

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

Dos caras de una misma moneda

El rol de la Dirección de Arte en la construcción
de un relato.

Rebeca Isabel Ponce Cepeda

89132

Licenciatura en Dirección Cinematográfica

Investigación

Medios y estrategias de comunicación

19 de julio de 2019



Facultad de Diseño
y Comunicación

Agradecimientos

A mi familia, que me permitió estar acá y me apoyó durante todos estos años, aún a la distancia.

A Mariano, por darme siempre la fuerza necesaria.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1. Elementos y áreas para la creación de un cortometraje	10
1.1. Narrativa. Guion literario	10
1.2. Producción	12
1.3. Dirección	15
1.4. Estética	17
1.4.1. Dirección de Fotografía	17
1.4.2. Dirección de Arte	19
1.5. Sonido	20
1.6. Montaje y Edición	22
Capítulo 2. La Dirección de Arte	25
2.1. Definición de la Dirección de Arte dentro de una producción Audiovisual	25
2.2. Roles que cumple el Director de Arte	28
2.2.1. Escenografía	28
2.2.2. Utilería	29
2.2.3. Vestuario	31
2.2.4. Maquillaje y peinado	31
2.2.5. Paleta de colores	32
2.3. Relación de la Dirección de Arte con las distintas áreas	35
Capítulo 3. Análisis de casos: comparación de la Dirección de Arte en remakes de películas	39
3.1. Willy Wonka & la Fábrica de Chocolate (1971) vs. Charlie y la Fábrica de Chocolate (2005)	40
3.2. It (1990) vs. It (2017)	46
3.3. Importancia del análisis de casos para el PG	53
Capítulo 4. Elaboración de dos propuestas de arte para el mismo cortometraje	56
4.1. Primera versión del cortometraje	57
4.1.1. Investigación	57
4.1.2. Paleta de colores	59
4.1.3. Vestuario, maquillaje y peinado	59
4.1.3.1. Elena	59
4.1.3.2. Marco	60
4.1.4. Escenografía y utilería	61
4.1.4.1. Living	61
4.1.4.2. Campo de guerra	63
4.2. Segunda versión del cortometraje	63
4.2.1. Investigación	64
4.2.2. Paleta de colores	65
4.2.3. Vestuario, maquillaje y peinado	66
4.2.3.1. Elena	66
4.2.3.2. Marco	67
4.2.4. Escenografía y utilería	67
4.2.4.1. Living	67
4.2.4.2. Campo de guerra	69
Capítulo 5. Análisis de ambas propuestas de arte	71
5.1. Análisis del relato de la primera versión del cortometraje	71
5.2. Análisis del relato de la segunda versión del cortometraje	75
5.3. Diferencias entre ambas versiones	81
Conclusiones	87

Lista de referencias bibliográficas

92

Bibliografía

94

Introducción

Este Proyecto de Graduación (PG) se titula *Dos caras de una misma moneda: El rol de la Dirección de Arte en la construcción de un relato*. Realizado para la carrera Licenciatura en Dirección Cinematográfica, con mención en Dirección de Arte para Cine y Televisión.

El presente proyecto aborda el tema de la Dirección de Arte en el mundo audiovisual, la cual puede definirse como el área responsable de la estética de la imagen. Es decir, así como un Director se encarga de cómo se cuenta la historia, o un Director de Fotografía de la iluminación, se puede decir que el Director de Arte es el encargado de lo que se observa dentro de cada plano. La paleta de colores, las formas, las texturas, la escenografía, la utilería, el vestuario, el maquillaje y el peinado tanto de cada personaje como del producto audiovisual general, son los elementos que se tienen en cuenta al crear una propuesta de arte.

Lo que se pretende es, una vez finalizado, ser capaz de responder: ¿De qué manera se pueden generar dos relatos distintos modificando única y exclusivamente la Dirección de Arte de un producto audiovisual? Es por esto que el objetivo final del proyecto es demostrar el rol de la Dirección de Arte en la construcción del relato de un producto audiovisual mediante la producción de dos propuestas de arte para la realización de versiones de un mismo cortometraje cuya exclusiva diferencia radica en su Dirección de Arte (notablemente disímil entre sí en cada uno de sus elementos) y el posterior análisis de su contraste.

La elección de este tema se realizó por el interés de poner en práctica los conocimientos aprendidos durante la carrera en un proyecto concreto que tras su elaboración sirva para probar los alcances de la misma. Si bien hay un sinnúmero de temas o proyectos que podrían elaborarse, y de hecho, se elaboran constantemente, este tiene como característica distintiva que propone, mediante la previa investigación y su puesta en práctica, comprobar el rol que tiene ésta área usando la comparación de dos propuestas realizadas por el mismo alumno.

Este es un primer acercamiento más realista al ámbito profesional. En este sentido, es de gran utilidad tanto para el realizador como para futuros estudiantes de la carrera. Tanto

aquellos que tienen su primer contacto con la Dirección de Arte y desean conocer su rol y cómo afecta en el relato audiovisual, hasta aquellos que tienen ya más experiencia. Normalmente, al realizar una pieza audiovisual se analizan las probabilidades y se decide por una en una etapa inicial. Sobre esa, se realiza una sola propuesta de arte, la cual se va desarrollando. Cada toma de decisiones va marcando el relato que se va a generar finalmente y a su vez descarta otras opciones. Al realizar una pieza audiovisual, se obtiene siempre un solo producto. Por ende no es posible saber qué tan distinto habría sido este de haber cambiado ciertos elementos. El PG ofrece la posibilidad de analizar el impacto de esas decisiones y cómo se vería un mismo cortometraje en caso de haber tomado otro camino. En definitiva, sirve al lector para entender realmente qué es la Dirección de Arte, su alcance y el papel que juega dentro del mundo del cine. Dicho PG se enmarca en la categoría Investigación, y se ubica en la línea temática Medios y estrategias de Comunicación.

Al ser la Dirección de Arte Cinematográfica una carrera dictada en la Universidad de Palermo, existen antecedentes de Proyectos de Grado que guardan relación con el presente proyecto en mayor o menor medida. Por ejemplo; *Del concepto a la imagen. La creatividad y la dirección de arte en la comunicación visual* (Macri, 2015). Este es un proyecto realizado por una alumna de Dirección de Arte Publicitario en la categoría Ensayo. Es decir que no tienen como objetivo la creación de ningún producto, y la redacción del ensayo va dirigida hacia la Publicidad. Por ese lado, no guarda relación con el presente proyecto. Sin embargo, la Dirección de Arte está presente de igual forma en la televisión y en la Publicidad, así como en el cine, por lo cual, el estudio de ésta en cualquier plataforma es de utilidad y justamente podría brindar una mirada desde otro punto de vista. Propone un análisis de la Dirección de Arte como herramienta comunicacional a través de la imagen y pone en práctica el uso de las distintas variables que se manejan en dicha disciplina como lo son la luz, el color, la composición y encuadre, el vestuario, la escenografía, y tipografía.

Paradigmas de la Dirección de Arte. Un viaje de evolución continua (Blanco, 2014) está enmarcado también en la categoría de Ensayo y realizado por una alumna de Publicidad.

Reflexiona sobre la importancia de la dirección de arte dentro de la publicidad y explica cuáles son los recursos utilizados por ésta persona o departamento dentro del proceso de creación.

El portfolio del director de arte. Su implementación para distintos ámbitos (Szeiner, 2012).

También sobre la Dirección de Arte en la Publicidad, tiene como objetivo poder aplicar la Dirección de Arte en distintos ámbitos. La autora propone que su ensayo no sea de utilidad únicamente para ella o sus compañeros dentro de la dirección de arte publicitaria, sino que aporte datos importantes para todo nuevo profesional dentro del mundo de la comunicación visual y la creatividad. Y, como factor distintivo y de relevancia, este incluye también la idea de la inserción laboral de un director de arte recién graduado. La autora indica que este funciona de manera importante para todos los nuevos directores de arte que están a punto de salir a la realidad profesional y adentrarse al mundo laboral. Siendo este uno de los objetivos de la realización de un proyecto de grado en primer lugar.

Existen otros proyectos que sin llegar a estar íntimamente relacionados, guardan una mayor conexión. *La evolución en la dirección de arte cinematográfica. La dirección de arte con el CGI* (Rupnik, 2017), explica cómo con la llegada del CGI fue evolucionando el concepto y la labor de la Dirección de Arte en el cine. Aunque el foco está en la tecnología y su influencia, previamente desarrolla de forma explicativa cuál es el trabajo del Director de Arte dentro de un proyecto audiovisual. También, para poder realizar una comparación, analiza en primera instancia las formas y técnicas tradicionales para crear el planteamiento de una propuesta de arte.

O, como es el caso de *Wes Anderson: Obsesión perfecta. Influencia estética clásica de la simetría, proporción y perspectiva en el encuadre cinematográfico* (Mejía, 2016) que aunque se centra en Wes Anderson como responsable visual del film y de las decisiones estéticas, analiza también cómo el cine opera en función de un espectador, el cual percibe todos los estímulos visuales que se le presenten y termina de componer el significado de la obra a través de su experiencia estética.

Y, otros proyectos tienen un enlace más directo ya que elaboran propuestas de arte. *El director de arte en un proyecto cinematográfico. Propuesta estética para el cuento Niña*

Perversa (Golberg, 2015) se centra en la Dirección de Arte dentro de una pieza audiovisual específica. El rol que tiene el Director de Arte dentro de un proyecto cinematográfico, específicamente, en la creación de una propuesta de estética de arte, el proceso de creación de una propuesta y los elementos que deben ser tomados en cuenta al momento de realizarla y la relación con las distintas áreas de trabajo, son algunos de sus ejes, al igual que en el presente proyecto.

La dirección de arte. Alquimia entre ilusión y funcionalidad (Faguagaz, 2014) tiene como objetivo es desarrollar una propuesta de dirección de arte para la posterior elaboración de un cortometraje, mismo que tendría un presupuesto reducido. A través de este plantea demostrar la importancia del Director de Arte y de su respectivo equipo para un producto audiovisual. Así como el impacto directo del rol y del cumplimiento del mismo en las distintas áreas del equipo de técnico de realización.

Últimamente, *Making off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje* (Vásquez, 2010) toma como punto inicial la conceptualización del rol del Director de Arte dentro de una realización cinematográfica. Su objetivo es mostrar cómo este desarrolla la creación de una estética y lo imprescindible que es el departamento de arte.

Para ello, el PG ha sido separado en capítulo y subcapítulos que irán desarrollando los temas expuestos. El primer capítulo, llamado *Elementos y áreas para la creación de un cortometraje*, es cien por ciento teórico. Es necesario como base para la elaboración de los que están a continuación. Cuenta sobre la realización de cortometrajes, mismo que se llevará a cabo durante el PG para poder llegar al objetivo planteado. Guion literario, Producción, Dirección, Dirección de Fotografía y de arte, Sonido y Montaje son aquellos elementos que se explicarán uno por uno, y que titularán a los subcapítulos. El Capítulo dos, *El Director de Arte*, realiza un recorrido que va desde lo más básico que es la definición de la Dirección de Arte dentro de una producción Audiovisual, hasta los roles que cumple el Director de Arte, la relación de la Dirección de Arte con las distintas áreas, y un recorrido por las obras de diversos Directores de Arte reconocidos para el análisis de estilo y el papel que juegan; es muy importante ya que es la base teórica del eje central del PG. El tercero, *A Análisis de casos: comparación de la Dirección de Arte en remakes*

de películas, recorre un par de obras de cine de los cuales se han realizado *remakes* ya que estos de cierta forma se acercan a lo propuesto, al tratarse de mismas versiones de una obra en la cual ha cambiado la Dirección de Arte. Si bien no es lo mismo que se realizará, ya que en aquellos casos cambia toda la forma de contarlo, inclusive empezando en el inicio, el guion literario, aún así sirve de base para analizar la Dirección de Arte modificada en una misma historia y cómo esta afectó al relato. Fueron tomadas como objeto de estudio *Willy Wonka & La Fábrica de Chocolate* (1971) versus *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, e *It* (1990) versus *It* (2017). El cuarto capítulo, *Elaboración de dos propuestas de arte para el mismo cortometraje*, ingresa ya de forma más específica en el proyecto ya que trata sobre las propuesta de arte que se aplicarán en los productos audiovisuales realizados por la estudiante para el Proyecto de Graduación. Es de carácter más práctico. Desde iniciar con una investigación, búsqueda de referencias estéticas y documentación real, que servirán como fundamento para la creación de distintas paletas de colores, formas y texturas, vestuario, maquillaje y peinado, escenografía y utilería, hasta el análisis de ambas propuestas de arte y sus diferencias. Por último, el Capítulo cinco, *Análisis de los resultados de la creación de ambos cortometrajes*, gira en torno a los resultados obtenidos: se hará un análisis de las distintas etapas de producción y del resultado de ambos cortometrajes basándose en el rol de la Dirección de Arte en la construcción de un relato.

Capítulo 1. Etapas y áreas de creación de un cortometraje

En el mundo cinematográfico, para la creación de un producto audiovisual de cualquier tipo o duración, desde un cortometraje estudiantil, hasta las mega producciones de Hollywood, es necesario de un equipo de trabajo. Se trata de distintas áreas y roles a cubrir, más que la cantidad de personas que trabajan para la elaboración de equis producto, la cual dependerá de sus necesidades y sus posibilidades.

Este primer capítulo realizará un breve recorrido por todas aquellas etapas por las que tiene que pasar un equipo de realización audiovisual para la creación de un cortometraje, siendo indispensable cada una para lograr un buen producto. Respetando orden, jerarquías, roles, tiempos, constante comunicación, entre otros.

1.1. Guion literario. Relato

El guion literario es el primer paso para el proceso de realización de un cortometraje (o de una película), pero para su creación debe haber en primera instancia una idea. Una idea por más sencilla o básica que sea, es la pauta para la escritura. Ya sea por influencia o base en otra película o corto ya vistos, en libros leídos, experiencia de la vida real ya sean propias o escuchadas, un sueño; todo es válido en esta instancia en la cual se va tomando aquello que suma y descartando el resto. Es ciertos casos es muy clara, y se parte directamente de ella, o en otros una persona o un equipo se reúne a realizar una lluvia de ideas e ir descartando y eligiendo. Una vez definida la idea, se va siguiendo un proceso. Primeramente, el *storyline*, el cual es un resumen de la historia en cinco frases aproximadamente y que resumen la obra en planteamiento, nudo y desenlace. Cuenta un poco sobre el o los personajes, el detonantes y el final de la historia. La creación de personajes, ya que su personalidad, sus motivaciones, sus defectos y demás aspectos de su creación, son importantes para decidir cómo se desarrollará la historia de forma consistente. La síntesis argumental, que cuenta de qué se trata toda la historia de forma más elaborada y detallada. La escaleta, que divide esa historia en cada una de las escenas que tendrá el guion; el lugar, el tiempo, los personajes y qué sucede en cada una. Para así, finalmente, con aquellas bases claras, la escritura del el guión literario. Sin

embargo, al ser este proceso de índole creativo, puede ir variando según cada guionista. Es posible no sólo cambiar el orden, sino inclusive saltarse alguna o agregar otra. Todo depende de las necesidades personales y el método propio de trabajo.

“Un guión cinematográfico es el «proyecto» o «manual de instrucciones» de la película. Es el contenido detallado de un filme dividido en escenas o secuencias que contienen las descripciones de lo que va a suceder, las instrucciones técnicas para la cámara o la edición y todos los diálogos para los actores” (Groove, 2010, p. 12).

Allí radica la importancia de este. Barnwell (2009) recalca aquello indicando que el guion es el mapa que el realizador sigue, un medio para lograr un fin. En el cual se incluyen los escenarios (dónde se llevará a cabo), las descripciones de los personajes (quiénes serán los protagonistas, antagonistas, y demás roles secundarios), el diálogo (qué se contará), y sus respectivas acciones (cómo se contará).

Es necesario hacer hincapié en la estructura del mismo. Hay distintos tipos de estructuras que se pueden aplicar. Por ejemplo, una de ellas se conoce como el paradigma de Syd Field (conocido de esa forma por su inventor), el cual consiste en dividir el guion en tres actos. El Primer Acto o Introducción comienza con el planteamiento y termina con el primer nudo/plot point/punto de giro de la trama. En el segundo acto se desarrolla la confrontación entre protagonista y antagonista y acaba con el segundo punto de giro. Finalmente, en el Tercer Acto tiene lugar la resolución. Es considerado muy efectivo y tiene una diagramación matemática que incluye los tiempos en los que debe llevarse a cabo cada suceso. Sin embargo, una vez más, depende de la necesidad del guionista, el cual puede crear su propia estructura, siempre y cuando la tenga clara. Todo depende de la duración y complejidad. Por ejemplo, en un largometraje de dos horas va a haber una gran cantidad de puntos argumentales, que no se podrán llevar a cabo en un cortometraje, peor aún en uno de cinco minutos de duración como es el caso del cortometraje a realizarse en el presente PG.

Y para que el cortometraje tenga el mayor éxito posible, se recomienda trabajar arduamente en este, durante el tiempo que sea necesario. “Reescribir es una parte fundamental del proceso de escritura. Normalmente, un guión se desarrolla a lo largo de

diferentes versiones durante la fase de creación. Esto puede suponer cambiar escenas enteras, personajes, diálogos o detalles técnicos” (Barnwell, 2010). Es más, por medio de la práctica, se va aprendiendo en el medio audiovisual que el guion no es más que un medio para lograr el producto. Ya que, durante el rodaje y la post producción, este va a seguir sufriendo cambios y el guión escrito va a empezar a perder validez a medida que se avanza con el proyecto. Pero si sufre tantos cambios y es finalmente descartado, volviéndose prácticamente inválido, ¿por qué motivo sigue siendo el fundamento del séptimo arte? “El cine, desde sus orígenes, apareció como un medio capacitado para contar historias y si de eso se trataba, qué mejor referencia podía encontrar para desarrollar sus formas expresivas que la literatura, un medio esencialmente narrativo, con una tradición milenaria y con formas de lenguaje muy desarrolladas” (Huertas, 2010). Y es que el lenguaje oral y escrito son la forma más básica de comunicación, que permiten justamente el desarrollo artístico y permiten que la imaginación fluya. Permite describir acciones, sujetos, espacios con detalles que quizás se perderían si se saltaran procesos y se pasara directamente a la imagen. Y a fin de cuentas, el trabajo de cada uno de los departamentos se ve modificado en función del resto. Ya que, a diferencia de otras profesiones, el cine es un trabajo que indefectiblemente debe realizarse en equipo. Y, una vez que está escrito este, ya sea por el mismo Director, o por un guionista que vendió su obra o fue contratado específicamente para esa ocasión, se da inicio a la creación del guión técnico y del storyboard por parte del Director y de su equipo.

1.2. Producción

Esta área de trabajo es fundamental y quizás puede ser considerada la más importante de todas, ya que es la que se encarga de organizar todos los recursos necesarios para la realización de un producto audiovisual y de conseguir aquellos que no se poseen. El productor es, básicamente, quien permite que el proyecto se haga realidad, ya que está constantemente pendiente de cada detalle que le concierne y se encuentra presente de inicio a fin. “El productor es la persona que hace que todo sea posible. Elabora el

presupuesto, encuentra la financiación, contrata al director y supervisa todo el proceso desde el guión hasta la pantalla.” (Groove, 2010).

Para esto es indispensable la planificación. Mientras más riguroso sea el diseño del plan de acción de la Producción, tanto en su armado como en su correcto cumplimiento en todas las instancias, mejores serán los resultados que se obtengan y más fácil será el trabajo de los demás departamentos. Para esto, el Productor junto con sus asistentes (mientras más grande es el proyecto, mayor cantidad de asistentes podrá y deberá tener), necesitan una excelente organización del equipo técnico, fechas, objetos, absolutamente todo.

Este se encuentra presente en todas las etapas de creación. En la Pre Producción debe iniciar realizando un desglose de guion, que consiste en analizar y anotar todo lo necesario para el rodaje. Este paso es fundamental para elaborar el presupuesto y el programa. “El desglose implica la elaboración de listas que enumeran las necesidades convenientemente agrupadas, considerando principalmente los escenarios y locaciones (incluyendo qué escenas se filmarán en cada uno), los personajes y la utilería” (Harari, 2014). Habiendo desglosado se puede proceder al armado de un presupuesto que varía inmensamente de una producción a otra. El presupuesto de una producción es una hoja de cálculo donde se incluye todo lo necesario para la película y su coste estimado. Desde lo más pequeño, como impresiones de un guion, hasta los gastos más grandes como alquileres de locación, y cada gasto requerido por cada una de las demás áreas, es contado dentro del presupuesto y administrado por él. Lógicamente, contar con poco dinero resulta un gran limitante para lograr lo deseado. Pero se pueden excelentes productos con un bajo presupuesto. Por ejemplo, en lo que respecta a películas exitosas y reconocidas, *Reservoir Dogs* de Quentin Tarantino se filmó con menos de un millón de dólares (800,000 aprox). Con el uso de escenarios accesibles limitados y centrando la película en los personajes y en los diálogos. Por el contrario, cabe mencionar que muchas películas con presupuestos multimillonarios pueden ser un rotundo fracaso. Por poner un ejemplo, *El llanero solitario*, protagonizada en 2013 por Johnny Depp, tuvo un presupuesto de 121 millones de dólares que no cumplieron con las expectativas, y por

ende las ganancias deseadas. Y mucho de estos depende justamente del trabajo de Producción.

“Uno de los caminos más comunes para costear una película es buscar los fondos en instituciones públicas y privadas. En Argentina, el organismo público que otorga subsidios es el Instituto Nacional de Ciencias y Artes Audiovisuales (INCAA), aunque no necesariamente otorga el 100% de la financiación, por lo que habría que buscar otras fuentes para completar la totalidad del dinero necesario” (Harari, 2014, p. 155).

En caso de no poseer los recursos, pero tener una gran idea, existe el INCAA en Argentina para ayudar a los cineastas, pero en muchos casos no es suficiente. Y no se aplica en los cortometrajes estudiantiles, donde se ve mucho que el presupuesto limita desde el inicio toda la realización. Inclusive desde el guion se plantean pocos personajes y espacios para saber que es posible realizarlo. Y durante las distintas etapas se va limitando lo más posible a todos los departamentos, tratado de gastar únicamente en lo indispensable. Siendo muy común la solicitud de favores, préstamo de equipos o utensilios, intercambio de material, etc. En estos casos, el Productor no busca financiación externa, sino que reparte de la mejor manera posible los recursos entregados de manera equitativa por los integrantes del equipo, en las distintas necesidades.

También interviene en la definición del uso de locaciones reales o decorados construidos en un set de filmación. En caso de visitar lugares reales, debe llevar consigo una cámara para mantener un registro y mostrarle al equipo, sobre todo al Director, quien tomará decisiones en base a lo observado. Debe fijarse en la posibilidad de enchufar equipos, reconocer posibles fuentes de ruido, averiguar si es necesaria la solicitud de algún permiso, tomar medidas del espacio a utilizarse, entre otros. A eso se lo conoce como el de *scouting* de locaciones. Y una vez seleccionado, realizar los trámites pertinentes para su uso durante rodaje, como el contrato y el pago. Otra de sus principales responsabilidades es el armado del plan de rodaje, el cual se realiza en base al guión técnico. Este arma un orden en el cual se va a filmar cada plano a lo largo del día, para así optimizar el tiempo teniendo en cuenta aspectos tales como la locación, maquillaje/ vestuario de actores, puesta de luces, tipo de lente, etc. Barnwell (2009) resalta la

importancia de tener preparado un plan alternativo que prevea las posibles contingencias de manera que si se tiene que cancelar o se atrasa la filmación por cualquier factor externo tal como el mal tiempo, se pueda llevar a cabo un plan alternativo de rodaje.

Si todo esto se realiza adecuadamente, el trabajo será más sencillo durante la Producción, es decir el rodaje del cortometraje. Donde este equipo se ocupa a su vez de la administración de los recursos (contrataciones, alquiler de equipos, servicios, control del estado y devolución de los mismos en caso de alquileres), control de los horarios de cada día en conjunto con el Asistente de Dirección, organización y entrega del *catering* al equipo técnico, etc. El Productor suele ser la primera persona en llegar al set y el último en irse ya que debe encargarse que todo se encuentre en orden al llegar y que quede de la misma manera al retirarse para ser entregado en óptimas condiciones y evitar futuros inconvenientes.

Y durante la Post Producción sigue aún presente, encargándose de la preparación de liquidaciones, devolución de todo en buen estado/ rendición de cuentas; y hasta la distribución y exhibición del film en cines y festivales. En la Universidad no sucede, pero en las grandes producciones, este es el responsable de generar ganancias económicas para el producto realizado.

1.3. Dirección

El Director es quien decide sobre la apariencia de un producto audiovisual y cómo se va a contar una historia. Este toma el guion literario y decide cómo va a mostrar esa historia y hacerla llegar al público.

“La primera tarea del director consiste en leer y releer el guión, buscando los detalles visuales que le ayudarán a narrar la historia. A continuación, el director debe decidir qué detalles visuales se deben añadir para mejorar la historia. A menudo, el director reescribe el guión para incorporar estas ideas a nuevo borrador”. (Groove, 2010, p. 50).

El Director de una pieza audiovisual, es como su nombre lo indica, quien la dirige, toma el mando. Cada aspecto que se ve dentro de un film, es porque así el Director lo quiso. En lo que respecta a la elección de planos, y la actuación de los personajes, él las idea y las

pone en práctica directamente. En otros departamentos que tienen su propia cabeza de Equipo, deben hacer Propuestas en base a los lineamientos entregados por Dirección y obtener su aprobación.

Junto a su equipo, que consiste mínimo en un Asistente, en utilizar el guion literario como base para la realización del guión técnico. Para ello, lo separa en las escenas ya existentes, y estas a su vez en planos -la mínima unidad cinematográfica-. Usando datos técnicos como: número de escena y de plano, decorado interior/exterior, día/noche, tamaño del plano, altura, tipo de lente, movimientos de cámara, banda sonora. Aquí decide cómo va a encuadrar cada uno de los planos del producto audiovisual. Puede basarse en ciertos métodos como la proporción áurea, u otras reglas a tomar en cuenta como la de los 180 grados, ya que de no seguirla puede ocasionar malestar en el espectador, ya que podría ocasionar un salto de eje que rompe la diégesis. Todos los aspectos a tomar en cuenta y con los que va jugando el Director según sus intenciones, son: altura de la cámara, angulación, distancia al actor, composición, encuadre, movimientos de cámara y duración de las tomas. Cada una de esas decisiones va formando el relato.

En su libro *Estética del discurso audiovisual. Fundamentos para una teoría de la creación fílmica*, Luis Fernando Huertas (1986), manifiesta que “cada imagen es, en sí misma, un relato, su configuración visual suscita asociaciones, sensaciones, crea reacciones emocionales conscientes o inconscientes, cualquier objeto que en ellas aparezca suscita la posibilidad de la narración”, realizando una reflexión sobre la transcendencia que tiene la elección de los planos (en conjunto con el resto de elementos) en la construcción de un relato.

Este sirve como base para el *storyboard*. “Se puede definir al *storyboard* como la versión dibujada del guión técnico, representando el contenido visual de los planos futuros a rodar durante el set de filmación” (Harari, 2014). Un *storyboard* narra la historia visualmente, plano a plano, mostrando qué personajes hay, cómo se mueven, qué dicen, el paso del tiempo, la ubicación de cámara y sus movimientos. No es indispensable ya que se puede grabar sin él, pero es muy útil ya que ayuda a la planificación. Ver en

imagen los planos que se tienen en mente permite verlo como una unidad, y así poder corregirlos a tiempo e inclusive mostrarlo a terceros y tener una retroalimentación. Muchos se desaniman por creer que se necesita necesariamente un gran conocimiento de dibujo. Aunque ayude, se puede también utilizar formas básicas u otros recursos como fotografías, programas de computadora, etc., y hay muchas plantillas gratuitas en la internet que pueden ser muy útiles, sobre todo para los que recién están empezando.

Como se mencionó brevemente, el director no sólo dirige la cámara, sino también a los actores. Este trabajo inicia desde el momento del *casting*. Durante el *casting* el director debe conocer lo que puede o no hacer el actor. Por ejemplo, si necesita manejar, saber tocar el piano, participar en escenas sexuales o de desnudo, etc. Todo lo requerido por el personaje, debe ser preguntado y observado en el actor durante este momento. Debe asegurarse de que sea el adecuado para el papel por su cualidades físicas (o estar dispuesto a cambiar algún detalle, como el color de cabello en caso de ser requerido). Y por supuesto, el Director evaluará la calidad actoral de todos antes de escoger al indicado. El *casting* puede llegar a tener más de un llamado o de etapas de pre selección hasta encontrar el más acorde o el ideal. Una vez escogido, es recomendable para mejorar la calidad del producto, tener la mayor cantidad de ensayos posibles. Sin embargo, aquí radica una diferencia fundamental con el teatro, y es que en el cine no hay tanto ensayo previo. Tiene que ver con que se graba por escenas o planos, y no se efectúa una muestra en vivo. Por lo general se requiere que los actores se aprendan las líneas con una mayor rapidez. Esto puede depender también del presupuesto, ya que los ensayos representan jornadas extra de trabajo para parte del equipo técnico y de los actores, podría ser necesario el alquiler de un espacio y demás factores; y de los tiempos establecidos.

1.4. Estética

1.4.1. Dirección de Fotografía

El trabajo del Director de Fotografía (DF) abarca tanto el campo artístico como el técnico. Durante la pre producción trabaja en conjunto con los demás equipos, para elaborar un

esquema de iluminación a usarse en cada uno de los encuadres. Su propuesta debe atender al estilo visual que el Director ha ideado para el film o cortometraje. Es decir, en base a directrices señaladas, pone en práctica su creatividad para generar un clima en base a la iluminación. Cuando está definido lo que desea estéticamente, empieza a diagramar la puesta de luces, es decir, qué tipo de fuentes luminosas, la cantidad, la potencia de cada una, la ubicación, la orientación, etc. La luz es la herramienta más importante para crear el ambiente de la historia a través de la cámara. Por ejemplo, al visualizar distintos planos de una película al alzar se puede interpretar su género en base a la iluminación utilizada. Iluminación nocturna con tonos verdosos, indica ya a primera vista terror, mientras que la luz asemejada a la natural, con rayos de sol generan un clima de comedia romántica.

Es él quien está al mando del equipo de iluminación (como el gaffer y el eléctrico, por ejemplo). “Durante el rodaje pasará la mayor parte del tiempo controlando la luz para representar de la mejor manera posible la estética de la escena y su impacto emocional” (Groove, 2010). Con el listado de equipos y la planta de luces realizada, este supervisa el trabajo de un equipo que pone en práctica su propuesta, de una forma más técnica, durante los rodajes. En ellos es necesaria la fuerza y el conocimiento práctico, pero no es imprescindible el conocimiento artístico antes mencionado que caracteriza a la cabeza de equipo.

El encuadre encierra a los personajes dentro de un decorado, rige las relaciones entre los personajes y el decorado, así como las relaciones de los personajes entre ellos... se puede crear un encuadre con una luz, tomemos el ejemplo de una tela roja que solo se ilumina parcialmente; la parte no iluminada resultará la mitad menos brillante. De este modo, mediante la desigualdad del brillo se crea un encuadre sobre la misma superficie. (Villain, 1997, p.120).

El o los camarógrafos (dependiendo, como siempre, del tamaño de la producción) están también dentro de este departamento y bajo su mando. El DF se encarga de la elección y uso de cámara según las necesidades y/o preferencias del Director, por lo que podría decirse que la labor es en conjunto. Esta puede ser comprada o alquilada; en el caso de los cortometrajes estudiantiles, en los primeros años suele usarse las cámaras que los alumnos posean, y a medida que se va avanzando, los productos van requiriendo ciertos

parámetros, que suelen incluir la calidad de la imagen, siendo necesario alquilar equipos más profesionales. Cuando el presupuesto no es un limitante, o se le da prioridad a la cámara, esta es seleccionada entre toda la variedad existente, según los planos a filmarse. Así como también los lentes que se utilizarán.

Los movimientos de cámara (cantidad y complejidad de ellos) pueden también incrementar la calidad de producción de una película. Aunque el tipo de movimientos los decide el Director desde el guión técnico, es deber del DF encargarse de que estos se realicen correctamente. Lo ideal es que para asegurarse de que no haya inconvenientes, el camarógrafo tenga también un asistente y/o foquista. En grandes producciones se usan carros de travelling, steadycam, etc., pero en producciones pequeñas es frecuente la búsqueda de otros recursos como pueden ser sillas de ruedas, patinetas, etc.

Su relación de trabajo debe ser muy íntima y en constante comunicación, no sólo con el Director que es quien supervisa su trabajo y aprueba sus propuestas, sino también con el departamento de Dirección de Arte.

La percepción de la tonalidad cromática de cualquier objeto puede variar dependiendo del color de fondo y la temperatura de color de la iluminación, la puesta en escena de un personaje con una chaqueta amarilla sobre un follaje verde producirá una relación de contraste distinta de la que dará esa misma persona sobre un cielo azul. (Ward, 1998, p.110).

Lo que el DF realice, puede llegar a afectar a su trabajo, y viceversa. La colocación de fuentes de luz encendidas dentro de un mismo plano, la inserción de espejos u objetos que reflejen, el color de las paredes, son otros de los aspectos que deben discutir juntos estos equipos.

1.4.2. Dirección de Arte

Es conocido en ciertos casos como Diseño de Producción. Supervisa a los departamentos de arte: utilería, vestuario, maquillaje y peinado, construcción de decorados o escenografía y lo hace mediante un estudio previo tanto de investigación (documentación y referencias) como de un proceso artístico en el cual analiza la mejor paleta de colores a usar para transmitir el mensaje que desea, como del uso de ciertas

formas y texturas específicas. El Director de arte requiere una buena visión de conjunto. La mejor manera de hacerlo es mediante dibujos y bocetos.

El cine, cuando es un arte, lo es por el conjunto de las expresiones artísticas que engloba, y por cada una de ellas particularmente. Las diversas especialidades cinematográficas de carácter artístico, incluida la dirección de arte, tienen el propósito común de contribuir a que el cine siga siendo un arte, siendo a la vez industria, porque también lo es, sin que por ello pierda su anterior valor: es una industria elevada a la máxima categoría artística por profesionales de la creatividad con conocimientos técnicos específicos y talento personal (Murcia, 2002, p.58)

Al ser este el eje central del Proyecto de Graduación, el Capítulo 2 se centrará en el rol de la Dirección de Arte y una explicación de cada uno de sus elementos.

1.5. Sonido

Como el nombre lo dice, los productos audio-visuales están conformados no sólo por una imagen, sino que se interrelacionan con el sonido para crear una pieza, por lo cual es de vital importancia. Es un error común al iniciar los estudios cinematográficos, restarle la importancia que este tiene. Esta Área debe estar presente también desde la pre hasta la post producción. Lo ideal es contar con un diseño de sonido acorde a las imágenes y la intencionalidad de las mismas. Cada aspecto de la banda sonora debe ser pensado en función, una vez más, a lo dispuesto por el Director. El suspenso, el drama, la comedia, y cada género, así como tiene una iluminación, o una paleta de colores que suele ayudar a identificarlo rápidamente, el sonido utilizado es también un claro indicio.

“El sonido es un generador de sentido; su presencia como banda sonora brinda información acerca de los elementos del encuadre, poseyendo una dimensión significativa propia. Es menos evidente que la imagen: puede conseguir efectos muy interesantes desde el punto del vista expresivo e incluso pasar desapercibido (...). Inclusive, según cómo esté aplicada, habrá imágenes iguales que puedan interpretarse de forma distinta si se le asigna un sonido diferente”. (Harari, 2014, p. 74)

Es por esto, que su trabajo, una vez diagramado, debe ser realizado con mucha rigurosidad durante el rodaje. En este se deben registrar con precisión todos los sonidos que ambientarán la película. Tanto los diálogos de cada personaje, como los efectos de sonido.

Jane Barnwell (2009) explica cómo la elección de la locación a usarse repercute mucho en la grabación de sonido. Los estudios o decorados proporcionan un entorno controlado y hecho a medida para el film, al contrario de las locaciones reales que pueden llegar a ser ruidosas, lo que ha menudo interfiere en la grabación. Sonidos de autos o transporte público andando y tocando bocinas, perros ladrando u otros animales, una escuela cercana o un edificio en construcción, son elementos que no se pueden controlar en una ciudad y que, por más que el Productor trate de anticipar aquello al escoger el lugar, pueden generarse repentinamente el día de rodaje. Y esto puede generar una pérdida de tiempo, requiriendo la re constante re grabación de planos, o pausas en el rodaje por ruidos.

El sonido se graba por separado a la imagen, usando equipos especializados, como por ejemplo, micrófonos -con cable o inalámbricos- que permiten captar de cerca los diálogos de los personajes y recordando que no deben interferir en sus movimientos. Un grabador, una caña de sonido, etc. son también indispensables. Su calidad y estados son muy importantes también, ya que un cable viejo podría generar interferencias que arruinen un trabajo bien hecho por parte del Sonidista y Microfonista. Aquellos miembros del equipo técnico tienen que tener conocimiento del guion para conocer justamente por ejemplo, el volumen de voz de los diálogos, especialmente si hay cambios abruptos, o el tipo de movimientos que realiza el actor para escoger correctamente el equipamiento más apropiado. Y aunque el ruido es evitado al máximo durante las escenas, es necesario grabar de todas formas el sonido del ambiente o ruido de fondo para crear verosimilitud, pero poder controlar su volumen por separado.

Durante la post producción, todas las diferentes pistas sonoras (diálogos, sonido ambiente, *foley* -aquellos efectos que buscan la recreación de sonidos que por diversos motivos no fueron recogidos en el momento de la grabación de la escena- y hasta la música) son mezcladas para la creación de la banda sonora final. En esta se corrigen y equilibran los niveles de audio. La música de una película suele ser muy eficaz para llamar la atención del público y mantenerse en su memoria. En las grandes producciones de Hollywood es explotada con fines comerciales y de promoción. Existen CDs, discos de

vinilo, álbumes en Spotify, listas de reproducción en Youtube, entre otros, del *soundtrack* de un sinnúmero de películas. “Esta puede proceder de fuentes diversas: del repertorio de un grupo de música, de una librería de música libre de derechos o haber sido compuesta especialmente para la película” (Barnwell, 2009). En ello se involucra también el Productor al ser un asunto legal y económico el uso de música con derecho de autor. Aquellos que cuentan con los recursos, pueden utilizar música reconocida para crear el efecto mencionado. En casos de películas o cortometrajes de bajo presupuesto, lo más recomendable, aunque sea un corto estudiantil, es la creación propia de la música o la búsqueda en bibliotecas gratuitas liberadas, para evitar futuros inconvenientes, sobre todos si se planea exhibir la pieza en cualquier plataforma.

Es curioso notar que su relevancia se remonta a los inicios del cine. Inclusive desde que las películas eran mudas, las salas de cine contaban con un pianista o con pequeñas orquestas para ambientar las imágenes y guiar al espectador a cierto entendimiento de las mismas.

1.6. Montaje y Edición

De una forma muy técnica, el montaje consiste en tomar las imágenes y los sonidos grabados durante el rodaje y fusionarlas de un modo que narren la historia representada por el guión de la mejor manera posible.

Por un lado, Harari (2010) en *Introducción al lenguaje cinematográfico* indica que montaje representa un ejercicio de selección, ordenamiento y unión de los planos de una película en un orden determinado, que normalmente responde a lo propuesto en el guión; los planos se organizan de acuerdo con un desarrollo lógico y cronológico, según la continuidad dramática. Pero Sánchez (1991) en *Teoría del montaje cinematográfico* lo explica con mayor detenimiento, expresando que es más que ello, “el montaje parece estar destinado, más que a operar un engarce material de los fragmentos rodados, a preservar su continuidad. Es decir, que no se trata sólo de unir, sino de hacerlo según una dirección determinada”.

La función narrativa es una de las principales que cumple el montaje, ya que la inclusión de un plano sucedido por otro conduce al espectador por la trama. Lo cual fue experimentado por el cineasta soviético Lev Kuleshov, quien mostró durante los años veinte frente a una audiencia una secuencia en la que se intercalaba la misma toma del actor Iván Mozzhujin con las de un plato de sopa, un ataúd y una niña jugando. Demostrando cómo el mensaje podía alterarse. Es ahora conocido como el efecto Kuleshov, mismo que ha sido comprobado ya por varios cineastas y que se toma como un hecho reconocido en este ámbito.

Las primitivas películas de la historia del cine no requerían de montaje porque eran planos continuos que se proyectaban tal como habían sido registrados. El montaje apareció para crear relaciones sintácticas y semánticas entre planos sucesivos, modificando esa realidad intacta, llegando a ser fundamental y cargando con una gran responsabilidad.

El montajista, por ende, debe poseer también un amplio conocimiento de cine. Una persona que conozca el manejo de herramientas, como por ejemplo, el programa Adobe Premiere, que es uno de los más usados para la edición de video, puede armar una secuencia de imágenes, sí. Pero, ¿va a tener el mismo poder, que una persona que sabe el significado de cada uno de los planos, el tiempo de lectura que requieren y el impacto que va a causar en el espectador, en contraposición con el resto del material disponible? Para esto, es importante también su dote artístico, ya que su aporte creativo puede ofrecer grandes mejoras a una película. Aunque su labor y su inclusión en el proyecto inicia propiamente en la post producción, trae ventajas incluirlo desde el inicio del proceso porque es capaz de aconsejar sobre técnicas narrativas.

Se mencionó anteriormente que el guion literario, al ser la primera instancia, resultaba alterado en una gran medida. Este proceso, por el contrario, es el último paso para la obtención del producto final.

El montaje parece gozar de una posición privilegiada, pues su ubicación al final del proceso de elaboración de un film le otorga el inesperado poder de confirmar, tergiversar, transgredir y, en todo caso, dar forma definitiva al producto que ha atravesado las otras etapas. (Sánchez, 1991, p. 20).

Lo que aquí se realice y se decida, ya no será modificado y afectará directamente en la calidad del producto audiovisual y la forma en la que decida contar la historia, el ritmo que le otorgue, los planos que escoja (ya sea por encuadre, o por la actuación del personaje), va a suscitar en el espectador una reacción determinada. A esto hace referencia el nivel de responsabilidad que posee el montajista. No hay oportunidad para los errores. Y en caso de haber sucedido errores previos, el resto del equipo cuenta con que se podrán solucionar en este momento (una equivocación muy común, ya que las soluciones deben darse desde rodaje y no esperar a esta instancia a menos que se requieran herramientas que sólo están disponibles de aquella manera.

En la actualidad, con los avances tecnológicos, este proceso ha seguido avanzando cada vez más, siendo casi vital la manipulación digital de las imágenes. Y requiriendo cada vez el uso de más programas especializados para, por ejemplo, la incorporación de imágenes generadas por computadora (CGI) en película de ficción con actores reales. Pero eso es un tema que se reserva para las grandes producciones, y que en los cortometrajes realizados no se integra aún, sino que se utiliza el montaje tal como fue explicado. Ya sea por falta de experiencia o sobre todo por los costes económicos que estos representan.

Capítulo 2. La Dirección de Arte.

En este caso, el presente Proyecto de Graduación se enfoca en la Dirección de Arte. En este capítulo se desarrolla teóricamente esta área, para así dar paso a la puesta en práctica de la misma.

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

2.1. Definición de la Dirección de Arte dentro de una producción Audiovisual.

En *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*, define de aquella forma resumida y concreta a la Dirección de Arte y posteriormente explica un poco más sobre ella. Por ejemplo, cómo es necesaria la aplicación de técnicas especializadas y el análisis de los valores expresivos. Es fundamental tomar en cuenta tanto lo que es necesario ver dentro del cuadro cinematográfico como lo que se debe evitar, ya que todo lo que el espectador observa debe estar controlado en función del contexto de la narración. La dirección de arte, al ser la encargada de lo que se observa en escena, realiza el tratamiento de los escenarios o decorados desde todos sus aspectos: espacio, forma, color, estilo y tratamiento, los cuales pueden ser mantenidos, transformados o creados. Sin embargo, no se encarga únicamente de la expresividad visual sino que es la responsable de respetar rigurosamente los datos históricos. Por ejemplo, en una película de época, se encarga del vestuario, la caligrafía de un personaje, el tipo de plantas, las características de los vehículos.

Por ende, podría decirse que la verosimilitud de una pieza audiovisual está totalmente ligada a la correcta realización de la labor de la Dirección de Arte. Si bien el atractivo estético, la psicología del color y el uso de las formas son fundamentales al momento de realizar una propuesta estética, también es ineludiblemente un previo estudio histórico. En caso de existir un error en cuanto a los elementos mostrados, se puede poner en duda, quizás injustamente, toda la narrativa.

Pero este tipo de errores pueden llegar a cometerse, como por ejemplo, en el film *Saving Private Ryan* (1998) de Steven Spielberg se muestra un tanque de guerra llamado Tiger I. Si bien éste sí existía en aquella época, no era exactamente como se lo mostró en la película. En la década de los 40, por órdenes de Hitler, las empresas *Porsche* y *Henschel* diseñaron el *Panzerkampfwagen VI Tiger Ausf. E* (nombre original), el cual por su gran tamaño y peso que superaba las 57 toneladas, era un terror para sus contrincantes. A diferencia de lo que se observa en el largometraje, como si este fuese fácil de manejar, vencer o disparar. Para comenzar, este no tenía una mirilla que pudiera usarse como flanco y el Capitán Miller en la película, dispara por una rendija. Ese error específico es muy probablemente imperceptible para el espectador promedio, pero para aquel que tiene el conocimiento, todo el discurso se debilita. Mientras más común sea la información, más cuidado debe tener la Dirección de Arte ya que mayor cantidad de espectadores estará atento a ese tipo de detalles. Es más rigurosa la vara con la que se mide a aquellas películas basadas en hechos, momentos o situaciones reales, lugares y fechas muy concretas.

Y es que hasta lo que es considerado como lo más mínimo puede llegar a tener una gran relevancia para uno o varios espectadores. “No es raro que un pequeño detalle aislado, como una fuente de mesa mal colocada o de mal aspecto dé una nota fuertemente discordante dentro de un cuadro general bien compuesto” (Selden, 1972).

Sobre todo en la actualidad con la inserción de las nuevas tecnologías, plataformas, etc. En el pasado, los espectadores de cine veían la película en el cine y esa era su única opción. Si deseaban verla nuevamente, acudían una vez más a la sala. Probablemente podían notar algún error, algún detalle fuera de lugar, pero no había mucha posibilidad de ahondar en ello, de corroborarlo sin lugar a dudas, o de mostrarle a otro y discutirlo. Con la llegada de la televisión y el VHS, por poner un ejemplo, ya el público era capaz de pausar la película y detenerse a observar y comentar sobre algo que le causara ruido en el relato. Sin embargo, en la actualidad esto se ha potenciado mucho más todavía. Es totalmente factible que una persona esté observando un film en su computadora, *laptop* o televisor, vea algún detalle fuera de lugar, pause y tome alguna captura de

pantalla, le haga zoom, le tome foto desde su celular, envíe una captura de pantalla a conocidos, lo busque en la web y lo comente en redes sociales o blogs en internet, etc. Así que, con los avances tecnológicos es más importante cuidar aquellos errores, pero brinda también cierta posibilidad, en caso de notarlos durante la post producción, de arreglarlos en dicho momento. Esas son algunas de las ventajas y desventajas.

Aunque para muchos le reste credibilidad, Bordwell (1995) no está de acuerdo. En *El arte cinematográfico* indica que de todas las técnicas cinematográficas, la puesta en escena es la con la que más familiarizadas se encuentran las personas, es la más memorable. Es posible no recordar los movimiento de cámara o el montaje, pero la escenografía o el vestuario, quedan en el recuerdo. Sin embargo, comenta que el inconveniente es que aquel recuerdo de la puesta en escena es juzgado -injustamente- según el grado de realismo. Este, como criterio de valoración plantea problemas ya que el mismo varía según las culturas, las épocas y cada uno de los individuos. Razón por la cual juzgar la puesta en escena de un film según el nivel de realismo es básicamente limitar el cine, empobrecer el resultado y restringir las posibilidades de creación.

Y así, los distintos autores y realizadores tienen su opinión con respecto al tema de la rigurosidad de la realidad en las películas. Jane Barnwell (2009) indica que lo cierto es que se tiene que analizar previamente y decidir si es que la puesta en escena tendrá una rigurosa fidelidad histórica, o si se limitará a expresar el espíritu de la época. Y cómo por lo general muchos directores artísticos escogen la segunda opción ya que propone menos restricciones y de esa forma les permite ser más creativos y concentrarse en la apariencia general de la película, en lugar de tener que preocuparse por el más mínimo detalle histórico.

Es decir, que si bien es importante ser fiel a la historia, esto no es indispensable, ya que la estética puede ser más relevante en ciertos casos. Es una decisión que toma el realizador de la obra según sus deseos y su intencionalidad. En caso de decidir ser preciso, la investigación debe ser exhaustiva y los errores son más difíciles de perdonar por parte de los espectadores. Por el contrario, en caso de elegir el camino de transmitir el espíritu de la obra, en ese caso el público sabe aquello de antemano y así su

concentración está también dirigida más hacia los acontecimientos, las acciones de los personajes e inclusive sí, la dirección de arte, pero más enfocada hacia sus aspectos antes mencionados como el color, las formas, las texturas, entre otros. Pero entendiendo basado en ciertos elementos, que transcurre en un tiempo distintos, ya sea pasado o futuro.

Hay quienes consideran que entre los aspectos a tomar en cuenta, debe considerarse también el nivel de belleza del cuadro. Ahí se podría entrar en un debate interminable sobre el significado de la belleza, probablemente sin llegar a ninguna conclusión.

Una composición bella para los sentidos logra el propósito de expresión en forma mucho más adecuada que una composición fea, pues la belleza pone la organización visual del espectador en una actitud receptiva. Por lo tanto debemos incluir en nuestro esquema pictórico no solo a los actores, sino también la ropa que llevan puesta, el decorado y las cualidades de las cosas que los rodean y entre las cuales se mueven, y asimismo la iluminación. Todos estos factores forman parte del todo expresivo. (Selden, 1972).

Selden confirma lo ya establecido, la importancia de tomar en cuenta y manejar conscientemente aquellos aspectos de los que justamente se encarga la Dirección de Arte y el valor de que aquello sea bello para lo sentidos. Que un producto que no sea armonioso o atractivo a la vista, puede llegar a restarle calidad a la obra como tal, logrando perder interés del espectador promedio inclusive antes de haber terminado las piezas audiovisuales, reservándose, quizás, para cierto nicho específico, en caso de llegar a ellos.

2.2. Roles que cumple el Director de Arte.

Si bien sabemos que su responsabilidad general es la de encargarse del aspecto de la imagen cinematográfica, plano por plano, hay ciertas categorías o elementos en los que se divide su labor. Los cuales se nombran a continuación.

2.2.1. Escenografía

La puesta en escena es un término que se utiliza en el cine y las artes escénicas en general, no sólo en el cine, para nombrar al diseño del conjunto de elementos que conforman una producción escénica.

El decorado, el vestuario, la iluminación y la expresión y el movimiento de los personajes son los componentes de la puesta en escena. Sin embargo, rara vez aparece un elemento aislado. Normalmente cada uno se combina con los demás para crear un sistema concreto en todas las películas. Los principios formales generales de unidad/desunidad, similitud, diferencia y desarrollo nos guiarán a la hora de analizar cómo pueden funcionar juntos elementos concretos de la puesta en escena. Contiene un gran número de factores puramente espaciales y temporales para guiar nuestras expectativas y, por lo tanto, condicionar nuestra visión de la imagen. (Bordwell, 1995).

Es decir, que en esta intervienen varias áreas, por ejemplo la iluminación está a cargo de la Dirección de Fotografía y la Dirección se encarga de la expresión y el movimiento de los personajes. Pero la Dirección de Arte trabaja en conjunto al manejar los decorados y escenarios así como el vestuario y el maquillaje.

Los decorados cinematográficos tienen la capacidad y suelen ser utilizados como parte de la acción narrativa y no como un simple receptáculo de los acontecimientos. El Director de arte tiene la potestad de manipular los escenarios y los decorados; a partir de una locación seleccionada ya existente, es capaz de escenificarla y crear un nuevo espacio o un nuevo mundo en base a los elementos que utilice y la intencionalidad. (Bordwell, 1995). Es decir, que un mismo espacio físico y real puede ser usado como varios totalmente distintos si se utilizan distintos elementos para su resignificación. El caso extremo de ello sería el uso de estudios, que al tomar un lugar vacío, se construyen espacios y ambientes mediante la unión y ubicación estratégica de mobiliario y demás. Asimismo, con otro tipo de espacios.

2.2.2. Utilería

La misma importancia narrativa que tiene el decorado, la posee la utilería. La cual se puede dividir según su tamaño y función en la narración. La utilería de mano o de acción, que son los objetos que el actor usa en la escena o que sin ser tocados, tienen un papel relevante en el seguimiento de la historia. Como el arma homicida, que se alcanza a visualizar por el espectador, así el personaje no lo haya tocado o siquiera visto. Pueden

ser también teléfonos, lápices, una botella, y así un sinnúmero de opciones. Utilería liviana, como un portarretatos, poster, florero, cenicero, etc. Y por último, la utilería pesada, por ejemplo, un librero. Esta aporta información del personaje y de la situación que vive.

Al momento de definir como serán los decorados, el Director de Arte también analiza y establece dónde y cómo ubicará cada objeto de utilería. Para esto, tendrá realizada una lista detallada por decorado, y los objetos que aparecerán. En primera instancia, tomará el guion literario y armará un desglose y una planilla en base a los objetos que allí se mencionen, ya que no deben ser olvidados al tener una función específica. Y luego empezará a agregar nuevos elementos de utilería según considere conveniente para la creación del espacio, de los personajes y de la narrativa. Mientras más detallada sea la planilla mejor se podrá trabajar ya que permitirá ahorrar tiempo y evitar conflictos durante el rodaje, como atrasos por falta de un elemento particular que ha sido olvidado. A medida que se conozca más sobre el film, como por ejemplo, el tamaño de cada plano, las medidas de la locación o decorado, se podrán incluir más elementos de utilería y su respectiva ubicación. Es necesario mensurar también cada elemento, para asegurar su correcta disposición espacial.

La utilería puede también llegar a ser icónica y recordada por los espectadores. Como los sables de luz en Star Wars, por ejemplo, reconocidos aún por aquellos que no han visto la saga, o el Corazón del Océano de Titanic.

Quando los ambientes son impersonales, el decorador o ambientador tiene mayor actividad; por ejemplo: en una sala de baile del palacio, en la catedral, en una oficina pública. Por el contrario, cuando la utilería tiene relación muy directa con la acción dramática, el vestir el decorado es obra del director de arte. (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007, p. 239).

Existe una figura conocida como Utilero, el cual ayuda a seleccionar los objetos de la planilla, respetando los conceptos establecidos por el director de arte. En caso de no ser capaz de conseguir esos objetos, este se encarga de su realización manual.

2.2.3. Vestuario

En cuanto al vestuario y maquillaje Bordwell (1995) expresa que desempeñan funciones concretas en la construcción de las películas, otorgando un sinnúmero de posibilidades. El vestuario es capaz de llamar la atención del espectador únicamente por sus cualidades gráficas y estéticas, pero este se encuentra previamente analizado en función al relato y cada uno de sus personajes. Los accesorios forman parte importante de la confección de un vestuario, y estos pueden llegar a estar muy ligados a los géneros cinematográficos (por ejemplo, las pistolas con los *gángsters*), o pueden estar íntimamente ligados al reconocimiento de un personaje como el sombrero y el bastón de Chaplin.

“Un personaje, una película o un género pueden estar caracterizados por el vestuario. La ropa que viste un personaje aporta mucha información, como su personalidad o su situación económica” (Barnwell, 2009). Más allá de aquellos aspectos que están pensados para enviar mensajes inconscientes al espectador, hay también mucha información que desea transmitirse a primera vista según cada personaje. Es importante analizar la biografía de cada uno de ellos para vestirlos acorde a su personalidad, y transmitir una idea de cada uno basándose en su aspecto. Allí suelen tener un gran rol los estereotipos ya que aquello que se encuentra establecido para la sociedad, va a ser mucho más fácil de reconocer y de percibir por el espectador.

El primer vestuario de cada personaje es el que debe indicar justamente la mayor cantidad de datos. Aparte de la situación económica mencionada por Barnwell, éste también puede proporcionar ciertos datos tales como la profesión, la religión, la clase social, los gustos personales o hobbies, el sexo o género del personaje, el clima y/o época del año en el que se desarrolla la historia o escena, su ubicación geográfica o nacionalidad, entre otros. Una vez más, la documentación, investigación y búsqueda de referencias es muy importante para lograr conseguir un vestuario que apoye la personalidad de cada personaje de la película y darle mayor peso a la misma sin romper con la verosimilitud ya que todo es importante, cada detalle.

Aquello está íntimamente ligado al decorado ya que la atención debe centrarse en las figuras humanas y el decorado proporcionar un fondo más neutral. “Debe mantenerse

una justa relación entre los decorados y el vestuario, pues el cuerpo del actor es tan importante como su cara” (Selden, 1972).

2.2.4. Maquillaje

De esta misma forma, está ligado el maquillaje de los actores. En los inicios del cine, su uso surgió en respuesta al inconveniente de que los rostros de los personajes no se registraban correctamente, pero fue evolucionando para convertirse justamente en parte fundamental de las puesta en escena y la construcción del relato. Este puede ser utilizado con un fin de realismo o por el contrario, para esconder al actor.

Gracias al maquillaje se puede utilizar el rostro de un actor o alguna otra parte del cuerpo como un lienzo, permitiendo alterar características intrínsecas tales como la edad (ya sea para rejuvenecer o envejecer a un actor a lo largo de toda la película o ir alterando su edad en diferentes escenas), cicatrices (esconder accidentes que ocurrieron previos o durante el rodaje y que no forman parte del personaje, o para crearla ya que es parte de la historia pero no del actor) o inclusive su propia humanidad para aparentar ser personajes tales como animales, robots o cualquier otra criatura.

Esto se vincula también al género cinematográfico, ya que las necesidades de maquillaje no son las mismas por ejemplo, para ciencia ficción, terror, fantasía que requieren este tipo de trabajos mencionados, a diferencia de una comedia o un drama en especial si se encuentran ambientados en la actualidad. En ese caso, se lo usa con un fin más bien estético y para otorgar ciertas pistas sobre la personalidad. En las mujeres se acostumbra a usar de referencia la cosmética de moda y en los hombres se intenta aparentar que no llevan ninguno y su uso es el de corrección de imperfecciones y controlar el brillo del rostro.

Es indispensable, por motivos como el brillo mencionado, que es indispensable en todo rodaje que haya una persona encargada de maquillaje con el conocimiento que este requiere. Es uno de los primeros procesos en realizarse en un rodaje, y debe estar siempre pendiente ya que este no se realiza una única vez sino que esté en constante

retoque por cualquier motivo que se presente, o sino por el simple paso del tiempo, se va saliendo poco a poco.

2.2.5. Paleta de colores

El director de arte tiene como uno de sus roles fundamentales la elección de la paleta de colores a utilizarse y el uso de esta a través de un producto audiovisual.

Los cineastas han considerado desde hace mucho tiempo al color como un importante aspecto de la puesta en escena, capaz de proporcionar motivos que se desarrollarán a lo largo de la película. En la creencia de que el color evoca emociones concretas, Rouben Mamoulian afirmaba que el director debe desarrollar «un plan cromático completo para la película». Cari Dreyer estaba de acuerdo, subrayando la necesidad del director de planear un esquema de color para que fluya suavemente, «lo que crea el efecto de personas y objetos en constante movimiento y hace que los colores se deslicen de un lugar a otro con ritmos cambiantes, creando efectos nuevos y sorprendentes cuando colisionan con otros colores o se mezclan con ellos». (Bordwell, 1995).

Cada color expresa ideas y evoca pensamientos o sentimientos en las personas. Si bien, cada ser humano es distinto e interpreta lo que ocurre y lo que ve, según su personalidad y sus vivencias; la psicología del color es un estudio que superpone aquello. Por ejemplo, así como las cadenas de comida usan el color rojo ya que provoca hambre, así hay mismo hay ciertas apreciaciones que se tiene de cada color no como individuo, sino como seres humanos y emociones que suelen evocar. Es por este motivo que los efectos psicológicos del color añaden profundidad a los personajes de una historia así como a todo el relato. Por este motivo la elección de colores no suele ser ni debería ser elegida al azar, y siempre realizarse con mucho cuidado para evitar transmitir un mensaje distinto (o hasta opuesto) al que se deseaba. “El director artístico tiene todo el espectro de colores para escoger. La elección de los colores puede influir en cómo el público percibirá el tono, el ambiente y las emociones de una escena” (Barnwell, 2009).

Cuando se habla de «un plan cromático completo para la película», es justamente este estudio y su puesta en práctica. No es tan sencillo como elegir una paleta de colores y distribuirla azarosamente entre la escenografía, utilería y vestuario de los personajes (aunque con esto no se descarta que suceda en ciertas producciones, y que vaya a evocar sentimientos específicos). Sino que que la relación entre los colores y cada uno

de los elementos antes mencionados va variando a lo largo de una película, y ello puede sumar y dar mayor validez al trabajo realizado y al impacto que genera en el relato. A medida que se desarrolla la trama, los colores pueden ir alterándose, transformándose, evolucionando,. O pueden ser distintos también según cómo se están relacionando los personajes entre sí, el lugar físico en el que se encuentran, el nivel de tensión dramática, elipsis temporales, entre otros.

Inclusive, no se trata únicamente de la elección de colores, sino pensar también en sus distintas propiedades. Harari (2014) las describe brevemente; en primer lugar, el matiz, también llamado tono, que es lo que informalmente llamamos como color, refiriéndose a cada grado de la escala cromática que va desde el violeta hasta el rojo. Por otro lado, la saturación es la intensidad o nivel de pureza de un matiz específico. Los colores saturados tienen mayor energía en la composición de la imagen y una mayor definición. A mayor saturación, mayor impresión de que un objeto se está moviendo. Y viceversa al ser menos saturado. La forma de desaturarlo es agregándole blanco. Por último, el brillo es propiamente la capacidad de un color para reflejar la luz blanca, aludiendo de esa forma a la claridad u oscuridad de un tono. Mientras más o menos brillante sea un color, aumenta más la impresión de que un objeto se encuentra más cerca de lo que realmente está. A medida que se le resta brillo, este se torna más opaco. La forma de lograrlo es agregándole gris.

Para un director de arte, es imprescindible obtener estos conocimientos para aplicarlos el momento de crear una propuesta estética. Saber, por ejemplo, las diferencias entre los llamados colores cálidos (rojos, naranjas y amarillos) versus los colores fríos (azules, verdes y violetas). Ya que las tonalidades cálidas suelen ser interpretadas como más enérgicas y animadas, usados comúnmente para situaciones positivas, mientras que las frías suelen parecer más tranquilas e introvertidas, reservándose en cambio para situaciones negativas. Pudiéndose alterar según el uso otorgado.

El color permite una percepción más natural de los objetos que conforman el encuadre cinematográfico, haciendo posible distinguir una tonalidad de otra, una atmósfera de otra, una escena luminosa de otra más opaca. Además, concentra la saturación de determinados colores en una zona del cuadro, dejando a

otra con tonos menos enérgicos, estableciendo de esta manera centros de atención señalados por el color. (Harari, 2014).

2.3. Relación de la Dirección de Arte con las distintas áreas.

Es así como se encuentra el vínculo con las demás áreas de creación de un producto audiovisual. Como explica también Murcia (2002), la envergadura de la Dirección de Arte es tan grande justamente por ser capaz de influir o repercutir en otras especialidades, como la dirección, la interpretación, la fotografía, los efectos especiales, e incluso, a veces, en la posproducción, la música y el montaje inclusive desde antes que estas inicien su trabajo. Es capaz de condicionar el resultado tanto de una escena como de película entera ya que su labor inicia en la pre producción y lo termina cuando inicia el de las otras áreas que intervienen en el rodaje, por lo cual sus errores son difíciles de corregir a último momento (en caso de notarlos aquellos que no estudiaron para aquello). Aquello, en líneas generales.

Más específicamente se puede analizar la relación con el Director. Este es quien desde el inicio, tiene una idea preconcebida del film y le entrega directrices a Dirección de Arte para que se encargue de la creación de una estética y de escenarios y objetos específicos, pero respetando aquello que ha sido solicitado. Una vez realizada la propuesta, esta debe ser estudiada y aceptada por el Director. Quien, en muchas ocasiones, suele ser muy estricto y no tener en cuenta las restricciones e inconvenientes con los que se puede llegar a topar la Dirección de Arte.

En el libro *La escena en acción*, Samuel Selden (1972) describe la íntima conexión que hay entre la dirección de arte (la cual menciona en sus diferentes aspectos por separado, haciendo hincapié en la escenografía y el vestuario) y la dirección de actores para la obtención de un resultado deseado y la mejor manera de transmitir un mensaje. Explica cómo cuando el director ha prestado la debida atención a la composición escénica, el espectador percibe en cada momento de la obra, una composición que es agradable y expresiva a la vez.

(...) las oportunidades de lograr efectos rítmicos mediante una disposición proporcional de los espacios entre los actores, o entre ellos y los objetos que los rodean, mediante reflejadas expresiones del rostro, o indicaciones de ademanes, o

la reiteración de alguna notas de color. Los detalles importantes de forma -figuras, muebles, arquitectura, zonas de interés, etc.- se habrán distribuido a los dos lados del centro, de manera de lograr un sentido de equilibrio. Todas las partes del cuadro se corresponden las unas con las otras. El ambiente (decorado, utilería e iluminación) concuerda con el elemento humano de tal manera que produce esa impresión unitaria que convierte el momento de la historia relatada en una cosa que se entiende y se goza en el mayor grado posible. (Selden, 1972)

Por ende, deben estar ambos departamentos en constante comunicación. Las decisiones que tome el Director de Arte van en función de las acciones dramáticas. Y el resultado final de la puesta en escena, influirá en la dirección de actores. Por ejemplo, en el espacio que tienen disponible para realizar su desplazamiento, el material con el que está realizado cierto elemento de utilería podría llegar a limitar o requerir cierto cambio en las acciones de los personajes, o el decorado podría ser frágil y requerir mucho cuidado, etc. En el cine existe también el Diseñador de Producción (DP) quien es el encargado del departamento artístico y por ende el responsable de todos los aspectos visuales de la película. El Director de Arte debe reportarse, por ende, ante el Diseñador de Producción y ejecutar sus ideas. Este vínculo es evidente por ser su superior, pero a partir de allí, surge la conexión con la Dirección de Fotografía que debe reportarse también ante el DP. La Fotografía y el Arte deben trabajar conjuntamente, a la par, para poder obtener la imagen deseada y planteada por la cabeza de equipo. Los decorados, la indumentaria, el maquillaje, los objetos y los colores, las texturas y los materiales de estos mencionados, deben ser escogidos en función de las luces que se van a usar y viceversa. No pueden trabajar de manera independiente ya que podría resultar en errores. Hay que prever cómo se observará cada elemento en cámara con cierto tipo de luz, intensidad, ángulo del que proviene, etc.

Dependiendo del tamaño de la producción, el Director de Arte puede estar presente o no durante el rodaje de la pieza audiovisual. En los grandes proyectos suele contratarse a un supervisor para que se encargue de que se cumplan los objetivos definidos por el director artístico. Es también muy importante que haya una persona que controle la continuidad de los elementos del escenario (Barnwell, 2009). Así como lo manifiesta Jane Barnwell, esto va acorde al tamaño de la producción. En caso de contar con un mayor presupuesto,

se puede proceder a contratar a una personas que esté encargada a un cien por ciento de fijarse en aquello. En una producción más pequeña, como en la realización del presente Proyecto de Graduación, o cualquier producto de carácter estudiantil (es decir, con un equipo técnico con personal limitado y sobre todo con presupuesto recortado), el mismo Director de Arte deberá encargarse de aquello. O sino, se encuentra acá la relación con otra de las áreas, la Asistencia de Dirección o Continuista. Sea cual sea el tamaño de la Producción, siempre debe haber una persona que esté a cargo de la continuidad.

En el cine los planos no se van filmando en el orden en el que transcurren en el resultado final, sino que se arma un plan de rodaje según diferentes aspectos que se tienen en cuenta. Puede ser según los actores que aparezcan en cámara, el lente que utilizará la cámara o el dispositivo en el que esta se encontrará (distintos tipos de trípode, cualquier tipo o tamaño de estabilizador, volante, carro de *travelling*, entre otros), la puesta de luces, etc. Y al ser filmados en un orden distinto, se corre el riesgo de perder la continuidad del relato y crear saltos que harán perder la verosimilitud del relato y perder al espectador. Por eso es fundamental este rol. Ya que la Dirección de Arte trabaja con la utilería, incluyendo aquella que es utilizada por los actores, el maquillaje, el peinado, el vestuario, debe estar pendiente también de aquello. Inclusive, de antemano debe anticipar el posible daño de algún objeto o vestuario del personaje. En especial en ciertas tomas que son más complicadas y podrían necesitar varios intentos antes de obtener la que será utilizada. Es decir, que si un actor debe comer un bocado de un sánduche que ha estado algún tiempo sobre la mesa, debe haber en el set más de uno de esos sánduches en caso que necesitar repetir la toma, o existirán los problemas ya enunciados.

Por otro lado, se encuentra su íntima vinculación con la Producción. ¿De qué manera? Ya que en primer lugar, ese departamento se encarga de verificar que el resto de áreas estén cumpliendo su papel y que esté todo listo en casa una de las distintas etapas (pre *producción*, *producción* y post *producción*). El simple hecho de realizar una propuesta de arte y su posterior búsqueda, compra o elaboración de cada elemento a ser utilizado

dentro de la Dirección de Arte de un film, ya es parte de la Producción del mismo. Pero más allá de ello, el verdadero nexo es el presupuesto. Así como en todas las áreas, este suele ser un inconveniente, aquello que limita al Director de Arte. Ya que uno de los rubros de mayor valor al realizar una película, es justamente este. Al existir una falta de recursos, inevitablemente el trabajo de la Dirección de Arte se ve comprometido.

Capítulo 3. Análisis de casos: comparación de la Dirección de Arte en *remakes* de películas.

El tercer capítulo del PG consiste en la observación y posterior estudio de ciertas obras cinematográficas. Específicamente aquellas de las cuales se haya realizado algún *remake*. Para ello, en primera instancia, hay que definir aquel término. Suponiendo un pequeño inconveniente el hecho de que es un término anglosajón, y que no existe un término preciso para su traducción al castellano. “Adaptación” sería quizás la mejor aproximación. Pero se conoce como *remake* a una nueva versión de una película ya existente, basándose en la misma historia y los mismos personajes. Maribel Castro en su artículo *Repeticiones y revisiones: el remake en la fotografía construida* (2013) plantea que el *remake* propone una comparación, una relación recíproca, de forma que uno ilumina al otro, sin que ninguno sea mejor ni peor. Ya que una forma de crear es reescribir; a partir de una base realizada por otro autor es posible crear cosas totalmente nuevas.

Esto se debe a que estas obras han tenido varios cambios que pueden atravesar desde el propio título, variaciones leves en el guion, hasta los demás aspectos mencionados en el Capítulo uno: nivel de producción, dirección (elección de planos y manejo actoral), dirección de fotografía, montaje, sonido, etc. Pero el análisis se realizará exclusivamente en las semejanzas y diferencias de la Dirección de Arte. El objetivo es hacer un ligero acercamiento a la posterior realización de los cortometrajes, que si bien proponen un reto distinto, al ser este el único cambio realizado en ambas versiones, se puede de todas maneras contraponer dos propuestas de artes distintas para una misma historia, mismos escenarios (así las locaciones varíen) y mismos personajes (sufriendo en ciertos casos ligeros cambios).

El *remake* ha sido una práctica habitual en el cine norteamericano desde sus mismos inicios que se ha enmarcado dentro de una política de producción que ha buscado el reaprovechamiento y reciclaje de materiales narrativos, incluyendo los pertenecientes a otros modos de representación como la novela, el teatro, el cómic, la televisión y los videojuegos.” (Cascajosa, 2005).

Hasta los videojuegos entran dentro de este mundo. Pero sus inicios remontan desde la literatura, pasando por el Teatro y la Ópera, mismos que tienen grandes vínculos con el

cine. Y donde se podrían visualizar los cambios en la escenografía, la utilería, el vestuario y el maquillaje. Sin embargo, al no ser productos audiovisuales no se ahondará en ellos más que en la mención de su relevancia.

Ahora ya definido, se analizarán las siguientes películas:

3.1. Willy Wonka & la Fábrica de Chocolate (1971) vs. Charlie y la Fábrica de Chocolate (2005)

Willy Wonka & la Fábrica de Chocolate es un musical de fantasía, estrenado en 1971, dirigido por Mel Stuart y protagonizado por Gene Wilder. Oficialmente, el guion fue escrito por Roald Dahl, autor de la novela en la cual se basa la historia; pero se dice que David Seltzer, si bien no obtuvo los créditos, editó el guion, reescribiendo ciertas partes que generaron grandes cambios sobre todo en el final y agregando varios números musicales (todo ello en contra de los deseos de Dahl). *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, es el *remake* de dicha película. Dirigida por el conocido Tim Burton y escrita por John August, fue protagonizada por Johnny Depp en el año 2005. “En la mayoría de estas situaciones, la película original está basada en una novela o en una obra de teatro de modo que el *remake* es, de hecho, la adaptación de otra adaptación” (Seguer, 2000), y esta no es la excepción.

La historia es la misma en ambas películas. Un excéntrico fabricante de chocolate llamado Willy Wonka cerró su fábrica por muchos años tras un intento de robo de su receta secreta. Un día, este anuncia que abrirá sus puertas a los cinco ganadores de un *ticket* dorado, escondido en las barras de chocolate en venta. Cuatro niños malcriados y Charlie Bucket, son los afortunados. Durante el *tour* por la fábrica, cada uno va sufriendo un fatal destino por no escuchar las reglas establecidas por Wonka y sus ayudantes, los Oompa Loompas. Todos menos Charlie, quien termina siendo recompensado: es el nuevo heredero de la fábrica de chocolate.

Al igual que el libro, la película tiene una configuración atemporal y no está ambientada en un ningún país específico, lo cual inclusive le da mayor libertad creativa a los Directores de Arte de los largometrajes.

Esta se podría separar en dos grandes momentos que se observan y donde transcurren las películas. El primero se desarrolla en el mundo externo, la ciudad, las calles, las tiendas y cada uno de los hogares o situaciones de los cinco niños que ganaron los boletos dorados. Y el segundo, que toma lugar dentro de la fábrica de Willy Wonka. El análisis se desarrollará por separado, iniciando de forma cronológica.

La presentación de cada película, específicamente los planos donde se presenta a cada director, muestra en la original un gran número de tabletas de chocolate en su envoltorio, siendo producidas industrialmente, a modo de un mosaico. Estas son de color rojo muy saturado con un poco de violeta y blanco. En cuanto a lo que respecta a formas, se asemeja con el picado, casi cenital de la ciudad, en la que se vislumbran edificios rectangulares muy similares, como partes de una fábrica. Sin embargo, todos del mismo color gris, desaturado, y totalmente opuesto. Esta contraposición de en los colores, se sigue notando; por ejemplo, al ver en plano general a la fábrica de Willy Wonka. En la primera versión se la ve colorida, al igual que los edificios que la rodean y hasta el vestuario de la gente que por allí camina (incluyendo al mismo Charlie, que está de rojo). Mientras que la segunda versión, la fábrica es gris al igual que el auto que pasa por allí, que las ramas del árbol seco con nieve, que el vestuario de una transeúnte, ¡hasta el perro que pasea, es de color blanco con negro! (Hasta de ese tipo de detalles, se encarga la Dirección de Arte). Se observa también tanto el exterior como el interior de la casa de Charlie. En la de Stuart hay pasto verde y saturado en las afueras, y en el interior el verde y el rojo potentes, juntos a otros colores. Al contrario de la de Burton, en la cual el exterior tiene ramas muertas a modo de cerca de la casa, la cual es de madera, y su interior todo es de ese mismo color madera, marrón. Diferentes tonalidades del marrón, incluyendo un poco de gris, forman todo un ambiente muy monocromático y plano, sin alteraciones ni puntos fijos de determinados colores que sobresalgan. La arquitectura de la casa de la familia Bucket fue influenciada por la visita de Burton a la cabaña de escritura de Roald Dahl. Allí, cabe recalcar también que el maquillaje y la vestimenta de los personas denota aún una clase social más baja de la presentada en la versión original. Toda la familia se encuentra con ropa en peor estado y descuidada, y sus caras

se ven más sucias. Al hablar un poco del físico de Charlie, él es uno de los que más cambios sufren y ello puede llegar a relacionarse también con el nivel socioeconómico al tener cabello castaño y ser un chico de apariencia más común en el *remake*, en contraste con un niño rubio, ojos claros, y limpio.

En cuanto al resto de personajes, se hablará brevemente de los niños escogidos (más no de sus padres, al ser personajes secundarios, que se encuentran en el mismo mundo y ambientación que ellos). Augustus Gloop, el glotón obsesionado con el chocolate, se presenta en la primera, de blanco con una chaqueta verde oliva y una corbata, una vestimenta un poco ridícula pero formal; mientras que en la segunda, tiene un overol rojo saturado sobre una camiseta amarilla a rayas (colores que se utilizan para generar y hasta simbolizar el hambre, al ser conocidamente utilizados por las marcas de comida rápida como por ejemplo McDonald's, Burger King, Pizza Hut, etc). Este es uno de los pocos casos en los que durante esta primera parte de la película, los colores del *remake* son más vivos que en la original. Veruca Salt, la niña rica y consentida, es la que menos cambios sufre en ambas versiones de las películas. Esta tiene el mismo color de cabello y ondas, casi el mismo peinado, en los dos lleva vestido y los colores son blanco y un amarillo "patito" (exactamente el mismo tono), y hasta el físico de ambas actrices es similar. Hay detalles mínimos que cambian como una diadema, o un collar plateado que si bien marcan cambios y dan indicios, no modifican la perspectiva del espectador, a diferencia de otros cambios más fuertes como los antes mencionados. Violet Beauregarde, la arrogante masticadora serial de chicle, por el contrario, sufre varios cambios. De ser una niña con el cabello castaño, ondulado, largo, recogido por la mitad, con grandes cachetes, vestida con un rojo saturado, pasa a ser una niña con cabello corto, alisado y rubio, delgada, y vestida de rosa con blanco. El único atributo que se nota que tienen en común, es un flequillo. Por último Mike Teavee, el iracundo fanático de la tv, es en la versión actual un niño desaliñado, con los pelos parados y vestimenta oscura y holgada (típico de un *gamer*), mientras que en la original tiene un look que remite más bien a un *cowboy* ya que lleva una camisa a cuadros azul saturado, un sombrero de vaquero y una bandana roja alrededor de su cuello. Siendo este en el cual hay quizás un

mayor cambio en cuanto a sus hobbies y su personalidad a primera vista. Esto tiene que ver con los avances tecnológicos ya que hubo una progresión con el invento de los videojuegos, que le dieron aquel giro al personaje.

Ya estando todos los ganadores anunciados y llegada la fecha de entrada a la fábrica, ellos juntos a su representante (padres en el caso de todos menos de Charlie que va con su abuelo), y mucha gente del pueblo que se reúne a ver el gran acontecimiento, se reúnen todos en las puertas. Una vez más se repite el contraste de un sinnúmero de colores vivos tanto en el ambiente como en los personajes, es decir, todo el cuadro, en la versión de 1971, mientras que en la de 2005 absolutamente todo se ve gris. Las calles, la gente, los edificios, forman todo un cuadro monocromático con poca variación hasta de tonalidades.

En resumen, hasta este momento, hay una gran disparidad que se observa mucho en la paleta de colores sobre todo. Y para ello se utilizan aparte del vestuario y los ambientes mencionados, objetos de utilería como flores de colores en la calle, caramelos con empaques coloridos, manteles floreados, alfombras con texturas y colores llamativos, entre otros. Y cabe mencionar como dato curioso, que el color rojo está presente en la mayor parte de los planos del film original.

En la segunda parte, aparece Willy Wonka. Originalmente, este era un hombre común y corriente, “sin maquillaje” (siempre es necesario maquillar a todos para evitar el brillo en cámara, borrar imperfecciones, etc., pero este puede tener un look natural, que el espectador tomará como falta de este), ligeramente bronceado inclusive, dando un look de mucha vitalidad. Tiene un cabello claro con ondas. Ingresa por una alfombra roja, vistiendo pantalón beige y camisa blanca (colores muy claros), un sombrero alto color marrón y aún más excéntrico, una camisa plegada con un gran corbatín y un traje color violeta muy saturado y llamativo, sumando a aquella personalidad extrovertida y alegre. Por el contrario, el Wonka de Johnny Depp es muy oscuro y hasta un tanto lúgubre. Empezando por el maquillaje de su rostro, el cual es muy blanco, un blanco que ningún ser humano vivo y sano podría tener en el mundo real, pero aceptado dentro de la diégesis de la película. Su vestimenta es también oscura, pero más elegante. Tiene un

sombrero negro con una raya bordó. Unos anteojos muy grandes (y un poco ridículos) color negro, que no permiten ni al espectador, ni al resto de personajes, observar la mirada del famoso fabricante de dulces. Todo su traje, pantalón y abrigo largo, son de color negro, con otro abrigo color bordó de un material similar al terciopelo cuya tonalidad va variando acorde al tipo de luz utilizada. Esto se da debido a un replanteamiento del personaje, lo cual a lo largo de cada film se va observando mediante su comportamiento. Pero ya desde la instancia de presentación del personaje, se lo recibe y entiende de manera distinta, aunque la extravagancia y el tipo de diseño (pantalón, abrigo largo, sombrero y bastón) tenga la misma base. Durante el nudo de la película muestra ser siniestro pero al final se demuestra que simplemente es una persona que arrastra una infancia traumática en relación a su padre, lo cual le generó traumas, pero él es inofensivo y tiene un buen corazón. Poco a poco se van dando indicios de ellos mediante *flashbacks* que tiene. Que son una incorporación de Burton, y tienen también, por supuesto, un aspecto y colores oscuros y máquinas de dentista que pueden ser totalmente aterradoras para un niño. Willy Wonka en la versión actual es oscuro, sí, pero su presentación es una de las imágenes más vivas y alegres, más incluso que las de la original que se han visto hasta ahora. Un escenario con un sillón, cuyos colores son alegres, saturados, muy variados y contiene elementos como muñecos, bastones de caramelo, otros tipo de caramelos de todos los colores, ruletas bicolores, entre otros.

Al ingresar a la fábrica, un pasillo de color blanco con marrones muy cálidos, en el *remake* fueron transformados en un gris con rojo (nuevamente, la combinación de colores que ya se vio en el mundo exterior). Ese mismo gris al ochenta por ciento con detalles rojos en distintas tonalidades, percibiéndose en casos como bordó, es usada también por Tim Burton en el Sala de los Inventos y ya al final, cuando queda únicamente Charlie y Willy Wonka los guía a su abuelo y a él hacia el ascensor, siendo expulsados por el cielo y observando toda la ciudad desde arriba. Los colores variados y brillantes, con la inclusión de texturas se muestra en aquellos espacios mencionados en la original. En cuanto a la Sala del Río de Chocolate (que podría ser descrita para su entendimiento, como un campo), es bastante parecida en cuanto a su diseño y el tipo de elementos que

allí se encuentra. Parece inclusive que el director no deseó realizar cambios, sino tomar aquella puesta en escena planteada y traspolarla a la modernidad. “Cuando nos encontramos ante un remake tenemos la sensación de estar ante algo que ya hemos visto u oído antes, nos viene a la cabeza una otra situación, produciéndose una especie de *déjà-vu*” (Castro, 2013). Fuentes y esculturas, un gran porcentaje de pasto que vuelve verde casi toda la pantalla (verde, el cual simboliza la vida y la esperanza), muchos hongos de varias formas, tamaños y colores (predominando el rojo tanto en cantidad de hongos como en porcentaje visual luego del verde), puentes, ramas de árboles muy largas y grandes, caramelos por todas partes, y por supuesto el río de chocolate que le otorga su nombre a esta primera sala. Pero este mejoró y se volvió más verosímil en su adaptación, ya que genuinamente tiene color y densidad que le dan aspecto de chocolate líquido, a diferencia del río original que parecía más bien agua con un tono marrón ligeramente extraño. Los colores usados son los mismos en ambas, pero su saturación es mucho mayor en la versión dos. Esto se debe a la incorporación de las imágenes generadas por computadora (conocidas como CGI por sus siglas en inglés). Si bien fue usado en todo el film, esta es la primera instancia en la que no cabe duda de la utilización de esta herramienta que llegó con los avances tecnológicos y fue explotada para lograr los resultados. Por el contrario, la versión de Stuart puede ser considerada menos atractiva y se debe justamente a que fue elaborada a inicios de los años 70. Muchos escenarios tuvieron que ser construidos por el equipo de Arte, como el mencionado recientemente. La ciudad, la escuela, la casa de Charlie y las calles pudieron ser locaciones reales, pero el interior de la fábrica de chocolates donde se desarrolla la segunda mitad de la película, los decorados están construidos en su totalidad en estudio. Un arduo trabajo encabezado por Harper Goff. El barco que los transporta desde el río a un túnel pasa de ser un pequeño barco real, tamaño promedio a un gigantesco barco fucsia con forma de caballo de mar. Y el CGI no se reservó sólo para espacios sino que fue utilizado también en personajes como los Oompa Loompas, aquellos pequeños ayudantes de Wonka. Un mismo actor realizó un baile que fue replicado para la creación de las coreografías. Su cara tuvo un maquillaje natural, un cabello corto y negro muy

natural y común también. El vestuario consistía en un traje de un color único, con una tela brillante. En su presentación es de color rojo pero va variando cada escena pasando por celeste, amarillo, y blanco. Mientras que en la original, no sólo tienen un único vestuario marrón con overol blanco, sino que son todos actores distintos, enanos reales. Su look es peculiar, tienen el rostro pintado de color naranja y un cabello peinado a modo de peluca con laca verde.

De esta misma manera hay varias semejanzas y diferencias más entre cada largometraje. La Sala de las Nueces es rosa con gansos versus celeste con ardillas, mientras que la Sala de Televisión es prácticamente igual, toda blanca, y hasta la barra de chocolate gigante es muy parecida.

En conclusión, *Willy Wonka & la Fábrica de Chocolate* es una constante presentación de un mundo fantástico con un abanico de colores alegres y variados, ya que hay que recordar, que es un musical familiar basado exclusivamente en un libro infantil. Stuart no contaba con una película anterior, por lo que todo lo que se ve fue creado desde cero por él y el equipo de Diseño de Producción. Burton, quizás debido a su estilo particular, jugó con los colores vivos en las escenas que lo requerían, pero mostrando también un lado más oscuro de la historia que no se vio en la primera versión. El mundo de Burton más espectacular, pero hay que reconocer que se basó tanto en el libro como en el trabajo realizado anteriormente por Stuart.

Como se ha explicado en los capítulos anteriores, el trabajo del Director y de la Dirección de Arte se ven limitados o liberados según el presupuesto de cada película. *Charlie y la Fábrica de Chocolate* contó con 150 millones de dólares, contra 2.9 millones de la primera. ¡Más de 51 veces el total de dinero!

3.2. It (1990) vs. It (2017)

Ahora se compararán ambas versiones de la película *It*, basadas en el libro del mismo nombre escrito por Stephen King, pertenecientes al género de terror sobrenatural. En 1990, se estrenó en la televisión *it*, una miniserie de dos partes dirigida por Tommy Lee Wallace, escrita por él junto a Lawrence D. Cohen y protagonizada por Tim Curry. En la

actualidad ha sido juntada y visualizada como un solo producto, convirtiéndose en una película. En 2017, Chase Palmer, Cary Fukunaga y Gary Dauberman escribieron el guion que sería dirigido por Andy Muschietti para la creación del *remake* de *It*, protagonizado por Bill Skarsgård.

El filme cuenta la historia de siete amigos: Bill, Beverly, Eddie, Richie, Stan, Ben y Mike, conocidos como “el Club de los Perdedores” por su poca popularidad en la escuela. En un pueblo llamado Derry (una ciudad ficticia, parte de la topografía propia de Stephen King que ha sido usado como escenario de varios de sus textos; como un Macondo de Gabriel García Márquez), niños empiezan a desaparecer de manera repentina y misteriosa. El pueblo parece no inmutarse, es por esto que el grupo de amigos decide hacer algo respecto por aquellos niños que pasan al olvido, entre los cuales se encuentra más recientemente Georgie, el hermano de Bill, quien pasa a liderarlos. Juntos intentarán acabar con las desapariciones. Irán descubriendo que son asesinatos causados por un criatura sobrenatural que suele tomar la forma de un payaso llamado *Pennywise* pero conocido como “It” (la cosa), quien además posee la capacidad de convertirse en el mayor temor de cada una de sus víctimas, siendo -literalmente- alimentado por el miedo. Vuelve cada 30 años al mismo pueblo para alimentarse. Ya adultos, se reencuentran en el pueblo para acabar por siempre con el villano.

En la original se muestran intercaladas ambas temporalidades, unidas por medio de *flashbacks*. Mientras que en la adaptación, la parte uno de la película se dedica únicamente a la época de niños (ya estrenada, la cual se usa como base para el estudio) y su reencuentro varias décadas luego ha sido reservado para la parte dos que se encuentra en Producción. Un detalle importantísimo y que marca varios cambios que influirán precisamente en la Dirección de Arte es que tienen lugar dentro de la historia en 1960 y 1989 respectivamente. Se realizó aquel cambio para que el público actual pueda relacionarse con mayor facilidad. La ambientación en los años 80 se logró de forma muy natural, por lo que no afectó esa nueva temporalidad propuesta por Muschietti, quien tuvo en cuenta la popularidad de la nostalgia de los 80 presente colectivamente en la actualidad. Además, eso permitiría al Director ambientar la segunda parte en la

actualidad. Hubo casi la misma diferencia de tiempo entre el estreno de cada película, y la alteración de tiempo dentro de la diégesis de cada film. Ambas volvieron atrás 30 años, la cantidad de tiempo que tarda Pennywise en volver (¿casualidad?).

A su vez, influye mucho en el tipo de imágenes y elemento usados para contar la historia el *R-Rating* (la restricción de contenido para menores de 17 a menos de estar acompañados de un padre o guardián, es decir, contenido exclusivo para adultos por violencia, lenguaje explícito, abuso de sustancias, desnudez o contenido sexual). En 1990 la miniserie no era apta para todo público, por lo que tuvo más límites. Mientras que la versión de 2017 no tuvo restricción de edad, permitiéndole por ejemplo, mostrar mucha más violencia, lo cual influyó en el Arte, por ejemplo, con la cantidad de sangre que hubo involucrada. La explosión de sangre en el baño de Beverly que termina convirtiéndose casi en un río, la guerra de piedras con los *bullies* que se vuelve muy sangrienta, el brazo arrancado de Georgie al ser arrastrado al interior de la alcantarilla, y toda la sangre en general en su desenlace; es una versión más cruda. Andy Muschetti, en una entrevista con Brent Lang para la revista *Variety* (2017) expresó sus sentimientos negativos en contra de la primera adaptación del libro a la película. Él no usó como base el primer film sino que decidió hacer su propia adaptación, ya que lo critica por ser una versión muy leve, sin fuerza. Quizás por la barrera que suponía contar en televisión en 1990 la historia de un payaso que se alimenta de niños y su miedo, perdiéndose la oscuridad mostrada en el libro. Opina que los lectores de la novela deberían preferir su versión. El *R-rating* influye también así como en elementos de guion, como los abusos del padre de Beverly hacia ella, o en las sugeridas actividades sexuales de ella con el resto de sus amigos, también en el vestuario de los personas. En la escena en la que juegan en el lago, en la primera versión se encuentra el grupo entero con toda su ropa, mientras que en la segunda, se los puede mostrar y se decide hacerlo, en ropa interior. Es también más aceptado por la fecha de estreno de la película.

En cuanto a la caracterización de los personajes. Centrándose primero únicamente en los personajes masculinos; en su físico (*casting* sobre todo), su maquillaje y sus peinados, no hay mucha variación realmente, tampoco con la paleta de colores escogida. El único

personaje que tiene un “accesorio” es Richie, quien lleva anteojos, lo cual se mantuvo ya que el Arte únicamente está permitiendo que se manifieste el guion y no depende del departamento el uso o no de estos, pero sí de buscar el modelo ideal y de que estén presentes en el set de filmación. Pero hay dos factores que se ven claramente reflejados por el tipo de vestuario que tienen. Uno, el clima del lugar donde habitaban que puede ser dado por la estación del año. En *It* original tienen abrigos manga larga, varias capas de ropa (dos o tres usualmente), y pantalones largos, todos los personajes. Al contrario de su *remake* en el cual los niños llevan una simple camiseta de algodón mangas cortas y *shorts* o pantalonetas. Dos, la época en la que transcurre, como ya se comentó. En la versión de Tomee Lee Wallace los niños (Bill, Ben, Richie, Eddie, Mike y Stan) llevan una camiseta o sobre todo camisas con texturas o estampados, combinados con sueters también estampados, siendo un atributo de la época, de su personalidad más anticuada y su estatus social de “perdedores”. Llevan abrigos un poco abombados o de varias tallas más de la necesaria y los cuellos son mayormente con forma de V. Los *bullies* (liderados por Henry) llevan camisetas llanas de color blanco, jeans, cinturones y chaquetas a su medida de cuero y de cuero o demin, de colores oscuros. Populares y rudos de los años 60 estereotipados a la perfección, por lo que el cabello impecablemente peinado hacia atrás con mucho gel, manteniendo su forma con un pequeño copete y/o mechón en la frente, no podía faltar. En la de Stuart, la vestimenta es un poco más “sencilla”, como se mencionó al hablar del clima, una pantaloneta y una remera de algodón manga corta llana sin ningún estampado o algún detallito muy pequeño impreso. Los malos, con jeans rotos, grandes pulseras, camisetas sin manga que dejan mostrar sus axilas, botas negras de cuero, peinados rebeldes, cabellos sueltos cortados para formar flequillos o rapado a los lados. Como tratando de mostrar constantemente su desafío a la autoridad, y una vez más, contraponerse al “Club de los perdedores”.

Beverly Marsh, conocida como Bev, es la única chica del grupo. En la película original, se la presenta como una niña inocente y cohibida, que prefiere juntarse con chicos porque ella misma se viste de esa forma, con camisas a cuadros holgadas y en capas con un jean. No parece llevar nada de maquillaje (después de todo, es una niña, ¿por qué lo

usaría?). Tiene el cabello muy largo, recogido en dos moños, uno a cada lado, el peinado es prácticamente un símbolo de niñez y de inocencia, no suele ser usado por mujeres adultas. Y en 2017, el personaje de Bev es modificado totalmente. Sus deseos, motivaciones, personalidad, accionar, relaciones familiares, amorosas y amistosas, todo parece cambiar. Y la Dirección de Arte se encarga de mostrar ese cambio mediante su aspecto para que a simple vista el espectador entienda. En este caso se muestra a una niña mucho más “femenina”. Eso se muestra mediante el uso de maquillaje en gran cantidad (sobre todo rubor y labial de colores rojo o rosa), blusas sin mangas y escotes, collares y accesorios y estampados floreados. Y también más atrevida, para jugar con los insultos que recibe aludiendo que es una “puta”. Tiene el cabello corto, probablemente toma la libertad que establecen los años 80 y la contraposición con la miniserie) y aquí se respeta el color rojo que tenía en el libro.

Georgie, el hermano menor de Bill, si bien aparece muy poco tiempo, es el que motiva a su hermano mayor y a su grupo de amigos a luchar contra el monstruo y tiene un vestuario tan pero tan icónico que no fue modificado. Piloto impermeable amarillo, jean y botas de lluvia color verde oscuro. La única diferencia es la camisa interior a cuadros que llevaba en 1990, que pasa a ser muy secundario, casi irrelevante, sumando a la estética general más no al pequeño.

Ahora, la más crucial y llamativa diferencia de las dos películas es obviamente, It, la cosa, el payaso, el monstruo, el villano, el asesino. Su aspecto es totalmente disímil, teniendo en común únicamente el hecho de que tienen el rostro blanco, el cabello, la nariz y la boca rojas, pero aún el tratamiento de ese maquillaje es distinto, así que básicamente los dos son payasos.

Tim Curry personifica a un payaso que a primera vista parece común y corriente. El tipo de payaso que un padre contrata para la fiesta infantil de su hijo, que inflará globos y hará reír a los más pequeños. Su cara blanca sin pelo en la parte superior de su cabeza vislumbrándose una gran frente pero muy abultado a los lados y de un rojo muy vivo, su gran nariz roja brillante, junto a su vestimenta muy holgada que consta de un pantalón gigante color amarillo, una camisa violeta y pompones anaranjados, le dan un gran

vivacidad al personaje, se lo asume como alegre. Cuando se enoja muestra sus afilados y mortales dientes, pero el resto del tiempo muestra una dentadura ligeramente descuidada. Es la representación del desconocido con una buena sonrisa del que constantemente se advierte. Parece bueno y confiable, pero la verdad es todo lo contrario. Es un reto más grande generar terror con ese aspecto, y fue logrado en el momento de su estreno. El actor se opuso fuertemente al uso de caucho para la elaboración del maquillaje. Recientemente había trabajado en películas que requerían prótesis y el pegamento y látex le molestaban tanto que no le permitían actuar con naturalidad. Resultó mejor de aquella manera, el dicho “menos es más” resultó cierto en el departamento de maquillaje. Para ello requirió un trabajo arduo de maquillaje y caracterización realizado en equipo junto al *make up artist* Bart Mixon y al director, Tommy Lee Wallace.

Bill Skarsgård encarna al monstruo a primera vista. Esta diferencia es fundamental, ya que las modificaciones en la Dirección de Arte de él son ya un claro indicio del tipo de película que será. Un sólo vistazo basta para el susto, la desconfianza y su identificación como villano. Toma las características de un payaso pero las usa de forma oscura, siendo temido por niños y adultos por igual. Su cara blanca está maquillada en su nariz y labios con un rojo más oscuro que es utilizado también para trazar una línea que va desde cada punta de la sonrisa y pasa por la mitad de cada uno de sus ojos hasta llegar a la frente (detalle agregado), sus ojos están delineados de oscuro y su iris es de color amarillo (ojos no posibles para un humano, dando a entender enseguida que es una criatura sobrenatural) y maligna. Sus dientes en este caso son muy puntiagudos y amarillos en todo momento, y cuando va a atacar a su presa, se observan las tres filas que componen la dentadura. La frente es más grande, el color de su cabello es ladrillo y tiene un peinado que cubre toda su cabeza y está perfectamente ubicado. Parece inclusive plástico, no pelo natural. En esta película sí se utilizó maquillaje prostético para generar la sensación de una caricatura viva. En cuanto a su vestimenta, esa es totalmente gris con ciertos elementos de color rojo/bordó que tampoco es característico -ni probable- en una payaso real. Janie Bryant, Diseñadora de Vestuario de *It* (2017) se inspiró en varias épocas

pasadas, entre ellas el medieval, el renacimiento, el isabelino, y épocas victorianas; de cada una tomó diferentes elementos y creó el conjunto ya conocido. El objetivo fue más que nada destacar que Pennywise es un payaso que ha estado vivo durante varios siglos, casi inmortal. Es del pasado, pero ninguno en particular, así lo cual comentó Claude Parré en una entrevista con *Entertainment Weekly* en 2016.

Otro factor contrastante es la casa del número 29 en Neibolt Street, donde el “Club de los perdedores” ya sea juntos o por separado, se encuentran y luchan en más de una ocasión contra *It*. En la miniserie es una casa blanca que por fuera parecería común y corriente y guarda sus sorpresas para el interior. Donde Pennywise abandonaba su forma de payaso para convertirse en los mayores miedos de sus adversarios. Hombres lobos y momias, era el tipo de recurso. En la más actual, no era muy verosímil y no esperaba causar miedo, por lo que se modificó y se incluyeron zombies y bichos, que encajaban más con el imaginario infantil en los años 90. En aquella versión se observa una casa negra, vieja, abandonada casi cayéndose a pedazos, con ramas secas, cerca de metal destruida y varias reparaciones. Cada ventana es distinta la una a la otra, no hay unidad o patrón. Es el cliché de una casa embrujada. Su construcción fue uno de los grandes desafíos de la producción ya que lo obtenido fue lo deseado desde el principio, una casa de terror como las de las películas del género (*Psycho* de Alfred Hitchcock por ejemplo). Esa fue la decisión y el trabajo en conjunto realizado por el Director y el Diseñador de Producción.

En una escena Bill y su grupo de amigos revisan archivos del pueblo a través de imágenes en un libro, en cambio en la nueva adaptación los niños utilizan un proyector para ver fotos antiguas. Los anuncios de las desapariciones pasan de estar pegados en los árboles a ser publicados en los periódicos. Los globos del primer Pennywise eran de varios colores y venían en grupos, asemejándose a los que entregaría aquel amistoso payaso en una fiesta, los usaba como recurso para atraer a los niños. Mientras que el nuevo payaso en la película de 2017, utiliza únicamente globos rojos (color de la sangre), estos puede estar en grandes cantidades o aparecer uno solo sin la presencia del payaso como tal, pero contando que se encuentra vigilante y amenazador. Volviéndose también

un ícono del film. El *remake*, tal como dijo su director, es más fiel al libro inclusive en ciertos detalles que le competen a la utilería, como el globo "I Heart Derry" y la estatua de Paul Bunyan, sutilezas que no se agregaron en la original.

Una vez más, al igual que en *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, la ventaja a medida que avanza el tiempo son las incorporaciones tecnológicas que van sumándose al mundo del cine cada año que pasa. Fue una ventaja para *It* (2017) los mejores gráficos y efectos especiales. Aunque la productora Barbara Muschietti evitó el uso de CGI y lo reservó para el apoyo de ciertas circunstancias, más no como base. Es muy importante tener en cuenta que fueron creados con distintos recursos y para un tipo de audiencia distinto. Cada relato tiene un look totalmente distinto porque se quiere generar otro tipo de susto, porque el objetivo es distinto, al tratarse de dos directores que tiene cada uno su propia visión.

3.3. Importancia del análisis de casos para el PG

El *remake* cinematográfico no es un género, ni un estilo. Es una práctica que ha tomado lugar en la industria. Aunque actualmente se ha perdido ya la cuenta por la cantidad de productos que entran en esta categoría, esta re interpretación de las obras tomó una gran relevancia desde una temprana fecha. El primer caso conocido data a 1908, ¡hace más de 100 años! Segundo de Chomón, cineasta pionero español, el cual fue solicitado realizar *Excursión En La Luna Recreación*, el cual es una nueva versión (muy similar, casi igual) de *Le voyage Dans La Lune* de George Melies, el cual era un éxito de la época.

También, con la llegada del sonido al cine, fue inevitable el deseo de los cineastas por adaptar las películas mudas, de otorgarle aquel "elemento faltante" a las películas, aprovechando para hacer una nueva versión y corregir lo que se considerara necesario. En más de una ocasión, por este motivo, un mismo director decidió rehacer un film. Yasujiro Ozu, reconocido director japonés, realizó en 1934, *Historia de las hierbas flotantes*, el cual fue uno de los trabajos más exitosos. En esta se basó para la renombrada *La hierba errante* en 1959. Hubo muy pocos cambios en el guion, pero pasó de una lluviosa Kamisuwa en la original a Shijima durante una ola de calor. No sólo se le

agregó sonido sino también color. El olvido del blanco y negro como única alternativa, fue otro motivo que en el siglo XX motivó a la industria a crear *remakes* y a su rápida proliferación. Por lo cual quedó establecido en la industria del cine y es muy recurrente en la actualidad. *Little Women*, *The Phantom of the Opera*, *Ana Karenina*, *Jane Eyre*, *Les Misérables*, *King Solomon's Mines*, *The Adventures of Huckleberry Finn*, *The Great Gatsby* son obras que han tenido inclusive más de un *remake*, llegando hasta cinco versiones distintas. En su mayoría, a su vez, basadas en obras literarias (como el previamente analizado caso de *It*). Por otra parte, existen también *remakes* hechos a partir de cortometrajes, “en los últimos años se han ampliado los estudios de cine en las universidades y algunas escuelas profesionales han mostrado interés por adaptar a largometrajes los cortos producidos por sus alumnos.” (Seguer, 1993).

En cuanto a las películas analizadas en el presente capítulo, se sabe ya que fueron realizadas por un director y un equipo técnico totalmente disímil, sumado a que su producción se llevó a cabo en diferentes épocas. Todo aquello, lógicamente, influye enormemente en el producto.

Todos [los *remakes*] son interesantes por lo que revelan, ya sea sobre diferencias culturales, sobre diferentes estilos de dirección y orientaciones estéticas, sobre percepciones de clase y género, sobre diferentes periodos socio-históricos y las cambiantes expectativas del público, sobre las dinámicas del filme de género, o simplemente sobre la evolución de las prácticas económicas de la industria. (Cascajosa, 2005).

Quedó claro que por ese motivo se alteran todos los elementos que constituyen la creación de un producto audiovisual. Los actores, las locaciones, los tipos de planos, la iluminación, la banda sonora, entre otros, todos cambiaron en cada versión. El análisis podría basarse en cada película como conjunto, o por separado en algún elemento particular. Sin embargo, se realizó en torno a la Dirección de Arte, al ser el cambio que se plantea en ambas versiones de un cortometraje para el PG. Analizar cada aspecto del arte y su relación con el contexto socio cultural e histórico, sirven como base para la propia creación de las propuestas de arte para un cortometraje. Es muy importante estudiar las diferencias que existen en grandes producciones y cómo cada detalle fue

pensado para generar el mensaje deseado, o inclusive también cómo algunos otros se mantuvieron intactos para no perder ciertos elementos fundamentales en el guion.

El estudio de casos es una técnica comúnmente utilizada en el aprendizaje o en la realización de proyectos ya que permite desarrollar habilidades como el análisis, la síntesis y la evaluación de la información. Para este caso, es muy útil al tratarse de un proyecto similar a ese aspecto analizado, desarrollando el pensamiento crítico, que luego se plasmará en las propuestas de arte elaboradas.

Torregrosa (1995) plantea el cuestionamiento, ¿existe una palabra que no pueda repetirse, una frase que no pueda citarse, una historia que no pueda contarse de forma distinta?, dando a entender que toda historia, ya sea literaria, musical, o en este caso cinematográfica, puede narrarse de distintas maneras y tener infinitas posibilidades. Son justamente las decisiones tomadas la que hacen a una pieza única y diferente a sus otras versiones.

Capítulo 4. Elaboración de dos propuestas de arte para el mismo cortometraje

Para poder realizar propuesta de arte para una historia, hay que tener en primer lugar, valga la redundancia, una historia. Para el PG se seleccionó un guión literario titulado “Recuérdame” escrito por una compañera estudiante de la Universidad de Palermo, Florencia Gareis, mismo que se encuentra anexo en el Cuerpo C. Este es un cortometraje de amor y de guerra. Narra la historia de Marco, un joven soldado, que poco después de su casamiento, tuvo que ir a la guerra. Elena lo espera con ansias en casa. Un día, a ella le llega un telegrama contando la desaparición de su marido. Triste, ella re lee la última carta que recibió de él, en la cual le cuenta un poco de sus vivencias en la guerra, le repite el inmenso amor que siente por ella y cuánta falta le hace. Mientras tanto, se observa a Marco en un campo de batalla, herido, sufriendo mucho más de lo que le hizo creer a su amada, para protegerla. Cuando Elena termina de leer la carta, suena el timbre de la casa y se vislumbra una silueta de un hombre. ¿Volvió Marco a casa, o van a informarle que él ha muerto? La historia tiene un final abierto, libre a la interpretación del espectador.

Por medio de la Dirección de Arte se propone cambiar el relato y guiar al espectador a lo largo de cada plano, para que en el final, en cada versión del cortometraje, se entienda una situación distinta. Es importante recordar una vez más, que ambos cortos no sólo están basados en el mismo guion, sino que tienen exactamente los mismos planos, los mismos actores realizan las acciones de la misma manera, la iluminación, el sonido, el montaje y todos los elementos que conforman al producto, se mantienen de igual manera.

Como se mencionó en el Capítulo 2, la Dirección de Arte está ligada a la época en la que transcurre la historia, y este departamento es responsable del estudio histórico previo al desarrollo de sus labores, y la verosimilitud del cortometraje o producto audiovisual está ligado al correcto trabajo de Arte. Es por aquel motivo, que se decidió realizar la primera versión en 1940 (tal como fue originalmente pensado por la guionista), y la segunda versión en la actualidad; aunque son fechas en las que no sucedió ninguna guerra en Argentina, al ser ficción, se puede jugar con guerras hipotéticas que se tomarán como

reales dentro de la diégesis. De esta forma es posible jugar aún más con los elementos presentes en la puesta en escena, y a su vez tener la doble responsabilidad de ser fiel a una época específica. Teniendo en cuenta en ambos casos el atractivo estético, y usando como herramientas para ello, el uso de la psicología del color, mismo que su vez contribuye a la distinta interpretación del relato.

4.1. Primera versión del cortometraje

Esta versión se desarrolla en Buenos Aires, Argentina en 1940.

4.1.1. Investigación

La investigación previa es la base de cualquier propuesta de arte a realizarse. Sobre todo para mantener la verosimilitud. Especialmente en historias de época en las cuales, un error puede ser identificable por el espectador. En este caso específico, se suma el hecho de tener una guerra hipotética en juego. El año en el que se desarrolla se menciona en el telegrama y carta que recibe Elena, y es totalmente responsabilidad de Arte, que aquello esté plasmado en los elementos o el riesgo de romper la diégesis y por ende, perder el interés o hasta respeto del público es muy grande. Al contextualizarse en un período de guerra ficticia, se toman en cuenta referencias a través del mundo, no únicamente de Argentina, al tener tan cerca la Segunda Guerra Mundial.

En este caso, entonces, ciertos datos fueron muy importantes, como por ejemplo conocer las características de un *living* o sala en aquellos años. Los dormitorios, salas de estar y baños solían estar empapelados y los más populares eran los patrones florales. La decoración florida en general era usada no sólo para las paredes sino que en las áreas de vida y entretenimiento, era usada también en sillones, cortinas, cuadros, entre otros. La decoración de madera seguía siendo popular, sobre todo se puso de moda la madera curvada, hechos con remojo o cocción al vapor de la madera y doblándolos en formas y patrones curvado, al igual que los relojes y las imágenes soleadas. Las salas de estar, las casas y las habitaciones se renovaron con alfombras de pared a pared hechas de fibras

sintéticas. La década de 1940 introdujo a su vez radios de madera, consolas fonográficas y televisiones cubiertas.

La década de 1940 estuvo fuertemente condicionada por los combinados, radio-fono-bar, radiofonógrafos, radiorreceptores, radio-combinados, tocadiscos y bandejas reproductoras de discos. Además que a partir de 1910 y hasta 1970 se observan los avances en radiotelefonía, telefonía (en esta sala) que co-habitaba paralelamente a los artefactos eléctrico-electrónicos antes descriptos. (Anderson, 2010).

En cuanto a la vestimenta, en un período de escasez, la austeridad influyó en todos los aspectos, incluyendo la indumentaria. Las prendas debían realizarse con el mínimo de materiales posibles para economizar. Eliminación bolsillos, el reciclaje, el uso de prendas indiferentemente del día o la noche, son algunos aspectos en los que influye ello. “Acabada la Guerra, las telas que empezaron a surtir al país eran ásperas y de mala calidad. Los tiempos imponían, además, cortes sobrios, sencillos, con escotes tímidos y cuellos redondos o en pico, lo más discretos posible” (Vaquero, 2007). También en el uso de tipologías más cortas. En ocasiones inspiradas por y ligadas al look militar y a los uniformes de los soldados. En su mayoría compuestas por trajes de dos piezas en tonos neutros, masculinizados con hombreras. “El negro era el color dominante para las prendas de uso diario. Negros, los paños de lana de mayor calidad para la ropa de vestir. Negro para los lutos, que se encadenaban uno tras otro” (Vaquero, 2007). Se usaban los trajes de chaquetas con dichas hombreras, cinturones y polleras con tablas. parecen las medias de nylon. El cabello y peinado en los cuarentas tiene un largo medio, arreglado con ondas, y muchas veces cubierto, para disimular los cabellos descuidados por la escasez; usaban todo tipo de sombreros recargados de cualquier material; como velo, flores, terciopelo o plumas.

Sólo la moda de los sombreros experimentó un desarrollo espectacular. En realidad, nunca se habían dejado de usar, y habían conocido las formas más gratuitas y excéntricas desde comienzos del siglo. Pero, entre 1941 y 1944, adoptaron un aire a la vez provocador y sofisticado. Fabricados con materiales como el tul, las plumas, el velo, las flores artificiales (Vaquero, 2007, p. 129).

De esta forma, con la información obtenida, se puede proceder a la búsqueda específica de objetos y de vestimenta acorde al contexto, a los personajes y al relato audiovisual.

4.1.2. Paleta de colores

“En arte el color constituye un vehículo para expresar emociones y conceptos, así como un método de información y es un elemento muy poderoso del diseño. Sus posibilidades resultan ilimitadas” (Zelanski y Fisher, 1989). Así como en la pintura, la escultura, a fotografía y demás manifestaciones del arte, en el cine el color juega un gran rol. Depende del realizador y de las emociones que desea transmitir. Asimismo, el proceso creativo es personal. En este caso, el siguiente paso (previo a la búsqueda de objetos) fue la elección de la paleta de colores. Negro, marrón oscuro, marrón con tono naranja, bordó, caqui, verde oliva, verde militar y azul marino son los colores que conforman la paleta de esta primera versión del cortometraje. Esta combinación de colores se obtuvo, en primer lugar, mediante la búsqueda de referencias. Películas con temática de guerra tales como *Saving Private Ryan* (1998), *Dunkirk* (2017), *Inglorious Basterds* (2009), *Letter from Iwo Jima* (2006), *The Hurt Locker* (2008), *Kajaki* (2014), *Full Metal Jacket* (1987), entre otras. En este caso, uno de los objetivos, es justamente que el espectador se remita automáticamente al ambiente de guerra, que esté claramente establecido. Cada color fue pensado y analizado en base a la historia. Más adelante se irá utilizando y aplicando tanto a la ambientación como a la caracterización de personajes.

4.1.3. Vestuario, maquillaje y peinado

Para el diseño de vestuario entran en consideración los puntos 4.1.1. y 4.1.2, (investigación y paleta de colores respectivamente) y trabajan en conjunto.

4.1.3.1. Elena

En primer lugar, se encuentra el personaje de Elena. Una mujer joven, que se encuentra sola y triste porque su esposo, con quien se casó recientemente, se fue a la guerra y está desaparecido.

Los colores que predominaban en la ropa femenina de los años cuarenta eran el café, verde, grises y negro, por ese motivo se escogió el negro, que se relaciona usualmente al luto. Al ser tan común, no da un mensaje directo de muerte pero lleva inconscientemente

al espectador a aquella idea. Mangas tres cuarto, cuello, escote en V y largo hasta arriba de las rodillas son otras de las características que hubo que tomar en cuenta para el diseño del vestuario vaya acorde a la época en la cual se desarrolla el relato. A ello, se le suma un pequeño sombrero de la época, con un velo de malla color negro también. Los sombreros eran muy utilizados en los años 40. Se usaban para salir a la calle, por eso es posible su uso al comenzar la historia con ella entrando a la casa. Por ese motivo, debe llevar consigo también una cartera. Se le otorga el color marrón, perteneciente a la paleta de colores para evitar convertir a Elena en un personaje sin matices y muy plano, lo cual ocurriría si usara un color absoluto.

En cuanto al maquillaje, se sigue lo establecido en la época en países afectados directamente por la II Guerra Mundial. Allí, los colores se fueron perdiendo, y lo más usado era lo oscuro, sobre todo tonos marrones. El estilo formaba un rostro duro y con carácter, para lo cual se jugaba con las luces y sombras que proporcionaban contornos. Tanto en ojos, los cuales se delineaban, las cejas pintadas siguiendo una forma particular, los labios que se agrandaban dando sensación de volumen y los pómulos tenían mayor profundidad. Finalmente, los peinados eran muy trabajados, recogidos a base de rollos victorianos, rizos sujetos y peinados ondulados, sumado al uso de diademas o sombreros. Por último, lleva en su dedo el anillo de matrimonio, color dorado.

4.1.3.2. Marco

Marco es un personaje masculino y se encuentra en la guerra. Por ende, su vestimenta no se basa en los típicos de los años 40, sino en uniformes de soldados. Estos se usan como referencia, pero hay libertad artística al ser ficcionada la situación en Argentina. Una vez más se tiene presente que hay que conformar a un personaje que va a morir, aunque dicha acción no se vea frente a cámara.

Siguiendo la paleta de colores, se escogió un uniforme con estampado militar que es utilizado para el camuflaje con unas botas, al ser indispensables en el campo de batalla. En este caso no lleva ningún sombrero, y únicamente realiza la acción de taparse la cabeza con ambas manos al escuchar las bombas y explosiones.

Harari (2014) afirma que:

Maquillar implica también ocultar arrugas, ojeras, manchas y otras imperfecciones propias del rostro de cada actor, así como también la simulación de cicatrices, tatuajes o heridas que el personaje precise, o las prótesis necesarias para modificar los rostros (narices, o dentaduras, por ejemplo). El cine que privilegia los efectos especiales incrementa la importancia del maquillaje, ya sea desde un aspecto cosmético o transformador (p.70).

En el personaje de su esposa, el fin era más bien cosmético. En mucho cortometrajes, el maquillaje para los hombres suele basarse únicamente en el uso de base o polvo para eliminar el brillo (a menos que sea de algún género fantástico o un personaje particular). En el de Marco, es transformador y tiene un gran impacto en el relato. En este caso su cara está muy sucia, con tierra y con lodo, y tiene también manchas de sangre, incluyendo una raspadura. Y sobre todo, en su pierna tiene un corte profundo. El pantalón se encuentra rasgado, manchado de sangre y se alcanza a apreciar la herida que le inmoviliza la pierna. El estado de su pierna es dado por el maquillaje, por el Arte.

4.1.4. Escenografía y utilería

En el Capítulo 2 se estableció qué son la escenografía y la utilería. Estos vendrían a ser entonces, quizás los trabajos más extensos y complicados en este cortometraje ya que involucran la creación de un espacio incluyendo la movilización de mobiliario pesado, creación de objetos manualmente por parte de los estudiantes, inclusive la necesidad de un empapelado de paredes.

4.1.4.1. Living

Es el primer espacio en ser presentado, y el último. En cuanto a lugares, es este donde se define la época en la que transcurre. Se utiliza una locación ya existente y se implementan sobre ella los cambios necesarios. Es fundamental el uso de los colores definidos en la paleta. Exceptuando el negro, para separar al personaje del fondo.

Este es el espacio donde se encuentra Elena desolada, pero es también la vivienda del matrimonio. Tiene en sus paredes un empapelado al tratar de mostrar la idea de la muerte, el color de estas debe ser oscuro y un tamaño pequeño, no tan llamativo. Si bien

este representa una inversión de dinero que aumenta el presupuesto (y siendo un cortometraje estudiantil es muy relevante ello) y significa trabajo grande de puesta y de remoción (por ende también, una inversión de tiempo durante el rodaje); se lo considera necesario e indispensable para la construcción del decorado. Un sillón bordó de dos cuerpos (representando a Elena y su marido ausente), acompañado de un solo cojín, para recalcar la falta de este otro. Y en segundo lugar, para marcar una diferencia mayor con la segunda versión del mismo cortometraje. Un sillón bordó de dos cuerpos, acompañado de un solo cojín. Unas cortinas color azul marino, pero con un leve estampado típico de aquel tiempo. Tal como fue indicado por la Directora y guionista, se requería la presencia de un cuadro. Se decidió que este tenga un valor simbólico en su imagen y respetara los colores, para eso se escogió la imagen de la muerte de Ofelia (personaje muy reconocido de *Hamlet*, de William Shakespeare) en el río, inducida tras el gran dolor que le causó enterarse de la muerte de un ser querido, quien lleva puesto un largo vestido azul marino y rodeada en plantas verdes, naturaleza. Es también una referencia literaria. Este va dentro de un marco de la época. Un escritorio de madera y una silla donde se sienta ella es indispensable ya que es donde transcurre realmente la narración, y aquel material era muy utilizado. En la actualidad si bien se lo usa, no es tan común como base del mobiliario y se lo remite a lo antiguo o *vintage*. Allí, sobre el escritorio, elementos de escritura de cartas (estampillas, sello con cera, abrecartas) junto a hojas arrugadas. En el escritorio hay un reloj de madera, como se usaban en esa época, pero este no tiene pilas, es decir, está detenido. Un jarrón de flores de jacarandá, el árbol que menciona Marco en su carta y lo describe como un lugar especial. Pero lo curioso es que están marchitas. Y esa es la última imagen que se ve antes de que Elena abra la puerta e ingrese una silueta masculina. Una lámpara de bronce ya que el departamento de Arte trabaja íntimamente con el de Fotografía, y para lograr lo deseado por la Directora, es necesario que haya una fuente de luz dentro del cuadro. Se otorga aquella luz solicitada, acorde a la armonía con el resto de objetos. Y por último un fonógrafo. La presencia o ausencia de este, al haber música de fondo en las escenas del

living, generan el cambio entre diiegética o extra diegética; demostrando cómo el Arte puede afectar también a la percepción del sonido dentro del relato.

4.1.4.2. Campo de guerra

El campo de guerra se realizará en un estudio, ya que la idea de esto es que se recree a medias. Que haya una confusión en cuanto a si lo que se está observando es lo que realmente sucede o lo que se imagina Elena al leer la carta. Es un espacio imaginario, cercano a un limbo. Suelo y paredes, totalmente color negro. Y allí se procede a climatizar mediante el uso de escombros de edificios derrumbados, piedras y polvo, de los cuales sobresale un pequeño pedazo de lo que era una pared, un muro donde puede apoyarse el protagonista. Sumando elemento de utilería tales como balas en el suelo, vestuario de civiles en mal estado y ensangrentados, rastro de la población que estuvo ahí antes de dichos sucesos, al igual que pedazos de muñecos, dando a entender que había niños también. Y es fundamental dentro de esta escena, una bandera de Argentina rasgada, quemada y con sangre, tirada en el suelo donde Marco lucha por su vida. De todas formas, él lleva consigo un arma, al igual que sus botas, es color negro y de gran tamaño, tal como se usaban en la Segunda Guerra Mundial.

Hay una menor cantidad de objetos necesarios en este decorado, pero contiene un nivel de dificultad grande ya que los escombros y piedras son muy pesados y difíciles de transportar. Por ejemplo, el muro en el cual el personaje de Marco debe apoyarse podría llegar a ser casi imposible de cargar. Por ese motivo es necesario fabricarlo con otros materiales, creando la ilusión del cemento o en su defecto, usarlo únicamente para recubrir a otros. La Dirección de Arte se encarga de la realización de esta pared de cemento falsa. Con materiales tales como madera, periódicos, yeso y pinturas, se logra realizar esta pieza de utilería. Se disminuyen costos, se facilita el transporte, pero cabe recalcar que esto conlleva una gran inversión de tiempo.

4.2. Segunda versión del cortometraje

La segunda versión tiene lugar también en Buenos Aires, Argentina pero se lleva a cabo en el año 2019.

4.2.1. Investigación

Al ser un relato que se desarrolla en la actualidad, y en el país de residencia, las limitaciones son prácticamente nulas. En contraste con la primera versión, en la cual un solo objeto inventado posteriormente a 1940, ya podía interferir y arruinar el relato, en esta versión, hay una libertad absoluta para usar cualquier objeto inventado hasta ahora, ya que puede tomarse como un objeto *vintage*. Sin embargo, sí se tienen en cuenta los avances y cambios que han habido. Por ejemplo, el uso de paredes blancas, hueso, beige o similar para el living, y en general el declive del estampado en el empapelado y mueblería. Suelen utilizarse más elementos llanos. La variedad de colores y elementos es mucho más amplia y depende más que de una época, de los gustos personales y el nivel socio económico de cada uno.

Se toma en cuenta también los avances tecnológicos. El uso de un celular y las distintas marcas y modelos que existen, el uso no sólo de computadoras sino más común cada día, las *laptops* se han vuelto lo más usado, sobre todo entre la gente joven, y para uso personal en los hogares. Suele ser una herramienta de trabajo y de ocio casi indispensable en estos días. Así como el cambio a un papel blanco, otro tipo de tinta en los bolígrafos y con mayor variedad de colores, y hasta inclusive la caligrafía, son detalles que han ido cambiando, al igual que en la decoración. Tener en cuenta también que puede ser una decisión personal la comunicación por cartas, y se entiende sobre todo si hay una persona en la guerra, pero teniendo en cuenta que la verosimilitud se puede ver afectada ya que actualmente el uso de internet tiene grandes alcances. Pasó de no existir, a ser una nueva herramienta que facilitaba en ciertos casos la comunicación y obtención de información, a ser un recurso accesible para casi toda la población y de uso diario mundialmente.

Si bien la madera sigue siendo usada para la realización de muebles nuevos, también se da mucho la incorporación de lo antiguo como decisión estética o artículos heredados de

generaciones anteriores, compras en mercados de segunda mano, etc. Es necesario tener el conocimiento al respecto, y en base a ello decidir cuál de la amplia variedad de materiales y estilos, se tomarán.

4.2.2. Paleta de colores

Para poder cumplir el objetivo del Proyecto de Graduación, hay que recordar que esta nueva propuesta de arte debe ser totalmente distinto a la anterior. La diferencia que se va a notar más rápidamente por el espectador será la de la paleta de colores, la cual sin lugar a dudas dio un gran giro.

Blanco, rosa, rojo, naranja, amarillo, mostaza y verde; esos son los colores que la conforman. Al ser en su mayoría, lo que se conoce como colores cálidos, se podría decir que es una paleta cálida. “Asociamos los colores del fuego -rojos, amarillos y naranjas- con el calor. No se trata sencillamente de una noción abstracta, porque la investigación fisiológica revela que bajo una iluminación roja nuestros cuerpos segregan más adrenalina” (Zelanski y Fisher, 1989). En su libro titulado *Color*, estos autores continúan explicando el uso y significado de estos colores, inclusive aplicados al diseño de interiores. Indican que propician la actividad mental y lo responden contando sobre un estudio realizado por Henner Ertel en escolares de Munich sobre las repercusiones del cromatismo ambiental. Ertel comenta que verificó que los colores de diseño de interiores con los efectos más positivos eran el amarillo, el verde amarillento, el naranja y el azul claro. Descubrió además que en un ambiente anaranjado los niños se mostraban más alegres y sociables. Por aquel motivo fueron elegidos, predominan el amarillo, sobre todo en la caracterización del personaje de Elena. Cabe también mencionar, que este caso todos los tonos son saturados, es decir, vivos, puros e intensos. Colores brillantes logran la conformación de una atmósfera positiva.

Son todos cálidos a excepción del verde y del blanco. El verde ya que es el color de la vegetación y la naturaleza y por ello se lo asocia con la fertilidad y la vida. Simboliza usualmente más que nada la esperanza. Pero se lo vincula también con la buena suerte (como el trébol verde, símbolo de la fortuna), el progreso y el desarrollo, entre otros. Por

eso se lo incluye, y a su vez para contrastar con el verde militar de la paleta anterior, recalcando cómo un mismo tono puede cambiar radicalmente el significado variando su intensidad, brillo y saturación. El blanco significa inocencia y paz. Es limpio y se lo considera como “puro”. Este es el color opuesto al negro, mismo que está muy presente en la primera versión. Por ese motivo se convierte en indispensable, tanto por su significado como por su impacto visual, al ser la antítesis.

4.2.3. Vestuario, maquillaje y peinado

El diseño a continuación fue realizado tomando en cuenta la paleta de colores del punto 4.2.2. (disponible también para su visualización en el Anexo C).

4.2.3.1. Elena

Elena, una joven recientemente casada. Ella se encuentra triste, extraña mucho a su esposo Marco, y se acaba de enterar de su desaparición durante la guerra. Esto se demuestra claramente mediante sus gestos y acciones. Pero de todas formas tiene esperanza de que todo estará bien. Y su vestimenta (más que nada en cuanto a los colores) ayuda a recalcar aquella idea.

En la actualidad las mujeres tienen mayor libertad para escoger su vestimenta. El pantalón es parte de las opciones y muy común. Demuestra este avance en la sociedad. El color elegido fue el blanco. Al igual que la blusa, la cual es de chifón, de decir, que tiene un porcentaje de transparencia. Viste un abrigo tres cuartos color amarillo, debido a lo explicado en el punto 4.2.2. y para dar a entender al espectador que es otra época del año, en la cual hace frío. Se acompaña esa idea con una bufanda del mismo color, la cual se encuentra amarrada en el centro, a modo de lazo. Elena lleva consigo también una cartera de color rojo vivo.

El cabello se encuentra totalmente alisado y lo lleva suelto con una raya al medio. Lleva un maquillaje mucho más ligero. Un poco de rubor, cejas definidas como está de moda en la actualidad, y un labial rojo que combina con dicha cartera. Y recordando a Harari (2014) se sabe que la simulación de tatuajes es un aspecto del maquillaje. Elena lleva un

único tatuaje en su mano, en el dedo anular de la mano izquierda tiene un símbolo de infinito, el cual reemplaza a su anillo de compromiso.

4.2.3.2. Marco

Esta versión del personaje de Marco, es un soldado Argentino en el 2019. Las reglas a seguir son muy pocas y aumenta la posibilidad de crear desde cero a un personaje que aunque se encuentra en esa situación en el campo de batalla, tiene mayores probabilidades de sobrevivir que de morir.

Sí hay que tomar en cuenta que al ser un soldado, hay ciertos colores que puede vestir y otros que no serían muy verosímiles para el espectador y romperían con la diégesis. Pero para evitar una similitud con la versión anterior del cortometraje, se planteó el uso del color caqui, con pequeñas variaciones en el tono para casi todos los elementos de su vestuario.

Lleva un pantalón cargo caqui, una camiseta llana con cuello en V caqui y una botas caqui de un tono un poco más oscuro. De un tono similar es también la mochila de guerra que lleva puesta, cargada en el hombro, como una mochila regular. Además tiene otros accesorios. En su cabeza lleva ahora un casco de guerra rígido (de metal, como son conocidos) que lo resguardaría en caso de la caída de piedras o hasta balas. A ello se le suma un chaleco de guerra antibalas y sin mangas pero con varios bolsillos, así como un cinturón de guerra del mismo material que el chaleco donde se vislumbra que lleva municiones.

Su maquillaje es mucho más leve ahora. Lleva la cara sucia con lodo y polvo pero una intensidad mucho menor, pero es necesaria debido al lugar en el que se encuentra. No lleva ningún corte en la cara. Y en su pierna, el pantalón está rasgado y tiene una cortada que justifica que no pueda moverse bien y deba arrastrar la pierna, pero sin una gran cantidad de sangre ni profundidad en el corte. Y en su mano izquierda se encuentra un tatuaje del símbolo infinito en el dedo anular, al igual que Elena, ya que como se mencionó, reemplaza al anillo que lleva la pareja como símbolo de su unión matrimonial.

4.2.4. Escenografía y utilería

La locación es exactamente la misma que en la primera versión ambientada en 1940. Ese mismo espacio, ahora cambiará totalmente y se convertirá en una sala de una vivienda en el 2019. Eso se logra mediante la escenografía y la utilería. Un arduo trabajo y un presupuesto elevado para el ámbito académico se dan en este punto.

4.2.4.1. Living

En el cine, la escenografía sirve para crear atmósferas y escenarios para el desarrollo de las acciones, pero también trabaja como un medio de expresión; asegura Murcia (2002). La locación escogida es un lienzo que un o unos artistas van creando para transmitir un mensaje y sensaciones deseadas, en este caso por la Directora, Directora de Arte e inclusive Escenógrafa y Utilera. “Es importante aclarar, que el director de arte no es el artesano de la construcción de las escenografías, sino el diseñador” (Siegrist, 2014), y su equipo quien se encarga de realizar lo diseñado, y pueden aportar creativamente durante aquel desarrollo.

Este mismo espacio ahora se presenta, para comenzar, con la paleta de colores cálidos. Las paredes son blancas, como es muy común ahora, por lo cual no habría empapelado en lo absoluto sino que se usa lo real. El color blanco es utilizado también para el escritorio y la silla donde realiza sus acciones. Sobre ella hay varios objetos tales como una pequeña agenda tipo diario con un bolígrafo sobre ella, un grupo de cartas apiladas cuyo emisor es su esposo, un portalápices con varios bolígrafos y portaminas, una taza de color naranja con una bolsita de té y también hay una medalla de guerra en muy buen estado con la bandera argentina y nombre de su marido.

En la habitación hay una repisa con estanterías que contiene en su mayoría libros, así como carpetas, cuadernos, CDs, adornos tales como muñecos, y un par de trofeos de deportes. Un sillón de dos cuerpos color caqui, que contiene dos cojines color naranja con blanco. Cortinas de color amarillo, de un tono menos saturado, es decir, más similar al mostaza. Un cuadro también se encuentra presente en este caso. Igualmente, se eligió una imagen muy conocida, *El Beso* de Gustav Klimt. Este es de color amarillo en su

mayoría y contiene a dos amantes, en el cual el hombre le da un beso en la mejilla a la mujer, quien se encuentra con los ojos cerrados y parece estar muy inmersa en el momento.

Para cumplir nuevamente con la solicitud de la Directora de Fotografía, se agrega una lámpara de escritorio pequeña, de color naranja con blanco y un diseño moderno. Repartidos en el living hay varios jarrones con flores bien cuidadas y vivas, de colores fuertes y una maceta de una planta de hojas verdes apoyada sobre el suelo. Y para finalizar, el último plano antes de que Elena conteste el timbre e ingrese la figura masculina misteriosa, se observan una flores del árbol de jacarandá en perfecto estado, al lado de un portarretratos rojo, color del amor y la pasión, con una fotografía de la pareja sonriente.

4.2.4.2. Campo de guerra

“En la creación de una escena para un drama digno de ser visto y escuchado, no tenemos que olvidar nunca qué requieren los espectadores” (Craig, 1987). Esta es una escena con una carga dramática muy grande y donde realmente se da a entender más el estado en el que se encuentra Marco, y por ende, el final del cortometraje. Hay que darle al espectador la información necesaria para que llegue a la conclusión que se desea.

Es un campo de batalla, Marco está en la guerra, así hay escombros de edificaciones pero hay un cantidad media de estos y de piedras en el suelo. Se elimina el muro de cemento roto y derrumbado y se lo reemplaza por sacos de arpillera llenos de arena. Esos son conocidos por su uso en el ejército. La milicia implementó su uso durante la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Corea. Su utilidad es la de formar casi instantáneamente una trinchera. Su colocación se hace de forma horizontal, poniendo la primera hilera en el suelo, encima de esta la segunda de modo que la mitad del saco caiga encima de la unión de dos de los de abajo, y así sucesivamente las demás hileras, de esta forma se crea una barrera de defensa que a su vez tienen el espacio necesario para que loa tropa pueda disparar sus armas. Es fácil de construir y duradera. Así como en la realidad es fácil de construir, también es más sencillo como parte del decorado para

el departamento de Arte. Sirve perfectamente para que el personaje lo use como apoyo de su cuerpo. A su alrededor se encuentran ubicados un par de cajones de guerra, donde se guardan suministros. Se usa como base/referencia los ya existentes en guerras a través de la historia (mismo que se encuentra en el Cuerpo C) para crear un diseño modernizado de los mismos. Junto a él, en el suelo hay una cantimplora de agua color amarillo. Y en su mano, el arma con el que dispara. En este caso tiene un tamaño mucho menor, como el de una pistola común. La bandera argentina, que muestra su país de origen y por el cual lucha, sigue presente, pero esta vez está en perfecto estado y ya no yace sobre el piso sino que está sobre un mástil, ondeante, en un plano secundario, se vislumbra a la distancia, en el fondo negro.

Capítulo 5. Análisis de ambas propuestas de arte

El subcapítulo 4.1. titulado *Primera versión del cortometraje* y el 4.2 titulado *Segunda versión del cortometraje*, explican en detalle las decisiones tomadas, y cada una de ellas se puede observar en el Cuerpo C. Pero ninguna de aquellas fue al azar. Así como hubo motivos para escogerlas, en este momento se procederá a analizar cómo puede afectar este en el relato. Es decir, el mensaje que trasmite al espectador, que si bien puede variar ligeramente con respecto a cada persona que lo observe, hay ideas que se transmiten mediante el inconsciente y el uso de simbología.

5.1. Análisis del relato de la primera versión del cortometraje

Esta versión se desarrolla en Argentina en la década del 40. En este relato, se da a entender que Marco no regresa de la guerra, ya que ha muerto. Para ello, desde el inicio del corto se va jugando con cada elemento concerniente a la Dirección de Arte, para ir dirigiendo al espectador inconscientemente a la catástrofe, la desesperanza, la negativa. En primer lugar, la paleta de colores. El objetivo de esta fue crear un ambiente frío y oscuro. Por eso los colores como tal tienen cada uno una tonalidad oscura, con una luminosidad y saturación bajas. Por ejemplo, el verde utilizado no es el estándar, el color de la naturaleza, que simboliza vitalidad y esperanza, sino que por el contrario se escogió el que es conocido precisamente como verde "militar", asociándose de forma instantánea con la guerra y los uniformes de los soldados, por más que esté presente en el living del hogar donde está Elena. Siendo uno de los más importantes de la composición junto al verde oliva, otro tono similar. Al igual que el negro que es el símbolo universal de la muerte, es el color utilizado para el luto en la cultura occidental. Una vestimenta, mientras más porcentaje de negro contenga, mayor va a ser el vínculo que se genere con la idea del duelo. Transmite además tristeza, violencia y misterio. El marrón genera sensaciones negativas como la adversidad y genera un estado de ánimo desanimado, por ese motivo hay tres tonos de marrón en la propuesta, uno estándar, uno con un tono ligeramente anaranjado y uno un poco más claro, usualmente conocido como caqui. Un azul marino al ser el color que lidera a la tonalidades frías y al estar presente reafirma ese clima que se

desea generar. Y por último, el bordó que se vincula con el rojo. Es un color más aproximado a cómo se vislumbra realmente la sangre. Al estar tan presente en la escena de guerra y representar heridas y hasta la pérdida de vida, es muy importante en ambos decorados. Por ese motivo es importante cada uno y su combinación, que desde vistazos generales de aquel cortometraje, ya se podría generar sentimientos negativos.

Para dar aquel mensaje deseado, y guiar al público desde el inicio del cortometraje a pensar que Marco ha muerto, se utiliza el color negro para el vestido que utiliza Elena, su esposa, quien luego de un pequeño recorrido por el living, entra a la casa. La vestimenta negra, como se mencionó, está asociada al luto, es prácticamente una “regla”. Esto sin dejar de ser usado en la vida diaria, y sobre todo, tomando en cuenta que era uno de los colores que predominó en la ropa femenina de los años cuarenta (así como el café, verde y gris). Por ende, ver a una mujer vestida de negro, puede asociarse mentalmente con la viudez, pero no es la única opción, y lo deja a interpretación del espectador, sin ser un dato inamovible. La idea es acompañada de un sombrero. Se aprovechó el hecho de ser una prenda muy utilizada en la época, y de varios materiales y tamaños, para incorporar uno con malla, que siga enfatizando en el luto. Y para continuar caracterizándola, el uso de tonos oscuros y seriedad del maquillaje como tal, contribuyen a la formación del personaje que debe transmitir sentimientos negativos. La soledad, la tristeza, la nostalgia, la pérdida de la esperanza, la preocupación, la angustia, el dolor se reflejan en solemnidad del maquillaje de su cara. La actuación será la misma en ambas versiones del cortometraje, pero su rostro puede cambiar la forma de entenderse aquello que ellos gestos y acciones que realiza.

El living es el espacio donde se vislumbra a Elena. Como base, las paredes empapeladas. En primer lugar, porque eso era muy común, casi la regla general en los años 40, sobre todo una pared floreada con una base clara. Aunque las flores pueden simbolizar vida, estas también son utilizadas para poner en las tumbas cuando alguien ha muerto. Pero para no confundir y dar posibles interpretaciones positivas, el uso de este es de estas es de un tono oscuro, perteneciente a la paleta de colores, como por ejemplo el bordó, y de un tamaño pequeño para evitar que sea muy llamativo y distraiga la

atención. Del mismo color, pero un tamaño mucho mayor, se encuentra el sillón de dos cuerpos. Un sillón es un elemento infaltable prácticamente en cualquier living a través de la historia. Este toma este color por su conexión con la sangre ya explicada. Tiene dos cuerpos para representar a la pareja, y cómo normalmente cada uno ocuparía un espacio, pero hay solamente un cojín de un lado y del otro no hay ninguno, para recalcar cómo Elena está sola y hace falta su pareja en el hogar. El cuadro de la muerte de Ofelia, una mujer reconocida por quitarse su propia vida tras la profunda tristeza que le causa enterarse de la muerte de un otro muy importante para ella, simboliza justamente eso, la desaparición del deseo de vivir ocasionado por otra muerte. Rodeada de flores vivas y de naturaleza, de un verde vivo, único color tan saturado en esta versión del cortometraje, en contraposición con el cuerpo inerte. Es también es una referencia literaria, recalcando la importancia de la literatura y de las palabras para aquella pareja, y ese relato que se cuenta a través de una carta de amor. Ello se suma en el mensaje en conjunto con los libros, utensilios de escritura de cartas tales como plumas, cera y sellos, estampillas y abrecartas. Dando a entender que es algo constante en la vida diaria de Elena, la escritura. Varias hojas arrugadas en el escritorio donde se sienta ella dan a entender que Elena desea una constante comunicación con su pareja, pero a veces escoger las palabras correctas para comunicarse a la distancia, resulta muy complicado, y falla más de una vez. La presencia de un reloj es muy importante, ya que este suele contar el paso del tiempo. Al encontrarse sin pilas, está detenido. Este, al ser mostrado en un plano detalle, adquiere relevancia y se demuestra de forma más directa que transmite un mensaje, y es que el tiempo se detuvo para alguien, en este caso sería el personaje de Marco. Se encuentra también un fonógrafo en la habitación. La presencia o ausencia de este, al haber música de fondo en las escenas del living, generan el cambio entre sonido diegético o extra diegético; demostrando cómo el Arte puede afectar también a la percepción del sonido dentro de un relato. Aunque no cambia el relato como tal, ya que el sonido es el mismo en ambas versiones, es una forma de seguir demostrando el impacto que tiene la Dirección de Arte y cómo puede ir afectando a distintos aspectos de la construcción de un producto audiovisual. Y es muy importante en este corto, la presencia

de las flores marchitas del árbol de jacarandá. “Mi dulce Elena. Antes de que me olvide, quería pedirte que no te sientes bajo el jacarandá con nadie más que conmigo”, esas son las palabras utilizadas por Marco en la carta que sirve como motor del relato y se escucha en off. Así inicia todo el relato, y con la imagen del jacarandá termina también. Están en primer plano mientras se observa de fondo la silueta que ha tocado el timbre de la casa y a quien recibe Elena. Es un simbolismo muy fuerte que la última imagen sean las flores del árbol “de ellos” y que estas estén marchitas, es decir, muertas.

La configuración del campo de batalla es muy distinta. Sobre todo porque no es un espacio real, sino que se construye en un estudio y se trata, justamente mediante la Dirección de Arte, de recrearlo lo más cercano posible. En las escenas del living, se observa cómo toma Elena lo que sucede, es el inicio y es el final. Pero el lugar donde el espectador decidirá mediante lo que ve si ha sobrevivido o no Marco, es este campo de batalla. Por eso cada uno de los elementos está pensando y colocado con mucha cautela y con el objetivo claro. Para dar a entender que es un campo, un terreno vacío, lo primero que dará a entender ello es la presencia de escombros. Mientras más escombros hay, mayor sensación de destrucción va a haber. Piedras, pedazos grandes de cemento, y polvo, todo al rededor del personaje lleno para dar a entender que hubo destrozos en el sector, que hubo derrumbe de viviendas. Se reafirma aquello con un pedazo de pared. Lo que fue una casa, pero queda sólo un trozo de un metro aproximado de alto y dos de ancho. Si bien es necesario narrativamente para que el personaje se apoye, el hecho de que sea este objeto particular muestra que hay casas que se cayeron producto de la guerra (mismo que va a ser modificado en la segunda versión). Se continúa reforzando la idea de destrucción de una población, de un grupo de gente inocente, producto de una guerra muy violenta con vestimenta sucia y ensangrentada en el piso al lado de muñecos en el mismo estado, es decir, que hubo familias que estuvieron allí antes que él, y que se encuentran muertas o gravemente heridas (siendo positivos). Uno de los mayores pesos en esta escena lo tiene la bandera argentina. Al estar tirada en el suelo junto los objetos nombrados, también con sangre y hasta quemada, es un claro indicador de que la guerra fue perdida por este bando. Marco, por su voz y acento y por lo visto en casa de la

pareja, se sabe que es argentino y lucha por ese país. Al ver esa bandera, se está indicando los espectadores que su equipo ha sido derrotado, que todos están en peligro. Lo cual, una vez más, es reforzado con sus acciones de desesperación y de lucha.

En aquel escenario, Marco lleva como vestimenta, un pantalón y una chaqueta que demuestran ser claramente lo que se conoce como uniforme de guerra. Pero su estampado es de camuflaje, dando a entender que el personaje en ese momento buscaba esconderse del enemigo. Lleva botas de color negras, una vez más el color de la muerte, que lo une también a su esposa, al ser el mismo color del vestido que tiene puesto ella. De todas formas, Marco lleva consigo un arma, al igual que sus botas, es color negro y de gran tamaño, tal como se usaban en la Segunda Guerra Mundial, para dar a entender que hasta el último momento él intenta luchar por su vida y por regresar al lado de su amada, aunque luego se quiera mostrar que no lo logra, es importante el deseo de supervivencia y las ganas de volver que tiene. La falta de sombrero o de casco, mismo que usualmente no es un accesorio y ya sino que es parte fundamental del uniforme de los soldados, indica que lo ha perdido debido a la actividad que ha estado realizando y eso ha causado una desprotección del personaje y por ende un mayor peligro inminente, sobre todo al escucharse bombas y explosiones en la escena, ya que en caso de caer donde se encuentra él, puede morir fácilmente al no tener nada que cubra su cabeza.

Las decisiones tomadas en la Dirección de Arte, que se observan en la propuesta realizada, ubican al personaje en una posición muy vulnerable e indefensa. Cuenta de manera tácita lo que ya vivió, cómo sus enemigos lo lastimaron en el campo de batalla y el gran daño que hicieron en el sector donde se encuentra. Así como lo difícil y duro que será seguir luchando en este estado, totalmente solo, gravemente lastimado, desprotegido y en campo enemigo. El panorama no es muy optimista. Su muerte no se observa en pantalla, pero sería lo lógico debido a la situación planteada.

5.2. Análisis del relato de la segunda versión del cortometraje

El subcapítulo 4.2. llamado *Segunda versión del cortometraje*, desarrolla cada elemento que conforma la propuesta de arte de este cortometraje y explica brevemente el motivo

por el cual fue elegido cada uno. Ahora, se procederá a una descripción más detallada y una justificación en base al mensaje que transmite y el relato que se va formando a partir de las nuevas imágenes que observa el espectador. Para visualizarlas, ver Cuerpo C.

Este cortometraje tiene lugar en Buenos Aires, Argentina en la actualidad, es decir, año 2019. Tiene lugar en el marco de una guerra ficticia (al igual que el anterior). Aquí se intenta transmitir la idea de que Marco sí regresa de la guerra. Ha sobrevivido y es él quien toca el timbre al final de la historia ya que regresa a su hogar. Desde el inicio hasta el final, se incluyen elementos que van sugiriendo dicho mensaje ya sea de forma directa, o subliminalmente con una propuesta de arte totalmente disímil a la anterior, la cual genera un panorama de alegría y mucho optimismo. La esperanza, la vida y el triunfo son conceptos que van siendo representados en todo momento.

Comenzando con la paleta de colores. Recapitulando, los colores que la conforman son el blanco, rosado, rojo, anaranjado, amarillo, mostaza y verde. El blanco por el un símbolo universal de pureza y de paz. Suele asociarse a la paloma blanca, al espíritu santo. Aunque provenga de el catolicismo, no necesariamente tiene que tener relación con la religión para que se realice el vínculo con la idea de la paz. Es un color positivo, totalmente opuesto al negro utilizado en la primera versión. El verde es conocido mundialmente por representar la esperanza, y ese mensaje es muy importante en el corto, por ese motivo no podía dejar de incluirse. Por supuesto, el verde estándar, vivo y saturado, en contraste con el verde militar. Este no se lo usa en exceso ni es el principal dentro de la paleta, sino que se lo usa en objetos del living que se encuentran de fondo, más no como los principales usados por Elena, para que se dé de forma más inconsciente. El rojo, el color más cálido de todos. Pasión y amor son dos de sus significados. Aunque se vincule también con la ira y la violencia, depende de su uso. De la cantidad, y de lo que lo rodee. Por eso va incluido en este grupo de colores, para que se lo entienda de manera positiva. El rosado es una variante de este color. Se utiliza para mantener esta tonalidad cálida y jugar con las sensaciones positivas del rojo, mezclado justamente con el blanco. El amarillo y el mostaza son también colores muy similares, que varían ligeramente en saturación y brillo para formar otra tonalidad y crear más

matices, no limitar tanto los colores y poder recrear una situación real. Este color es muy vivo y transmite juventud, luz, felicidad y energía al ser vinculado con el sol y el oro. Por eso se lo escogió para representar a Elena. Y finalmente el anaranjado por ser otro color cálido que proviene de la mezcla del amarillo y del rojo, formando una paleta que desde el primer vistazo y por el resto del cortometraje se perciba favorablemente.

Y así se usaron esos colores como base para la creación de decorados y personajes. Primero, Elena. Ella lleva como base de su vestuario un pantalón de color blanco, que ya se sabe que simboliza pureza. Si bien en 1940, las mujeres ya usaban pantalones, seguía sin ser tan común como en la actualidad. Era una prenda que se seguía considerando varonil. Ahora, es igual o más cotidiano que el uso de faldas y vestidos. Elena debe usarlo para protegerse del frío. Es invierno en este cortometraje y la forma de saberlo es única y exclusivamente por la vestimenta que trae ella. Con esos cambios en la propuesta de arte, deja de ser verano y se convierte en una estación fría, pero no es necesario visualizar la calle para que el espectador note aquello y se sitúe temporal/estacionalmente. Por eso lleva también un abrigo tres cuartos, para protegerse. Así no será sólo Marco el que se encuentre protegido, sino que ambos personajes se resguardan, tienen una capa sobre ellos que les da seguridad, que detiene la adversidad. Del mismo color amarillo, el de la felicidad, tiene Elena una bufanda. En este caso no basta con portar esta prenda sino que va amarrada de cierta forma específica, atada en el centro y con cada extremo colgando hacia un lado. Se forma una figura similar a la de un lazo. Pero, ¿por qué es tan importante que esté dispuesta de esa forma particular y no basta con que lleve puesta una bufanda? Ya que el lazo amarillo tiene un gran simbolismo. Es utilizado por distintos motivos, pero uno de ellos y muy reconocido es un mensaje de apoyo a los soldados que van a la guerra, un símbolo de esperanza para las tropas, que fue utilizado por ejemplo en la Segunda Guerra Mundial. Hace alusión también a la canción Tie a Yellow Ribbon Round The Old Oak Tree de Tony Orlando & Dawn, en la cual un hombre vuelve a casa y le pide a su amada que utilice un lazo amarillo como signo de que aún lo ama y lo está esperando. Elena carga también una cartera color rojo. En primer lugar, esta le agrega más matices a su vestuario. También,

recalca la idea de que está ingresando a la casa, llegando de la calle. Y muestra un poco más sobre la moda de la actualidad y el tamaño de carteras que se suele usar ahora. Cada pequeño detalle es importante. Por eso su cabello con una raya al medio (simétrico) indica esas dos mitades que se complementan de igual manera que ella y su esposo, y se encuentra suelto como señal de libertad y de despreocupación, aunque la situación de desaparición de Marco amerite lo contrario, ella debe mostrarse más ligera para guiar al final deseado. Lleva un maquillaje mucho más ligero para restarle severidad al rostro y por el contrario, parecer más relajada. Y su tatuaje del símbolo de infinito en el dedo anular, a modo de anillo de matrimonio demuestran que es una pareja descontracturada y moderna. Y cuanto al significado del infinito, es decir, que no tiene fin, tiene un gran valor también ya que indica que el amor de la pareja no puede acabarse, van a seguir estando juntos eternamente, y para ello, Marco debe sobrevivir, para continuar con ese matrimonio.

El espacio del living tiene paredes color hueso (muy similar al blanco) para no llamar la atención hacia ellas, sino mantenerlas sobrias y darle mayor importancia a lo que se encuentra en la habitación, así como mantenerse verosímil a la realidad, y es que la mayoría de las casas tienen ese color en las paredes, sobre todo en áreas comunes. El color blanco, en este caso más puro, es utilizado también para el escritorio y la silla donde realiza sus acciones Elena para denotar modernidad en el mobiliario y resaltar más los colores de los objetos que se encuentran sobre este. La pequeña agenda tipo diario, el bolígrafo que está encima de esta dan a conocer un poco sobre el personaje y su afición por la escritura, al ser una actividad que realiza ella por su parte y no es exclusiva de las cartas que intercambia con su pareja, para así evitar que haya inconvenientes con ese medio de comunicación y la decisión de no usar el correo electrónico u otro medio digital. Un grupo de cartas apiladas cuyo emisor es su esposo denotan nuevamente que es un medio de comunicación que usan con regularidad aunque en este momento el uso de la internet se ha expandido a tal punto que podría reemplazar las cartas, se juega no sólo con la idea de que Marco podría no tener acceso a este, sino que por motivos personales, han elegido mantener ese tipo de

correspondencia. El portalápices con plumas, lápices, marcadores y demás elementos de escritura, siguen recalcando su gusto por la escritura, la costumbre de hacerlo. El color naranja perteneciente a la paleta es utilizado tanto para la taza de té como para la lámpara de escritorio. A su lado hay una medalla de guerra con el nombre de su marido tallado. Esta se encuentra en muy buen estado, claramente es reciente y tiene la bandera argentina. Desde esta escena del living sabemos que Marco es un soldado argentino que ha tenido éxito con anterioridad, y por ende, dando esperanza de que volverá a tenerlo ya que es una persona valiente y victoriosa. Y esa misma idea se acentúa con algunos trofeos que se encuentran en una estantería. Estos tienen también el nombre de Marco. Y aunque son de deportes, no de guerra, cumplen el objetivo de transmitir la idea de que es una persona exitosa y genera mayor confianza en él. El librero contiene libros, carpetas, cuadernos, CDs, así como muñecos de adorno que muestran que la pareja es joven. Una vez más, hay un sillón de dos cuerpos. Esta vez es color caqui, al igual que el uniforme de Marco, para crear una conexión entre él y su hogar, y este contiene dos cojines, uno por cada uno de ellos. Las cortinas usan el color mostaza, que como se estableció, tiene como base el amarillo pero en un tono menos saturado, así no distrae ni llamar tanto la atención del espectador hacia ese lugar del escenario. Pero indica la idea del sol viniendo desde afuera, de la felicidad entre el exterior y el interior. En cuanto al cuadro de *El Beso* de Gustav Klimt, ya se sabe que es amarillo en su mayoría y cómo muestra la imagen de dos amantes inmersos en aquel apasionante beso. Demuestra el sentimiento del amor y la cercanía con su pareja, olvidándose lo que sea que le esté rodeando, ya que para el espectador lo que los rodea es ese mismo halo de luz amarilla, y ellos sobre un verde floreado. Representa el amor de una pareja, y cómo se pueden volver uno solo cuando están juntos. Finalmente, los jarrones transparentes con flores de colores fuertes, en muy buen estado transmiten vida, y la maceta con hojas verdes, al tener este color, transmiten tanto esa idea de vida como la de esperanza a su vez. Y las flores de jacarandá que en la primera versión estuvieron marchitas, ahora están también bien cuidadas, rebosantes por su tamaño y su color lila potente, y se encuentran al lado del portarrejos

rojo con una foto de la pareja, para que el espectador lo asocie con un final feliz para ellos.

¿Y esto cómo trabaja en conjunto con lo mostrado en el campo de guerra? Igualmente éste muestra a Marco en una situación optimista. Se realizó la propuesta con la finalidad de mostrarlo en una posición mucha más segura, y para ello cada aspecto fue planificado. Los escombros son necesarios para posicionar al soldado dentro de una batalla, pero la cantidad es media a poca, para demostrar que el daño no ha sido tan grande, que hubo destrozos pero estos no podrían representar la destrucción total de viviendas, y por ese mismo motivo se eliminó el muro de cemento. Los sacos de arpillera que lo sustituyen siguen sirviendo de apoyo para su cuerpo, pero tienen un concepto de defensa al ser esa su función habitual. Ahora Marco puede estar refugiándose de manera más efectiva. Los cajones de guerra que se encuentran a su alrededor son conocidos por guardar suministros en ellos. Y aunque su interior no se muestre, dan aquella noción de que él tiene a su alcance elementos (armas, bombas, entre otros) para luchar y atacar también. La cantimplora de agua indica que tiene consigo elementos de supervivencia, métodos para recuperar sus fuerzas y no agotarse en extremo. Y un símbolo de gran peso es la bandera argentina. En este cortometraje está en muy buen estado, sobre un mástil, ondeante. Esto indica que este bando argentino, por el cual lucha Marco, muy probablemente esté triunfante, o al menos no ha sido derrotado.

Su personaje viste como soldado, pero de una forma más libre. Usa el color caqui para mantener la idea de que está en la guerra, pero no es un uniforme de guerra como tal, sino que se le parece. Eso a través del uso de un pantalón cargo, una camiseta llana y unas botas. De esta forma no tiene puesto un uniforme oficial, sino que se encuentra con la ropa de entrenamiento, es decir, en un ambiente mucho más informal y sin un peligro real inminente. La mochila que lleva consigo indica que lleva objetos o instrumentos que le puedan ser útiles a un menor alcance todavía que lo que está en el cajón de guerra. Y se sigue recalcando aquella idea de protección y de preparación previa, mediante el uso del casco rígido ya que ello lo detendría de la muerte en caso de recibir hasta una bala. Y el chaleco de guerra ayuda también contra las balas y a su vez contribuye al look de

soldado, al igual que el cinturón donde lleva provisiones. El maquillaje, al tener una menor intensidad y no tener ningún corte, habla también de lo que ya vivió antes de ser mostrado en cámara, y eso no ha sido tan grave ya que él se encuentra en buenas condiciones aún. Sí, su pierna debe ser arrastrada porque sufrió daños y le ocasiona dolor, pero el corte no es muy profundo ni hay mucha sangre, dando a entender que es temporal y puede sanarse en un futuro cercano. El tatuaje del infinito cumple el mismo rol que en el caso de Elena ya que es un recordatorio, en esta situación de batalla, de que él debe volver para seguir junto a ella. El anillo de matrimonio se lo puede sacar en cualquier momento, pero el tatuaje está ahí siempre y para siempre.

5.3. Diferencias entre ambas versiones

Dos propuestas de arte distintas fueron realizadas para la misma historia. En el Capítulo 4 se explicó cada elemento que las constituye, y en los sub capítulos previos de este quinto capítulo, aquellas decisiones fueron analizadas para desarrollar aquellas interpretaciones que tienen tanto por separado como en conjunto. Así, se procede a contrastar ambas versiones para señalar los cambios que sufrió y cómo estos afectan al relato, modificándolo.

En la primera versión que está conformada por negro, dos tonos de marrón oscuros, caqui, bordó, verde oliva, verde militar y azul marino se creó un ambiente frío versus el ambiente cálido de la paleta que se crea con blanco, rosado, rojo, anaranjado, amarillo, mostaza y verde estándar. El primero tiene también un nivel mucho menor de saturación que genera oscuridad en la puesta de escena, mientras que los colores saturados emanan vitalidad y mayor energía en la composición de la imagen. Para una versión se reservó exclusivamente el uso del color negro que simboliza el luto, mientras que en la otra versión se hace bastante uso del blanco, el color de la paz. Al tratar de que sea totalmente disímil, se limitó a nulo el uso del otro en cada cortometraje. Se juega con este cambio de saturación con varios colores y su connotación cambia drásticamente al hacerlo. En la primera el verde militar remite a la guerra así esté ubicado en el living mientras que el verde estándar representa la esperanza. De la misma forma se juega con

el rojo que pasa de ser muy oscuro (tomando el nombre de bordó) representando el color de la sangre y la muerte frente a un rojo vivo fuente del amor de la pareja. El resto de colores simplemente refuerza el panorama pesimista (tonos de marrón y azul marino oscuro) en discrepancia con la alegría (transmitida por el amarillo, naranja y rosa). Cabe recalcar también las referencias que fueron utilizadas para cada versión. Mientras películas de guerra como por ejemplo *Saving Private Ryan* (1998) y *Full Metal Jacket* (1987), mientras que por el contrario las referencias usadas para la segunda versión no tuvieron una temática ni remotamente similar. Series de televisión como *Please Like Me* (2013-16), una comedia dramática juvenil, o un cortometraje de Wes Anderson, *Hotel Chevalier* (2007), un drama romántico francés-americano. En este caso los colores eran lo relevante, y se ignoró la temática.

El color negro se pone en práctica sobre todo en el vestido de Elena, que junto al sombrero con un mini velo de malla, crean un atuendo de viuda. Al leer a Marco hablar durante todo el relato y luchando en el campo de batalla, sabemos que ella no regresa de ningún funeral, y que no es el caso, al menos todavía. Pero ese look da la sensación ya mencionada del luto. Totalmente opuesta a su imagen en la segunda versión, la cual es juvenil, más relajada y combina tanto el blanco como colores vivos (el amarillo y el rojo). El uso de pantalón, abrigo y bufanda crean un contraste con un vestido manga corta solo, cambiando la estación de invierno a verano en cada uno. El simbolismo del lazo amarillo de esperanza y apoyo a las tropas fue también otra motivación para estos cambios, el cual no era necesario agregar en el primero. La cartera cambia de color y de tamaño sobre todo por la época en la que se desarrolla cada uno, el año da ciertas características de la moda que no se pueden obviar y siguen diferenciando cada vez uno de otro. Tal como el peinado, que en 1940 tenía ciertas características particulares que debían respetarse y remiten al espectador a aquella temporalidad. Ahora, si bien hay más libertad, se usó eso para escoger uno que represente su despreocupación y la idea de dos mitades. El maquillaje con tonos oscuros, sobre todo en el labial indican seriedad y junto a sus gestos, la angustia que siente Elena, mientras que en el 2019 ya no lleva un labial marrón oscuro sino ese mismo rojo vivo del portarreos de la pareja, el color que se

usa para representar el amor. Hubo también un cambio que si bien parece pequeño, al haber gran cantidad de planos detalles, no va a pasar desapercibido. De tener un anillo de matrimonio común y sin ningún rasgo particular, una alianza llana de color dorado, pasó a tener el tatuaje del símbolo de infinito. Se mantuvo en exactamente el mismo dedo para que haya confusiones en cuanto a su significado y quede claro que la pareja está casada. Y así, se planta también la idea de que su unión no tiene fin.

Ese mismo tatuaje en el dedo anular lo tiene Marco en la actualidad y se lo ve mientras dispara al enemigo. Si había duda de que era un anillo nupcial, ya no queda ninguna al verlo a él. Y crea una unión mayor entre los personajes para el espectador. En la versión número uno, él no lleva puesto ningún anillo. Se entiende que era un objeto muypreciado para él y temía perderlo, por eso se lo sacó, pero lo que se observa a simple vista, es la falta de este. Su vestuario se planteó de forma que en la primera versión se entienda como el uniforme de batalla y en la segunda de un soldado en entrenamiento, para que parezca más relajado y aparente correr menos peligro. Usando de referencia Dear John (2010), una película de guerra dramática romántica que tiene lugar en el siglo XXI, se decidió para la segunda versión, aquella apariencia en contraste con el uniforme de camuflaje en la primera, que indica que necesita esconderse del bando enemigo. Se plantea mostrar a Marco preparado y protegido en el segundo cortometraje. Por eso lleva un casco de metal rígido contra las balas, la mochila, el cinturón con municiones y el chaleco antibalas. Pero en el primero eso no fue ni siquiera modificado sino que fue directamente eliminado. No lleva consigo ni siquiera un casco o sombrero, representando un gran peligro de ser herido e inclusive morir a causa de balas o bombas, como se escuchan de fondo. El cambio en el arma se basa en el color, acorde a la paleta de cada uno y en el tamaño debido a la época en la que suceden, pero tienen el mismo mensaje, y es que le sirve como defensa y ataque en la guerra. Su maquillaje habla de lo que le ha sucedido en la batalla. En uno está lastimado, tiene un corte en su rostro, el cual está muy sucio y enlodado, como si hubiese estado arrastrándose o enterrado en escombros y sufrido caídas. Tiene también un corte muy profundo en la pierna, el cual se observa a través del pantalón rasgado y ensangrentado. Mientras que en el otro, tiene un mínimo de

suciedad, la cara no está lastimada y la pierna la arrastra y está rasgado y manchando el pantalón, pero no se ve la herida, sólo se la entiende por sus gestos de sufrimiento y el hecho de que la esté arrastrando. Claramente está en un mejor estado, y por ende tiene más probabilidades de sobrevivir al tener más fuerza para luchar.

Esa situación de batalla real contra entrenamiento se consolida con la escenografía y utilería usadas en cada decorado. En ambas hay escombros de edificios, sí. Pero en 1940, la cantidad es muchísimo mayor y estos incluyen un pedazo de muro, y en el segundo hay muy pocos. Ya que no es lo mismo mostrar ciertos daños inevitables, que la destrucción de viviendas. Peor de casas donde vivía gente inocente, eso se muestra con la ropa de civiles y muñecos rotos y ensangrentados versus la ausencia de estos. En lugar de mostrar restos de una población, el espacio en la actualidad es ocupado por sacos de arpillera y cajones de guerra, ¡que cumplen un rol totalmente opuesto! Se encuentra en su propio territorio, donde tiene protección y equipos para atacar de ser necesario. Los elementos son muy distintos unos de otro, casi ninguno se parece al de la versión anterior. Pero en ambos está presente la bandera argentina. En la primera versión, está entre los escombros, quemada. En la segunda está cuidada y ondeante en un mástil. Argentina ha sido derrotada o Argentina ha salido triunfante, esa es la diferencia en la forma en que se usa ese elemento preciso que inicialmente fue exactamente el mismo.

El empapelado en las paredes de la casa se da más que nada para situar temporalmente en 1940 (y es también un gran reto dentro de la producción de un cortometraje estudiantil). Si bien no afecta tanto al relato, cambia bastante la apariencia general del living, generando un mayor impacto visual del cambio entre una y otra versión. En ambos cortos hay un sillón de cuerpos, típico de un living. En uno es bordó y tiene solo un cojín de un lado, representando la falta de uno de los dos (de la pareja), mientras que el de la versión actual es beige claro, mucho más pacífico, y contiene los dos cojines, uno para cada uno de ellos. En ambos hay también una silla donde ella reposa y lee la carta, y el escritorio de donde la saca y se encuentran la mayoría de los objetos. En uno es de madera, dando esa sensación de antiguo y de color marrón, el cual se vincula a la

tristeza. Mientras que en la nueva versión son blancos, modernos y del color de la paz. Hay objetos distintos como libros antiguos, utensilios de escritura de cartas tales como plumas, cera y sellos, estampillas, abrecartas y varias hojas arrugadas, en 1940. Y en el 2019, una agenda tipo diario, portalápices con bolígrafos, lápices, marcadores y demás elementos de escritura. Ya que en ambos, el personaje de Elena y sus motivaciones son las mismas. Tiene un afán por la escritura y mientras su esposa está cerca, mantiene constante comunicación escrita con él porque se extrañan mutuamente. Una diferencia un poco más grande sería la presencia de una computadora portátil, una Mac del 2018. Se encuentran también presentes en la actualidad trofeos con el nombre de Marco de deportes varios, que sugieren éxito de éste en varios ámbitos de competencia física. Es una persona que ha entrenada siempre y ha salido victoriosa, generando más confianza en sus capacidades. Hay también una medalla de la guerra específicamente. Es decir, que cuenta cómo antes él ya ha ido a luchar y ha regresado. Y esa medalla se encuentra ahora con Elena, como recordatorio de la victoria de su esposo y nuevamente, su capacidad. Pero estos objetos no existen en la primera versión del cortometraje ni fueron reemplazados por otro elemento. Eliminando esa idea de triunfo constante del personaje. Por el contrario, hay elementos que están presentes en la primera versión y fueron suprimidos completamente en la segunda. Por ejemplo, el reloj que se encuentra sin pilas, mostrando el tiempo detenido, siendo una representación de Marco, quien no seguirá avanzando en el tiempo. O el fonógrafo que convierte a la música de fondo en diegética (ya que la Dirección de Arte afecta en este caso a la percepción del sonido). Ambos tienen un cuadro colgando en el living pero cada uno transmite sentimientos muy distintos. El cuadro de Ofelia simboliza desconsuelo y muerte, mientras que *El Beso*, amor, pasión y cercanía de una pareja. El final que se desea transmitir en cada versión, de cierta forma se ve condensado en estos cuadros. Una mujer tan apesadumbrada por la muerte de otro, vs una mujer acompañada de su ser amado; todo ello de una forma metafórica. La imagen final tiene gran peso. En los dos hay flores del árbol de jacarandá que menciona Marco al inicio de su carta. En la versión en la cual el mensaje final es que él ha muerto, las flores están muertas. Y en la versión en la cual él

sobrevivo, esas flores, en la misma ubicación y del mismo tamaño, están vivas y relucientes, al lado de una foto sonriente de la pareja. El espectador asociará dichas imágenes con el relato, con la historia, con los personajes y su destino. Sumado, por su puesto, a todo lo que se observó desde el inicio.

Es muy importante también tener en cuenta todas las diferencias que inevitablemente habrá entre uno y otro. Por ejemplo, el cuidado de detalles como el papel que se utiliza en la carta y en el telegrama, el tipo de tinta que se utiliza y hasta la caligrafía, que van variando tanto por la época como por el relato y que son responsabilidad única y exclusiva del departamento de Dirección de Arte.

Conclusiones

Una vez finalizada la realización del presente Proyecto de Grado, es necesario retomar el objetivo planteado al inicio de éste para poder realizar un análisis sobre la manera de generar distintos relatos modificando la Dirección de Arte de un producto audiovisual.

El método planteado para lograrlo fue la realización de dos propuestas de arte totalmente disímiles la una de la otra, en base al mismo guión literario y con la premisa de que tendrán la misma dirección de actores, guión técnico y *storyboard*, dirección de fotografía (en base la misma, pero debido a la paleta de colores usada, ésta puede tener que variar un poco en cuanto a lo técnico, para generar en el espectador una sensación visual muy similar, que sea tomada como la misma), producción, sonido (diálogo, ambiente, *foleys* y musicalización) y cada uno de sus elementos. La elaboración de estas propuestas surgió a partir de la incógnita del rol de la Dirección de Arte, y la relevancia que tiene ésta en la interpretación del relato por parte del espectador, misma que es que guiada por los mismos cineastas y se va formando desde el surgimiento de una idea, hasta el día del rodaje y aún en la post producción surgen un sinnúmero de cambios. El PG proporcionó la oportunidad de mostrar el papel que cumple, mediante la puesta en práctica y la comparación de dos productos hechos por el mismo estudiante y contrastados posteriormente de manera exhaustiva, tomando como base cada uno de sus aspectos por separado y también como conjunto.

¿De qué manera se pueden generar dos relatos distintos modificando única y exclusivamente la Dirección de Arte de un producto audiovisual?, esa fue la pregunta problema que se planteó originalmente. Esta fue respondida en la elaboración del PG, pero para llegar a las conclusiones que se presentarán, se siguió un camino que fue de lo más general a lo más particular.

Para iniciar, un breve recorrido por cada una de las áreas que participan en la producción de un producto audiovisual, o específicamente un cortometraje como es el caso de la historia planteada en el PG. Fue necesario situar a la Dirección de Arte como un elemento que no tiene autonomía sino que en conjunto con otros departamentos, que va trabajando para obtener como resultado un cortometraje. Se explicó un poco sobre el

papel de cada uno, y la relación que tiene con el Arte. Y así, una vez ubicada en el mundo cinematográfico, se profundizó en ella. Desde su definición hasta cada uno de los elementos que la componen. Los cuales son la escenografía, la utilería, el vestuario, el maquillaje y peinado y la paleta de colores. Esto fue de vital importancia ya que cada uno de ellos fue tomado como categoría en la creación las propuestas de arte, y explicado en detalle por separado para cada una de las versiones de los cortometrajes. El análisis de casos fue parte del proceso. Al ser una técnica utilizada frecuentemente como método de aprendizaje e inclusive como parte de un proceso creativo, se consideró relevante en el PG. Lo que se realizó fue la comparación de la Dirección de Arte en *remakes* de una misma historia, observando cada componente mencionado recientemente. Fue muy útil encontrarse estudiando los cambios realizados en cada versión de películas conocidas en el lugar del espectador, para así al estar del lado del creador, poner en práctica la percepción de la simbología, la psicología del color, el uso de referencias, entre otros. Para ello, hubo que visualizar el cada versión de dos películas, mismas que tenían varios años de diferencia entre el estreno de una y de otra. Si bien el PG plantea un proyecto distinto ya que modifica una sola área y no todas, como en el caso de los *remakes*, el análisis de casos proporcionó lo más cercano que se pudo encontrar a antecedentes prácticos del mismo. Realmente fue un estadio muy didáctico que proporcionó nuevas herramientas para el Proyecto de Graduación que no se tenían antes de iniciarlo, cumpliendo con su propósito a cabalidad.

Allí, se consideró que se contaba con la información suficiente para proceder a la elaboración de las dos propuestas de arte para el mismo cortometraje y finalmente al análisis del contraste de cada uno de ellos. Se planteó, además, que las propuestas de arte no sean únicamente disímiles y vayan modificando fracciones del relato, sino que cambien el mensaje que transmite como pieza. Más que nada centrándose en que su final se entienda de manera distinta (para lo cual, desde el primer plano hay cambios que van encaminando esa idea). Esa fue una pauta fundamental para dicha comparación.

La selección del Proyecto *Dos caras de una misma manera: El rol de la Dirección de Arte en la construcción de un relato* surgió en primer lugar por la premisa de realizar una

investigación específica de la carrera cuyo título se aspira obtener, la Licenciatura en Dirección Cinematográfica con mención en Dirección de Arte. Y mediante este poder impartir los conocimientos obtenidos de forma tanto escrita como con un apoyo visual (que se encuentra en el Cuerpo C). Este es vital ya que fue utilizado para la escritura del Cuerpo B y es necesaria para que el lector pueda comprobar lo expuesto.

El proceso incluyó primeramente la búsqueda de un guion literario que sirviera como base (escrito por una estudiante de la UP, al ser un proyecto universitario). Una vez encontrado, se realizó un desglose de arte para identificar los objetos que debían incluirse necesariamente, según el punto de vista narrativa, conocer las locaciones que debían intervenir con escenografía y utilería y los personajes a ser caracterizados mediante el peinado, maquillaje y vestuario. Fueron necesarias varias conversaciones y reuniones con Florencia Gareis, guionista y directora de *Recuérdame* para establecer aquellos elementos inamovibles y conocer más a fondo la historia, los personajes, lo que los motiva y el mensaje del cortometraje; al ser el Arte, al igual que todas las demás áreas, un rol que responde a las necesidades narrativas. Aunque el objetivo sea modificar el relato, sobre todo el final, la historia como tal debía ser respetada. Posteriormente, se realizó una mayor la búsqueda de bibliografía especializada para indagar en los aspectos de la propuesta de arte que eran necesarios para elaborarlas, aunque esto estuvo presente de inicio a fin, especialmente al tener un cortometraje de época que representa mayores desafíos. A ello se vincula la búsqueda de información real e histórica sobre 1940 para poder ser fiel a ello y que la imagen creada sea verosímil, así como también información sobre los estilos usados en la actualidad. Asimismo, referencias de películas, libros, pinturas, etc., que pudieran tomarse como inspiración para el proyecto. Hubo que establecer en aquel punto, la paleta de colores para cada cortometraje. Estas fueron fuertemente influenciadas y decididas en base a la psicología del color. Aunque es un paso previo, la investigación es un recurso que se sigue usando constantemente en todo el desarrollo. La búsqueda de imágenes específicas que sirvan como aquellas referencias es muy importante. Sirve para crear una imagen clara del resultado a obtenerse según lo planteado, mostrarla al resto del equipo para que su

trabajo pueda estar acorde y no haya inconvenientes (por ejemplo, la directora de fotografía tiene que poder ver el color de los muebles y los materiales a usarse, para escoger un tipo de luz que no altere eso o se vea afectado por) y como lineamientos para el resto del equipo que está bajo el mando de la Directora de Arte, como lo son la escenógrafa, la utilera, la vestuarista y la maquilladora. En conjunto con la escritura de todos aquellos elementos. Y también la búsqueda de casas de alquiler o de venta en Buenos Aires para conocer la factibilidad de producción del cortometraje sea real.

Este Proyecto de Grado realiza y muestra dos propuestas de arte, pero no llega al punto de realizar ambas piezas y mostrarlas. Como se menciona en el primer capítulo, la Dirección de Arte representa uno de los mayores gastos en el presupuesto de una pieza audiovisual, sumado al resto de elementos necesarios para su correcta elaboración. Por ese motivo, debido al alto presupuesto que conlleva, estos cortometrajes no han sido filmados. Pero cabe recalcar como un gran aporte, es que este se encuentra en un porcentaje avanzado de la pre producción, en la cual se cuenta inclusive con un equipo técnico conformado por estudiantes de la UP. Por lo cual, es posible no sólo observar las imágenes sino apuntar a futuro a su grabación.

De esta forma se llega a la conclusión de que el presente PG puede servir como inspiración para un proyecto de cátedra, como un reto para estudiantes de la carrera de Dirección de Arte en los últimos años de esta, para aprender de primera mano cuál es el alcance de la Dirección de Arte y qué tanto puede cambiar el relato de un cortometraje, modificando un solo aspecto único y exclusivo. ¿Es también posible hacer lo mismo con otras áreas de producción? Si se cambian nada más que los planos, sí, seguramente cambie el relato. Si se modifica solamente el sonido, o nada más que el montaje y edición, sí, también habría todo un estudio que realizar respecto al contraste entre uno o más propuestas. Esa no es una desventaja del PG, sino que por el contrario, presenta la alternativa de un método de enseñanza para estudiantes de Dirección Cinematográfica, o el estudio de un alumno o aficionado en particular que desea conocer más a fondo el rol de cualquier área que sea de mayor agrado o habilidad, sin limitar.

Esto, sin dejar de lado que el Arte de una pieza audiovisual sí juega un papel fundamental en un *film* y sus modificaciones afectan en un mayor porcentaje a lo que se desea contar. ¿Por qué es tan importante? Para responder esa pregunta hay que recordar que en el cine, esta se puede definir como el área responsable de la estética de la imagen. Todo lo que se observa en el plano es competencia suya. Una vez que la directora ha escogido cada plano y dado instrucciones sobre lo que sea transmitir y mostrar en ellos, es la Directora de Arte quien elabora una propuesta de arte para cada uno de ellos. Controla plano a plano, todo lo que pertenece a la puesta en escena. Cada pequeña pieza, objeto o componente de un espacio cualquiera (ya sea una habitación, una cafetería, un cine, el campo, una nave espacial, las pirámides egipcias o una plaza en verano) es ubicado debido a una previa planificación en el plano, de modo que contribuya a la formación del relato y vaya transmitiendo ideas o sensaciones al espectador. Todo funciona en relación a la narración.

Es decir, la dirección de arte es una herramienta narrativa del director para transmitir su mensaje al espectador. A través de los colores, las formas, los vestuarios, peinados y maquillajes, la escenografía y la utilería, crea un concepto visual. Ese concepto visual es justamente el que se recrea en la propuesta de arte. Basta con observar cada una de ellas para saber que va a ser una versión muy distinta.

Por ende, se puede afirmar que para generar dos relatos distintos modificando únicamente la Dirección de Arte de un mismo cortometraje, es indispensable una correcta planificación. Seguir todos los pasos del proceso mencionados para que el producto sea tanto atractivo estéticamente, como que contenga mensajes simbólicos y basados en la psicología, ya que el objetivo del cine, y del arte en general es causar emociones. Cada elemento que respecta a la Dirección de Arte tiene un alcance enorme en la imagen cinematográfica, por eso, el jugar con cada uno de ellos en conjunto, logró el propósito establecido, ofreciendo a los lectores la posibilidad de analizar el impacto de las decisiones tomadas al realizar una propuesta de arte y cómo se vería un mismo cortometraje en particular de haberse modificado.

Referencias bibliográficas

- Anderson, I. (2010). Relaciones entre arte, arquitectura y diseño industrial en los objetos domésticos de la Argentina: 1880-1980. *II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales*. Congreso llevado a cabo en Facultad de Bellas Artes, La Plata.
- Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la creación cinematográfica. Barcelona: Parrarón.
- Bordwell, D. (1995). El arte cinematográfico: una introducción. Buenos Aires: Paidós.
- Castro, M. (2013). Repeticiones y revisiones: el remake en la fotografía construida. *Revista Científica de Cine y Fotografía*, (6), 9-13.
- Cascajosa, C. (2005). El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural. *Razón y Palabra*, 10 (44). 8-13.
- Craig, E. (1987). El Arte del Teatro. México: Hachette.
- Gentile, M., Díaz, R. y Ferrari, P. (2007). Escenografía cinematográfica. Buenos Aires: La Crujía.
- Groove, E. (2010). 130 proyectos de iniciación al rodaje de películas. Barcelona: Blume.
- Harari, A. (2014). Introducción al lenguaje cinematográfico. Buenos Aires: Ediciones del Aula Taller.
- Huertas, L. (1986). Estética del discurso audiovisual. Fundamentos para una teoría de la creación fílmica. Barcelona: Editorial Mitre.
- Murcia, F. (2002). La escenografía en el cine: el arte de la apariencia. Madrid: Fundación Autor.
- Muschetti, A. (2017). 'It' Director on Tackling Two R-Rated Movies and Why He Picked Bill Skarsgard for Pennywise. *Variety*. Recuperado desde: <https://variety.com/2017/film/news/it-director-andres-muschietti-two-movies-bill-skarsgard-1202499038/>
- Rizzo, M. (2007). Manual de Dirección Artística Cinematográfica. Barcelona: Omega.
- Sánchez, V. (1991). Teoría del montaje cinematográfico. España: Gráficas Ronda S.L.
- Selden, S. (1972). La escena en acción. Buenos Aires: Eudeba.
- Siegrist, I. (2014). El diseño de Kubrick: La función de la dirección de arte en la definición de un universo cinematográfico. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2981&titulo_proyectos=El%20dise%F1o%20de%20Kubrick
- Torregrosa, C. (1995). Revista de estudios históricos sobre la imagen: twice upon a time. Barcelona: Paidós
- Villain, D. (1997). El encuadre cinematográfico. Barcelona: Paidós.

Vaquero, I. (2007). El reinado de la Alta Costura: la moda de la primera mitad del siglo XX. *Indumenta. Revista del Museo del Traje*, (0), 123-134.

Ward, P. (1998). Composición de la imagen en cine y tv. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión.

Zelanski, P. y Fisher, M. (1989). Color. Madrid: Tres cantos.

Bibliografía

- Anderson, I. (2010). Relaciones entre arte, arquitectura y diseño industrial en los objetos domésticos de la Argentina: 1880-1980. *II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales*. Congreso llevado a cabo en Facultad de Bellas Artes, La Plata.
- Aumont, J. (1996). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. (2010). *El cine y la puesta en escena*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parrarón.
- Beitía, M. (2010). Artes del Teatro-Escenografía: 50 años de búsqueda de la belleza por el arte. *Signos Universitarios, Revista de la Universidad del Salvador*, 29 (45), 12-31.
- Blanco, B. (2017). La resignificación cultural de las historias para el avance de la sociedad en el ámbito cinematográfico. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4445
- Bordwell, D. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Buenos Aires: Paidós.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, Straiger y Thompson (1997) *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Calmet, H. (2008). *Escenografía*. Buenos Aires: De la Flor.
- Cascajosa, C. (2005). El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural. *Razón y Palabra*, 10 (44). 8-13.
- Castelli, S. (2017). It's All Fun and Games Until the Laughter Ceases. *Peter Lang Academic Publishing Group*, 25(1), 73-85.
- Castro, M. (2013). Repeticiones y revisiones: el remake en la fotografía construida. *Revista Científica de Cine y Fotografía*, (6), 9-13.
- Craig, E. (1987). *El Arte del Teatro*. México: Hachette.
- Eisenstein, S. (1986). *El sentido del cine*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- García, L. (2016). Estudio y Análisis del remake cinematográfico: El caso de "La bella durmiente y Maléfica". *Trabajo de fin de Grado*. Universidad de Extremadura, Badajoz.
- Gentile, M., Díaz, R. y Ferrari, P. (2007). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.
- Goldberg, C. (2015). El director de arte en un proyecto cinematográfico. Propuesta estética para el cuento Niña Perversa. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: <http://>

fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3329&titulo_proyectos=El%20director%20de%20arte%20en%20un%20proyecto%20cinematogr%E1fico

- Granieri, Carolina (2007). Decisiones de la dirección de arte en una producción audiovisual: El camino a través de los sueños. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2232&titulo_proyectos=Decisiones%20de%20la%20direcci%F3n%20de%20arte%20de%20una%20producci%F3n%20audiovisual
- Grey, B., Zanuck, R. (productores) y Burton, T. (director). (2005). *Charlie and the Chocolate Factory* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Zanuck Company, Plan B Entertainment y Village Roadshow Pictures.
- Groove, E. (2010). 130 proyectos de iniciación al rodaje de películas. Barcelona: Blume.
- Harari, A. (2014). Introducción al lenguaje cinematográfico. Buenos Aires: Ediciones del Aula Taller.
- Huertas, L. (1986). Estética del discurso audiovisual. Fundamentos para una teoría de la creación fílmica. Barcelona: Editorial Mitre.
- Lee, R., Lin, D., Grahame-Smith, S., Katzenberg, D., Muschietti, B. (productores) y Muschietti, A. (director). (2017). *It* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, KatzSmith Productions, Lin Pictures y Vertigo Entertainment.
- Murcia, F. (2002). La escenografía en el cine: el arte de la apariencia. Madrid: Fundación Autor.
- Muschetti, A. (2017). 'It' Director on Tackling Two R-Rated Movies and Why He Picked Bill Skarsgard for Pennywise. *Variety*. Recuperado desde: <https://variety.com/2017/film/news/it-director-andres-muschietti-two-movies-bill-skarsgard-1202499038/>
- Mejía, L. (2016). Wes Anderson: Obsesión perfecta. Influencia estética clásica de la simetría, proporción y perspectiva en el encuadre cinematográfico. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3854&titulo_proyectos=Wes%20Anderson:%20Obsesi%F3n%20perfecta
- O'Connor, M., Bacino, M. (productores) y Wallace, T. (director). (1990). *It* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros. Television.
- Rizzo, M. (2007). Manual de Dirección Artística Cinematográfica. Barcelona: Omega.
- Rupnik, R. (2017). La evolución en la dirección de arte cinematográfica. La dirección de arte con el CGI. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/13466_12799.pdf
- Sánchez, V. (1991). Teoría del montaje cinematográfico. España: Gráficas Ronda S.L.
- Selden, S. (1972). La escena en acción. Buenos Aires: Eudeba.

- Siegrist, I. (2014). El diseño de Kubrick: La función de la dirección de arte en la definición de un universo cinematográfico. *Proyecto de Graduación*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2981&titulo_proyectos=El%20dise%F1o%20de%20Kubrick
- Torregrosa, C. (1995). Revista de estudios históricos sobre la imagen: twice upon a time. Barcelona: Paidós.
- Vaquero, I. (2007). El reinado de la Alta Costura: la moda de la primera mitad del siglo XX. *Indumenta. Revista del Museo del Traje*, (0), 123-134.
- Vernet, M. (2001). Estética del cine. Buenos Aires: Paidós.
- Villain, D. (1997). El encuadre cinematográfico. Barcelona: Paidós.
- Ward, P. (1998). Composición de la imagen en cine y tv. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión.
- Wolper, D., Margulies, S. (productores) y Stuart, M. (director). (1971). *Willy Wonka & the Chocolate Factory* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: The Quaker Oats Company.
- Zelanski, P. y Fisher, M. (1989). *Color*. Madrid: Tres cantos.