Cada personaje tiene su correspondiente paleta de colores relacionada con la psicología del color con el fin de que el espectador tenga diferentes sensaciones al ver las prendas de los personajes y los cambios que sufren a lo largo de la película.

Nito comenzará con el uniforme escolar siguiendo una paleta de colores grises y azulados, al igual que Toto y Fiori. La paleta de Nito cambiará drásticamente para mostrar su personalidad mediante colores como el amarillo patito y el rojo, acompañado del color blue jean característico de la época. Toto sin embargo, mantendrá la formalidad con una paleta de celestes, verdes y azules

La señorita Maggie llevará, durante el día, una paleta en tonos verdosos, amarillos y marrones. Durante la noche, cambiara drásticamente y se verá una paleta de rojos oscuros y negros.

El personaje del El Rengo, durante el día vestirá una paleta de marrones y ocre para contrastar con la noche que llevará una paleta de rojizos.

5.5 Peinado y maquillaje

La escuela de noche es un cortometraje de época, por lo que se tuvo especial cuidado en seleccionar el maquillaje y peinado adecuado. Sin embargo, también se tuvo en cuenta que, al ser un cortometraje de bajo presupuesto, el peinador y maquillador no van a estar presentes durante todo el rodaje, por eso los peinados y el maquillaje en los protagonistas, se mantendrán lo más natural posible. Esto ayudará sobre todo, en la continuidad.

Nito tendrá una base del mismo color que su tono de piel para emparejar imperfecciones y evitar que refleje el brillo de la piel con la iluminación. Para darle color, se le aplicará un tonalizador dos tonos más oscuros que su piel en las mejillas. Los tonalizadores se asemejan a los polvos compactos pero se presentan en los tonos tierra, desde un color arena hasta los tonos más oscuros. Por lo general los tonalizadores se aplican sobre los pómulos para resaltarlos, para suavizar la línea de la nariz o para disimular algún defecto.

El corrector de ojeras terminará de unificar el color del rostro. El peinado de Nito estará corto en los costados y largo en el frente peinado con gel. A lo largo del cortometraje el cabello de Nito irá despeinándose. Para Toto, el maquillaje será similar al de Nito, solo que se adaptará al tono de piel del personaje, el cual será más pálido. El cabello lo tendrá corto y natural.

El Rengo seguirá la tendencia del maquillaje naturalista y llevará un mostacho el cual puede ser postizo o se puede pedir al actor que lo deje crecer antes del rodaje. El cabello del preceptor se mantendrá corto, al igual que sus alumnos. Durante la noche, el maquillaje de El Rengo cambiará drásticamente resaltando los ojos, los labios y pómulos. Se toman

como referencias visuales maquillajes de *Drag Queens*, con marcados delineados y colores brillantes. Una peluca rubia que parezca de cabello real y extensiones de pestañas formarán al personaje de El Rengo vestido de mujer.

La Señorita Maggie llevará el cabello recogido durante todo el cortometraje. En su espacio laboral tendrá un rodete prolijo y el flequillo peinado hacia el costado. Luego, su peinado pasará a ser una cola de caballo manteniendo el flequillo hacia el costado.

Su maquillaje será sutil en los dos momentos de la historia. Una base en un tono pálido, las mejillas rosas, la sombra de ojos combinará con sus mejillas y en sus labios, se verá un leve brillo aperlado. Durante la noche, un delineado negro estilo ojo de gato le recorrerá los párpados y los labios tendrán un tono bordó.

Los profesores travestidos llevarán pelucas despeinadas de color de pelo natural como marrón, caoba y rubio. Algunos las llevarán mal puestas representando el ambiente de fiesta en el que se encuentran y su estado de ebriedad.

Durante la escuela de día, todos se verán impolutos, peinados y con un maquillaje natural. Durante la noche, los rostros estarán maquillados con pestañas postizas, sombras en los párpados y color en la boca. Así se verá el fuerte contraste que impactará al espectador.

La imagen visual que proyectarán los actores con su maquillaje y peinado correcto ayudarán a la verosimilitud de los personajes.

Los bocetos de maquillaje y peinado, se realizaron con un esquema de rostro o también conocido como *face chart*. Son ilustraciones del rostro de los personajes. El *face chart* está pensado, para maquillar con materiales reales. Este tipo de esquemas, son de gran utilidad al momento del rodaje ya que se deja plasmado como quedará con anticipación. Las líneas horizontales permiten escribir que tipo de producto se debe utilizar y su código o color. Lo cual acelerara el proceso del maquillaje el día del rodaje. Las ilustraciones se realizaron sobre papel de dibujo, ya que es resistente al agua, lo que permitió utilizar maquillajes sobre el esquema.

No se utilizaron lápices para colorear porque estos no se difuminan igual manera. Al sombreado y colorear con cosméticos, el resultado es más realista y da un panorama más claro de cómo quedaría el maquillaje en los personajes.

Se indagó en el relevamiento correspondiente cubriendo cuestiones básicas del diseño de peinado y maquillaje.

La propuesta de dirección de arte de *La escuela de noche* presenta todos los bocetos y diseños de manera sintética y directa para que se convierta en una herramienta comunicacional para el director y el resto del equipo. Complementa y amplía la información visual y audiovisual incluyendo referencias en las que se apoya la propuesta. Contempla qué tipo de aspecto va a tener la imagen, cómo se piensa tratar el color, los decorados, la ambientación, el vestuario y la utilería. Además de proponerse un tratamiento determinado para cada aspecto, se consta con qué materiales y herramientas se piensa llevar a cabo la realización de dichas propuestas. Es decir, se exponen las especificaciones mínimas de los materiales con los que se van a trabajar para lograr determinadas cuestiones artísticas. La presentación del material presentado en la propuesta estética guarda coherencia formal con el proyecto, expuesto a través un diseño y un entorno gráfico íntimamente vinculado. La propuesta exhibida en el Cuerpo C como un *artbook*, se le presentó previamente al director, permitiendo una devolución clara, de si la propuesta era adecuada o no para lo que el estaba buscando. El *artbook* fue aprobado luego de hacer algunas modificaciones y adaptarlo a las necesidades del proyecto.

De esta manera, siguiendo el proceso metodológico desarrollado a lo largo de los capítulos del Proyecto de Graduación, se realizó la carpeta de dirección de arte de *La escuela de noche*. Plasmando los conocimientos adquiridos y justificando teóricamente todos los elementos seleccionados para el cortometraje.

Conclusiones

Con la realización de este Proyecto de Graduación, a partir de la comprensión del lugar que ocupa el área de dirección de arte como parte fundamental de la producción de cualquier contenido audiovisual, se logró crear la propuesta de dirección de arte para el cortometraje *La escuela de noche*, en base a una metodología que se mantuvo bajo los lineamientos estéticos del director.

Ésta consiste primer en realizar una lectura del guión. El director de arte debe pensar en imágenes, pudiendo unificarlas bajo el mismo concepto visual. Siendo éste una idea o palabra que defina la esencia del cortometraje y que unifique la estética de este misma. En el caso de *La escuela de noche*, se utilizó como concepto el autoritarismo frente a la adolescencia. A partir de éste primer concepto, se realizaron los primeros bocetos, los cuales fueron aprobados por el director. Una vez definida la estética por las cabezas de equipo durante las reuniones de pre producción, se realizó un desglose de guión detallado, teniendo en cuenta lo que sucede dentro de la acción para que los elementos actúen en función a la historia. A partir de este desglose, se prosiguió a la creación de un panel de estilo visual en donde se encuentran pasmados en imágenes todos los elementos significativos del guión. A su vez, se investigó acerca de los distintos aspectos que el guión informa. La recopilación de la documentación se obtuvo mediante la investigación que permitió intervenir estéticamente para crear una verosimilitud. En este caso, se hizo una búsqueda sobre la década del 70 en Argentina. Identificando contexto social e histórico, usos y costumbres, vestimenta, entre otros aspectos. El guión informa al director de arte sobre dónde y cuándo tiene lugar la historia.

Luego, se seleccionó una paleta de colores general del cortometraje y, basándose en los colores elegidos, se continuó con el diseño de los demás componentes de la carpeta de dirección de arte, logrando controlar las emociones del espectador. La escuela de noche tiene una paleta general que varía en tonos fríos y cálidos desaturados, representando lo

que sienten los personajes principales a lo largo de la historia y cómo estos se van transformando.

Una vez definida la paleta, se comenzó a diseñar el vestuario de los personajes. En este caso, al ser una producción universitaria, no se requirió de la ayuda de un diseñador de vestuario sino que, se realizaron los figurines como punto de partida.

El maquillaje y peinado se complementaron con el vestuario, actuando en función de éste y acompañándolo estéticamente. También se realizaron los bocetos correspondientes junto con las cabezas de las áreas. Por último, mediante la yuxtaposición de imágenes de referencia, se desarrolló la propuesta de ambientación. Un buen director de arte debe generar una atmósfera dentro de la película sin que esta se note. Los mejores decorados son aquellos en los que el espectador se olvida una vez que finaliza la película y se prenden las luces de la sala de cine. Paralelamente, se investigó sobre los elementos que conforman la utilería, todos ellos fueron de acorde al estilo del cortometraje para poder reflejar con exactitud un periodo de tiempo y la cultura. Los discos de pasta, los vasos de vidrio verdes, las botellas de alcohol antiguas, fueron algunos de los objetos que se ven en la propuesta de utilería de *La escuela de noche*.

Una vez finalizado el desarrollo metodológico del artbook, se utilizó durante la pre producción como herramienta comunicacional entre el área de dirección de arte y las otras áreas del equipo. Mediante las imágenes plasmadas, los conceptos quedaron claros y el margen de error de interpretación de las ideas del director, fue menor.

Con la creación de la carpeta de dirección de arte del cortometraje *La escuela de noche*, se logró percibir que las reuniones de pre producción, son un recurso fundamental para el desarrollo estético, permitiendo que se genere de forma fluida la parte creativa. Del mismo modo, la creación del artbook favoreció la constante y directa comunicación entre miembros del equipo de dirección artística e integrantes del proyecto general, siendo beneficiosos para la correcta representación de las ideas y la producción del cortometraje.

Con el análisis de la carpeta de creación finalizada se pudo distinguir la importancia de seguir un proceso metodológico para poder englobar todos los elementos correspondientes y poner en imágenes aquello que buscó el director. Realizando esta carpeta se vivenció como el director de arte hace una bajada de línea estética con el objetivo de la obtención de un producto audiovisual manteniendo el sello autoral de éste mismo y una impronta que deje una marca en el espectador.

El trabajo de la dirección de arte, 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.

Concluyendo con este Proyecto de graduación, es posible indicar que llevar a cabo una metodología, logra el equilibrio y la practicidad del profesional. Logrando de esta manera, y gracias al recurso de todas las herramientas del diseño y la comunicación empleadas, una carpeta de dirección de arte que no pierde el sello propio del producto.

Entendiendo que, el director de arte no elige la estética de una película de manera autónoma, sino que, la construcción de una propuesta es un quehacer cooperativo, colaborativo y conjunto. Por lo tanto, para que una propuesta sea efectiva, se tiene que tener en cuenta que, tras la lectura del guión, el concepto o la idea que tiene el director de arte, no se pueda sostener porque el director busca algo diferente o, porque el productor exige otro tipo de abarcamiento a nivel comercial. Es por ello, que se debe generar una propuesta coherente con el producto audiovisual para mantener su sello. Debe ser acorde a lo que el director y la producción estén planteando. Desde esta perspectiva, el director de arte, deberá ser flexible y capaz de adaptarse a lo que propone el proyecto. Es decir, contar en función de lo que el producto reclama. Cumpliendo con la función que le corresponde contribuyendo a poner el guión en imágenes y que éstas sean coherentes con lo que está planteando el director. Siendo sumamente importante que el director de arte tenga como una formación relacionada con lo estético, con el mundo de las artes, la

arquitectura y el diseño. Teniendo empatía e interés en los distintos campos. Inclusive en aspectos sociales, históricos relativos al momento de contextualizar la historia. Estas herramientas permiten que la propuesta de dirección de arte sea efectiva y apropiada para el producto audiovisual a realizar.

Tras la lectura y comparación de varios autores, se concluye que dentro de una producción audiovisual se le debe dar importancia al mensaje que se quiere transmitir, de qué manera se va a lograr que el espectador entienda este mensaje y se sumerja en el mundo creado por el realizador. El director de arte es el en cargado de que esto suceda, ya que es quien diseña, produce y dirige estéticamente la producción de la pieza audiovisual. Es un profesional que sabe interpretar un guión y plasmarlo creando universos visuales con elementos estilísticos y recursos adecuados. Su mirada y concepción estética de la profesión es esencial al momento de la toma de decisiones de cada elemento según el proyecto audiovisual y el presupuesto.

A lo largo del desarrollo del Proyecto de Graduación se definió qué es la dirección de arte audiovisual y el rol que cumple del director de arte dentro de un proyecto cinematográfico. De qué manera se aplica la dirección de arte en los diferentes medios de comunicación, publicidad, televisión y cine, y se resaltaron las diferentes tareas que debe cumplir el director de arte dependiendo del medio en el que trabaje. Luego profundizó en la organización del equipo del departamento de arte y el rol que cumple cada uno de los miembros del equipo. De esta manera, al conocer cómo trabaja el director de arte y cómo se desenvuelve en el ámbito profesional, se tomaron las bases teóricas para poder llevar a la práctica la propuesta y más adelante convertirla en un cortometraje.

Después se comprendieron las funciones del director de arte en las etapas de un proyecto cinematográfico, dándole importancia a la etapa de pre producción en la cual se desarrolla la propuesta. En esta primera fase de la elaboración de la película, el director de arte lee el guión y comienza a desarrollar sus ideas. Tomando notas relativas al periodo, lugar, espacios, texturas y colores. También se entendió que la colaboración y la relación entre

los miembros del equipo de una producción debe ser sólida durante todas las etapas de la producción. De esta manera se puede trabajar en conjunto con las diferentes áreas para lograr una propuesta destacable.

Para finalizar con el desarrollo teórico, se explica que la narrativa visual, el diseño y la creación de la imagen forman parte del proceso narrativo que ayuda al espectador a sumergirse dentro de la trama de una manera altamente atractiva. Es importante para esto, la recopilación de la documentación se obtiene mediante la investigación que permitirá intervenir estéticamente para crear esa verosimilitud. Luego, se realiza la caracterización de los personajes a través de los indicios y descripciones que sugiere el guión.

Por último se describe la metodología realizada por el autor para la elaboración de la propuesta de *La escuela de noche*.

Al realizar esta carpeta se lograron adquirir herramientas para recrear diversos ambientes y caracterizar adecuadamente un personaje con el vestuario, peinado y maquillaje combinando texturas, formas y colores. Narrando historias a través de la imagen, buscando experimentar en la creación y la voz autoral a partir de la dirección de arte y sus múltiples posibilidades creativas.

Lista de Referencias bibliográficas

- Albarrán, V. (Productor), y Del Toro, G. (Director). (2006). *El Laberinto del Fauno*. [DVD]. España: Estudios Picasso Fábrica de Ficción.
- Alton, J. (1949). *Painting with light*. California: University of California.
- Alvarado, D., Besuievsky, M. y Campanella, J.J. (Productores) y Campanella, J.J. (Director) (2009) *El secreto de sus ojos*. [DVD]. Argentina: Coproducción Argentina-España; 100 Bares, Tornasol Films, Haddock Films, Telefe, Televisión Española (TVE) / Canal+ España.
- Antín, M. (Productor y director). (1964). *Circe*. [DVD]. Argentina.
- Antín, M. (Productor y director). (1965). *Intimidad de los parques*. [DVD]. Argentina: Industria Peruana del Film S.A. y Producciones Manuel Antín.
- Antín, M. (2012). Citado en: Ranzani, O. (2012). *No hice otra cosa que plagiar a Cortázar*. Recuperado el 30/5/17 de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/5-24666-2012-03-21.html>.
- Aquilanti, L. (2014). *Rayuela, una muestra para armar*. Buenos Aires: Museo del libro y de la lengua.
- Aumont, J., Bergala, M., Vernet, M. y Marie, M. (1989). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Batistella, C. (2013). *Los medios híbridos del cine*. (ed.), Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Ensayos sobre la imagen. Edición XIII. Escritos de estudiantes. Año X, Vol. 56. P. 53-55. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Bedoya R. y Frías I.L. (2003). *Ojos bien abiertos, el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial.
- Bender, L. (Productor), y Tartantino, Q. (Director). (2003). *Kill Bill Vol. I*. [DVD]. Estados Unidos: A Band Apart.
- Bender, L. (Productor), y Tartantino, Q. (Director). (2004). *Kill Bill Vol. II*. [DVD]. Estados Unidos: A Band Apart.
- Bordwell, D. y Thomspn, K. (1985). *El arte cinematográfico*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Caballero, E. (2017). Charla Eugenio Caballero ENERC 04. Recuperado el 17/07/17 de: https://www.youtube.com/watch?v=ibj4q_ilq1o.
- Caruso, F. (Productor), Lynch, D. (Director). (1986). *Blue Velvet*. [DVD]. Estados Unidos: De Laurentiis Entertainment.
- Chen, A. (2017). *Respirar entre la luz y la sombra: La luz incidente*. Asociación Argentina de Directores de Arte de la industria y medios audiovisuales. Recuperado el 29/09/17 de: <http://aadarte.com.ar/media/la-luz-incidente/>.

- Chion, M. (1993). *La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós.
- Ciller Tenreiro, C. (2009). *La producción en la postproducción. El caso de Alatriste*. En: Felici, J.M. y Gómez Tarín, F. J. (Eds.) *El productor y la producción en la industria cinematográfica*. Madrid: Complutense.
- Comparato, D. (2005). *De la creación al guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires: La Crujía.
- Coppola, F.F, Coppola, S. y Katz, R. (Productores) y Coppola, S. (Director). (2006). [DVD]. *María Antonieta*. Estados Unidos: Columbia Pictures y American Zoetrope.
- Cortázar, J. (1982). *Deshoras*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Cortázar, J. (1963). *Rayuela*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Cortázar, J. (2012). *Cartas 1955-1964*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Crudo, R. (2007). ASC, *Frost Interview*. Recuperado el 17/07/17 de: <https://www.youtube.com/watch?v=6wyohmpfoh0>.
- Deeley, M. (Productor), Ridley, S. (Director). (1982). [DVD]. *Blade Runner*. Estados Unidos: Blader Runner Partnership.
- Díaz, R., Ferrari, P. y Gentile, M. (2008). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- Dominguez Goya, E. (2012). *Medios de comunicación masiva*. Ciudad de México: Red Tercer Milenio.
- Espector, A. (2005). *El rol de la documentación en la dirección de arte audiovisual*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° VI. Año VI, Vol. 6. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=121&id_articulo=661.
- Estrada, J. G. (2005). *Panorama histórico de la dirección de arte*. En Peláez, R. (Ed.) *Dirección artística. Cuadernos de estudios cinematográficos*. (p. 7- 36). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: Océano.
- Fernández Diez, F. y Martínez Abadía, J.M. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Buenos Aires: Paidós.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Ediciones Plot.
- Flemming, V. (Director). (1939). *Lo que el viento se llevó*. [DVD]. Estados Unidos: Selznick International Pictures, Metro Goldwyn Mayer (MGM).
- Fontán, Y. (2017). *El arte y el cine independiente: Encerrados*. Asociación Argentina de Directores de Arte de la industria y medios audiovisuales. Recuperado el: 29/09/17

de: <http://aadarte.com.ar/media/encerrados>.

- Foster, H. (1988). *Polémicas postmodernas*, en Josep Picó (ed.), *Modernidad y postmodernidad*. Madrid. Alianza Editorial. Citado en: Robledo Vega, L.M. (2017). *El espacio en Blow Up de Antonioni y en las babas del diablo de Cortázar. Las multirealidades del cine y la literatura*. Cuadernos del Aleph. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Frederick, M y Landau, N. (2010). *101 cosas que aprendí en la escuela de cine*. Madrid: Abada Ediciones.
- Frederickson, G. y Ruddy, A. S. (Productores) y Coppola, F.F. (Director) (1972). *El Padrino*. [DVD]. Estados Unidos: Paramount Pictures y Albert S. Ruddy Production.
- Freid, J. (2017). *La perversión en once capítulos: Historia de un clan*. Asociación Argentina de Directores de Arte de la industria y medios audiovisuales. Recuperado el: 29/09/17 de: <http://aadarte.com.ar/media/historia-de-un-clan/>.
- García Del Castillo, J.A. y López Sánchez, C. (2009). *Medios de comunicación, publicidad y adicciones*. Madrid: Editorial Edaf.
- Gelpi, G. (1968). *La escenografía en el cine*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Heller, E. (2004). *La psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hernández Serrano, G. (2013). *Dirección de arte para producciones audiovisuales*. Madrid: Aula Mentor.
- Itten, J. (1961). *Arte del color: aproximación subjetiva*. París: Bouret.
- Kamin, B. (1999). *Introducción a la producción cinematográfica*. Buenos Aires: Centro de investigación Cinematográfica.
- Kennedy, K., Marshall, F., Mendel. B., (Productores). y Shyamalan, M.N. (Director). (1998). [DVD]. *Sexto Sentido*. Estados Unidos: Spyglass Entertainment, The Kennedy/Marshall Company y Hollywood Pictures.
- Konigsberg, I. (Ed). (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. (2ª ed., Vol 3). Madrid: Akal Dictionarios Técnicos.
- Lassester, J., Rivera, J., Stanton, A. (Productores). Docter, P. y Peterson, B. (Directores). (2009). *Up*. [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth Press.
- Lustin, B. y Molen, G.R. (Productores) y Spielberg, S. (Director). (1993). *La lista de Schindler*. [DVD]. Estados Unidos: Universal Pictures y Amblin Entertainment.
- Mahon, N. (2010). *Dirección de arte: Publicidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marrades, J. (2014). *Rembrandt: la pintura y la visión*. Pasajes: Revista de pensamiento contemporáneo. Volumen (45), p 83 – p 90.

- Martínez Diez, N. (2014). *Las artes visuales en la obra de Cortázar*. Madrid: Del Centro Editores.
- Mollá Furió, D. (2012). *La producción cinematográfica: Las fases de un largometraje*. Barcelona: Editorial UOC.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. Madrid: Fundación autor.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*. Sociedad General de Autores de España. Citado en: Hernández Serrano, G. (2013). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Madrid: Océano.
- Olson, R. (1999). *Art Direction for Film and Video*. Burlington: Focal Press.
- Ostwald, W. (1970). *Color Primer: A Basic Treatise on the Color System of Wilhelm Ostwald*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Pauls, A. (Productor), y Antín, M. (Director) (1962). *La cifra impar*. [DVD]. Argentina: Hardiing – Shon.
- Ponti, C. (Productor), y Antonioni, M. (1966). *Blow up*. [DVD]. Italia: Bridge Films, Carlo Ponti Production, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Preston, W. (1994). *What an art director does?* California: Silman-James Press.
- Romero, L, A. (2001). *Breve historia contemporánea de la Argentina. Segunda edición revisada y actualizada*. Buenos Aires: Fondo de la cultura económica Argentina.
- Risk, M. (2016). *How to use color in film*. Studio Binder. Recuperado el 17/08/17 de: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>.
- Rizzo, M. (2006). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Omega.
- Ruarte, T. (2014). *Dirección de arte: Tonino*. Material de la cátedra Dirección de Arte y Diseño de Producción. La Plata: Universidad de La Plata. Recuperado el 24/07/17 de <https://sites.google.com/site/direcciondeartefbaunlp/material-de-apoyo>.
- Sánchez Noriega, J, L, (2000). *De la literatura al cine*. Barcelona: Paidós.
- Silver, J. (Productor), Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directores). (1999) *Matrix*. [DVD]. Estados Unidos: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho Films Partnership y Silver Pictures.
- Stantic, L. (Productor), Martel, L. (Director). (2001) *La Ciénaga*. [DVD]. Argentina: 4K Films, Wanda Vision S.A, Cuatro Cabezas y TS Production.
- Suárez, A. (2008). *Vestuario de cine. Qué se hizo y cómo se dice*. (ed.), Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Edición XVI. Año IX, Vol. 10. P. 137-139. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Thomas, W. (2004). Citado en: Seger, L. y Whetmore, J. (2004). *Cómo se hace una película*. Barcelona: Manontropo.

Villar Martínez, G. (2013). *La magia del maquillaje profesional*. Revista FUNCAE Digital. Volúmen (43), p. 25 -33. Recuperado el día 03/10/17 de: http://www.fundacionfuncae.es/archivos/documentosarticulos/NOVIEMBRE_VILLAR%20MARTINEZ_2.pdf

Bibliografía

- Albarrán, V. (Productor), y Del Toro, G. (Director). (2006). *El Laberinto del Fauno*. [DVD]. España: Estudios Picasso Fábrica de Ficción.
- Alton, J. (1949). *Painting with light*. California: University of California.
- Alvarado, D., Besuievsky, M. y Campanella, J.J. (Productores) y Campanella, J.J. (Director) (2009) *El secreto de sus ojos*. [DVD]. Argentina: Coproducción Argentina-España; 100 Bares, Tornasol Films, Haddock Films, Telefe, Televisión Española (TVE) / Canal+ España.
- Antín, M. (Productor y director). (1964). *Circe*. [DVD]. Argentina.
- Antín, M. (Productor y director). (1965). *Intimidad de los parques*. [DVD]. Argentina: Industria Peruana del Film S.A. y Producciones Manuel Antín.
- Antín, M. (2012). Citado en: Ranzani, O. (2012). *No hice otra cosa que plagiar a Cortázar*. Recuperado el 30/5/17 de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/5-24666-2012-03-21.html>.
- Aquilanti, L. (2014). *Rayuela, una muestra para armar*. Buenos Aires: Museo del libro y de la lengua.
- Aumont, J., Bergala, M., Vernet, M. y Marie, M. (1989). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Ayala, F. (1975). *El escritor y el cine*. Barcelona: Cátedra.
- Barroso, M, A. (2008) *M.A. Antonioni: Técnicamente Dolce*. Madrid: Jaguar
- Batistella, C. (2013). *Los medios híbridos del cine*. (ed.), Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Ensayos sobre la imagen. Edición XIII. Escritos de estudiantes. Año X, Vol. 56. P. 53-55. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Bedoya R. y Frías I.L. (2003). *Ojos bien abiertos, el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial.
- Bender, L. (Productor), y Tartantino, Q. (Director). (2003). *Kill Bill Vol. I*. [DVD]. Estados Unidos: A Band Apart.
- Bender, L. (Productor), y Tartantino, Q. (Director). (2004). *Kill Bill Vol. II*. [DVD]. Estados Unidos: A Band Apart.
- Bordwell, D. y Thomspn, K. (1985). *El arte cinematográfico*. Wisonsin: The University of Wiconsin Press.
- Caballero, E. (2017). Charla Eugenio Caballero ENERC 04. Recuperado el 17/07/17 de: https://www.youtube.com/watch?v=ibj4q_ilq1o.
- Carrick, E. (1949) *Designing for films*. Londres: The Studio Publications.

- Caruso, F. (Productor), Lynch, D. (Director). (1986). *Blue Velvet*. [DVD]. Estados Unidos: De Laurentiis Entertainment.
- Chen, A. (2017). *Respirar entre la luz y la sombra: La luz incidente*. Asociación Argentina de Directores de Arte de la industria y medios audiovisuales. Recuperado el 29/09/17 de: <http://aadarte.com.ar/media/la-luz-incidente/>.
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós.
- Ciller Tenreiro, C. (2009). *La producción en la postproducción. El caso de Alatriste*. En: Felici, J.M. y Gómez Tarín, F. J. (Eds.) *El productor y la producción en la industria cinematográfica*. Madrid: Complutense.
- Comparato, D. (2005). *De la creación al guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires: La Crujía.
- Coppola, F.F, Coppola, S. y Katz, R. (Productores) y Coppola, S. (Director). (2006). [DVD]. *María Antonieta*. Estados Unidos: Columbia Pictures y American Zoetrope.
- Cortázar, J. (1982). *Deshoras*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Cortázar, J. (1963). *Rayuela*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Cortázar, J. (2012). *Cartas 1955-1964*. Buenos Aires: Alfaguara.
- Crudo, R. (2007). *ASC, Frost Interview*. Recuperado el 17/07/17 de: <https://www.youtube.com/watch?v=6wyohmpfoh0>.
- Deeley, M. (Productor), Ridley, S. (Director). (1982). [DVD]. *Blade Runner*. Estados Unidos: Blader Runner Partnership.
- Díaz, R., Ferrari, P. y Gentile, M. (2008). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: Ediciones La Crujía.
- Dominguez Goya, E. (2012). *Medios de comunicación masiva*. Ciudad de México: Red Tercer Milenio.
- Espector, A. (2005). *El rol de la documentación en la dirección de arte audiovisual*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° VI. Año VI, Vol. 6. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=121&id_articulo=661.
- Estrada, J. G. (2005). *Panorama histórico de la dirección de arte*. En Peláez, R. (Ed.) *Dirección artística. Cuadernos de estudios cinematográficos*. (p. 7- 36). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: Océano.
- Fernández Diez, F. y Martínez Abadía, J.M. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Buenos Aires: Paidós.

- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Ediciones Plot.
- Flemming, V. (Director). (1939). *Lo que el viento se llevó*. [DVD]. Estados Unidos: Selznick International Pictures, Metro Goldwyn Mayer (MGM).
- Fontán, Y. (2017). *El arte y el cine independiente: Encerrados*. Asociación Argentina de Directores de Arte de la industria y medios audiovisuales. Recuperado el: 29/09/17 de: <http://aadarte.com.ar/media/encerrados>.
- Foster, H. (1988). *Polémicas postmodernas*, en Josep Picó (ed.), *Modernidad y postmodernidad*. Madrid. Alianza Editorial. Citado en: Robledo Vega, L.M. (2017). *El espacio en Blow Up de Antonioni y en las babas del diablo de Cortázar. Las multirealidades del cine y la literatura*. Cuadernos del Aleph. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Frederick, M y Landau, N. (2010). *101 cosas que aprendí en la escuela de cine*. Madrid: Abada Ediciones.
- Frederickson, G. y Ruddy, A. S. (Productores) y Coppola, F.F. (Director) (1972). *El Padrino*. [DVD]. Estados Unidos: Paramount Pictures y Albert S. Ruddy Production.
- Freid, J. (2017). *La perversión en once capítulos: Historia de un clan*. Asociación Argentina de Directores de Arte de la industria y medios audiovisuales. Recuperado el: 29/09/17 de: <http://aadarte.com.ar/media/historia-de-un-clan/>.
- García Del Castillo, J.A. y López Sánchez, C. (2009). *Medios de comunicación, publicidad y adicciones*. Madrid: Editorial EDAF.
- Gelpi, G. (1968). *La escenografía en el cine*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Heller, E. (2004). *La psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hernández Serrano, G. (2013). *Dirección de arte para producciones audiovisuales*. Madrid: Aula Mentor.
- Itten, J. (1961). *Arte del color: aproximación subjetiva*. París: Bouret.
- Kamin, B. (1999). *Introducción a la producción cinematográfica*. Buenos Aires: Centro de investigación Cinematográfica.
- Kennedy, K., Marshall, F., Mendel. B., (Productores). y Shyamalan, M,N. (Director). (1998). [DVD]. *Sexto Sentido*. Estados Unidos: Spyglass Entertainment, The Kennedy/Marshall Company y Hollywood Pictures.
- Konigsberg, I. (Ed). (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. (2ª ed., Vol 3). Madrid: Akal Dictionarios Técnicos.
- Lassester, J., Rivera, J., Stanton, A. (Productores). Docter,P. y Peterson, B. (Directores). (2009). *Up*. [DVD]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth Press.

- Lustin, B. y Molen, G.R. (Productores) y Spielberg, S. (Director). (1993). *La lista de Schindler*. [DVD]. Estados Unidos: Universal Pictures y Amblin Entertainment.
- Mahon, N. (2010). *Dirección de arte: Publicidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marrades, J. (2014). *Rembrandt: la pintura y la visión*. Pasajes: Revista de pensamiento contemporáneo. Volumen (45), p 83 – p 90.
- Martínez Diez, N. (2014). *Las artes visuales en la obra de Cortázar*. Madrid: Del Centro Editores.
- Mollá Furió, D. (2012). *La producción cinematográfica: Las fases de un largometraje*. Barcelona: Editorial UOC.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia*. Madrid: Fundación autor.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*. Sociedad General de Autores de España. Citado en: Hernández Serrano, G. (2013). *Dirección de arte para producciones audiovisuales*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Madrid: Océano.
- Olson, R. (1999). *Art Direction for Film and Video*. Burlington: Focal Press.
- Ostwald, W. (1970). *Color Primer: A Basic Treatise on the Color System of Wilhelm Ostwald*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Pauls, A. (Productor), y Antín, M. (Director) (1962). *La cifra impar*. [DVD]. Argentina: Hardiing – Shon.
- Ponti, C. (Productor), y Antonioni, M. (1966). *Blow up*. [DVD]. Italia: Bridge Films, Carlo Ponti Production, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Preston, W. (1994). *What an art director does?* California: Silman-James Press.
- Romero, L, A. (2001). *Breve historia contemporánea de la Argentina. Segunda edición revisada y actualizada*. Buenos Aires: Fondo de la cultura económica Argentina.
- Risk, M. (2016). *How to use color in film*. Studio Binder. Recuperado el 17/08/17 de: <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>.
- Rizzo, M. (2006). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Omega.
- Ruarte, T. (2014). *Dirección de arte: Tonino*. Material de la cátedra Dirección de Arte y Diseño de Producción. La Plata: Universidad de La Plata. Recuperado el 24/07/17 de <https://sites.google.com/site/direcciondeartefbaunlp/material-de-apoyo>.
- Sánchez Noriega, J, L, (2000). *De la literatura al cine*. Barcelona: Paidós.
- Silver, J. (Productor), Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directores). (1999) *Matrix*. [DVD]. Estados Unidos: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho Films

Partnership y Silver Pictures.

Stantic, L. (Productor), Martel, L. (Director). (2001) *La Ciénaga*. [DVD]. Argentina: 4K Films, Wanda Vision S.A, Cuatro Cabezas y TS Production.

Suárez, A. (2008). *Vestuario de cine. Qué se hizo y cómo se dice*. (ed.), Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Edición XVI. Año IX, Vol. 10. P. 137-139. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Thomas, W. (2004). Citado en: Seger, L. y Whetmore, J. (2004). *Cómo se hace una película*. Barcelona: Manontropo.

Villar Martínez, G. (2013). *La magia del maquillaje profesional*. Revista FUNCAE Digital. Volúmen (43), p. 25 -33. Recuperado el día 03/10/17 de: http://www.fundacionfuncae.es/archivos/documentosarticulos/NOVIEMBRE_VILLAR%20MARTINEZ_2.pdf