

Introducción.

El director de arte no es sólo un artista sino un curioso investigador que plasma en su expediente fílmico todo lo que cataloga como imprescindible para demostrar y transmitir su mirada de los acontecimientos.

Se encuentra en la búsqueda permanente, indagando, con el fin de recrear el ambiente propicio para que se desarrollen los hechos.

El verdadero director de arte es aquel que ve la dirección artística de adentro hacia fuera, profundizando, hasta lograr desvestir una época o una fantasía que vive en la mente de su creador, dejando alcanzar su ángulo de visión. No se dejará llevar por primeras impresiones sino que investigará hasta adentrarse en lo más profundo que llevo a movilizar e inquietar a su creador.

Este artista va a dejar volar su espíritu creativo trasladándose por unos meses a la mentalidad y vida de los personajes que han sido situados en determinado tiempo y espacio.

En el siguiente Proyecto de Graduación se opta por una dirección de arte integrada, donde este profesional hará un lineamiento de decorados, ambientación, caracterización de personajes, teniendo en cuenta la propuesta y concepto estético que él mismo decidió darle. Si bien no desarrollará por completo cada una de estas, será el encargado de realizar la bajada conceptual y estilística para que cada profesional correspondiente a su área pueda materializarlo sin desviarse del lineamiento dado, de manera tal que la mirada sea homogénea respecto a la estética pactada.

El director de arte debe ser una persona de amplia cultura general, y en el caso de encontrarse con temas de los cuales desconozca, estar dispuesto a enriquecer su conocimiento en cierta materia, dando como resultado un trabajo creativo mucho más rico, aportando a esta conciencia visual, obtenida a partir del conocimiento. Ya que, por ejemplo, si estamos haciendo una película de época, es necesario hacer una exhaustiva búsqueda de material visual, con el fin de no cometer errores, y si se contextualiza una película en el año 1930 y se necesita un auto moderno, se esté seguro que este pertenece a ese año y no a 1960.

La dirección de arte es una profesión compleja de llevar a cabo. Se describe a este profesional como un hombre de acción que media entre dos opuestos, la libertad creativa y la mirada comercial. Está en permanente movimiento, buscando, investigando e intentando encontrar solución a todo obstáculo que se le aparezca en su camino sin perder nunca de vista su objetivo.

La dirección de arte, es el mundo creado para la película, donde todo lo que aparece dentro del encuadre habla de forma muda sobre el personaje, su entorno y situación. Toda esta información visual, el espectador la procesa e inconscientemente la entiende e incorpora de inmediato.

Ningún elemento del decorado que aparezca en pantalla está puesto por que sí, todos han pasado por la supervisión del director de arte y su equipo, y cumplen una función dramática. Estos elementos estarán justificados y contribuyen al concepto de la película. Pueden servir tanto para la acción que ejecutará el personaje, así

también como fuente de información de la que se nutrirá el espectador.

Este Proyecto de Graduación refleja el trabajo de un director de arte en la elaboración de la propuesta estética para un cortometraje.

Queda delimitado por la elección del rol de Dirección de Arte, dentro de las diferentes áreas que comprende la realización de una película y, por la metodología de trabajo planteada para la dirección de arte integrada.

Debido a la inexistencia de trabajos que señalen el paso a paso de la creación de la propuesta artística y el interés por esta increíble tarea, se presenta la situación de realizar un trabajo como tal que sirva de guía para emprender y sacar lo mejor de dicha labor para futuros directores artísticos.

Este trabajo se encuentra en la categoría Creación y Expresión. Plasma una propuesta creativa de arte, original, donde su principal objetivo es expresar como creador una mirada personal, permitiendo construir un estilo. Una puesta artística en base a la reflexión creativa, la cual conduce a esta producción.

El proyecto aportará una obra única donde se diseñará el mundo propuesto en el cuento *Cavar un foso* de Bioy Casares. Los objetivos a lograr son, el diseño de una propuesta artística, definiendo los pasos a seguir en esta, precisando terminología propia del proyecto y analizando la tarea y función del director de arte.

Se adapta a las posibilidades y metodologías usadas en la Argentina, donde las producciones realizadas son de presupuestos inferiores, a diferencia de las grandes producciones Hollywoodenses donde los montos de dinero son mucho más grandes, permitiendo mayores libertades en su trabajo o derivación de tareas, sea el caso de creación de roles como archivista, persona que se encarga de la recopilación de material visual a modo de investigación, trabajo que en Argentina lo hace el mismo director de arte o respecto a la metodología de trabajo, el rol de maquetista, ya que, por más útiles que sean, su realización es costosa, y se estaría perdiendo dinero que puede servir para la creación del mismísimo decorado.

Cabe aclarar que, si bien se plantea un método de trabajo, cada nuevo proyecto tendrá sus exigencias, y cada nuevo grupo de profesionales que trabajen en la realización audiovisual, su metodología y sus tiempos, adaptándose también al presupuesto, cuestión que define claramente a un proyecto, y establece también una forma de trabajo diferente.

Se introducirá en lo siguientes temas. En el primer capítulo se puntualizará en la profesión del director de arte y en la creación de la propuesta estética. Se hará mención a las características que debe poseer este profesional para desempeñar exitosamente su labor. A continuación, nos adentraremos en la formación del equipo de arte, explicando roles y tareas que desempeñan sus integrantes, la relación entre los diferentes profesionales que lo conforman y la dinámica del equipo artístico con los otros campos que integran la labor de la realización cinematográfica. Además se marcará la

diferencia del trabajo de un director de arte en cine, publicidad y televisión, y por último se detallarán las herramientas útiles de este para desarrollar su trabajo.

En el capítulo dos se desarrollarán dos temas, los decorados y la ambientación. Comenzando por explicar la importancia de la documentación al comenzar un proyecto. A su vez se explicará la diferencia entre decorados de estudio y locaciones naturales. Para comenzar a adentrarse en ambientación, se procede a aclarar el rol del utilero y el ambientador dentro de la realización. Se definirá atrezzo y utilería y, por último, se profundizará acerca de como es el canje, compra, alquiler o realización de los objetos que aparecerán delante de cámara.

En el tercer capítulo, se desarrollará la etapa de caracterización de los personajes. Explicando como es el trabajo del director de arte en este proceso. Si se opta por una dirección artística integrada como será la bajada conceptual que le dará, por ejemplo, al vestuarista, para que este materialice su trabajo. Luego, se comenzará a desarrollar la labor de vestuario y como son los desgloses que se realizan para procurar un orden, y, por último, el maquillaje y peinado como finalización de la caracterización.

En el cuarto capítulo se hará una descripción exhaustiva del trabajo del director de arte en las diferentes etapas de la producción, pre, rodaje y posproducción. Se abordará el tema de presupuesto y, devolución, desarme y rendición de costos.

En el quinto capítulo, a partir de la sinopsis del cuento de Bioy Casares, *Cavar un foso*, se realizará un tratamiento del cuento

desde el punto de vista del arte. En base a la investigación realizada para este cuento, definida a partir de la ubicación espacio temporal, se expondrá la propuesta para los decorados y ambientación. Luego, se hará un lineamiento de los personajes principales y una bajada de la caracterización de estos, teniendo en cuenta vestuario, maquillaje y peinado.

Capítulo 1: El director de arte.

1.1. El director de arte bajo concepto.

En Argentina el rol del director de arte toma cada vez mayor importancia entre los realizadores que trabajan en una pieza audiovisual. Se define a este profesional como un hombre de acción por naturaleza, debido a la forma en que se desarrolla su trabajo y la necesidad de este de accionar en todo momento, sobrepasando presiones de cronogramas de tiempo y tareas, y obstáculos que surgen a lo largo del camino que recorre en su trabajo.

El director de arte desmiembra el sentimiento que queda al terminar de leer un guión y lo plasma a través de objetos, texturas y colores en los decorados, donde el concepto es lo más importante a trabajar, donde el decorado no es simplemente un espacio donde se va a contar una historia, ni los personajes son muñecos vestidos con un par de harapos interlocutores de los sucesos. Donde hay un trabajo extenso y profundo de investigación, y que eso se deja entrever en el resultado final de los decorados y la estética que se le dio al largometraje.

El trabajo de diseño que realiza el director de arte se acerca poco a aspectos ligados a la arquitectura o al diseño de interiores o de moda, ya que su labor se haya al servicio del arte dramático y conceptual. Donde se logra captar el sentimiento de vida de la historia, llegando a esta gracias a una ardua investigación y reconocimiento del material, la cual nos introducirá en la realidad ficcional por unos meses. Esta investigación y relevamiento del material es la tarea mas importante que realizará el director de arte, ya que le dará la libertad necesaria para crear pero teniendo un amplio conocimiento previo del tema.

Michael Rizzo, en su libro *Manual de dirección artística cinematográfica*, cita a Linda Berger.

No puedo hablar de los demás, pero creo que la mayoría de la gente mira la dirección de arte de fuera hacia dentro. Y no hay nada malo en eso. Yo tiendo a mirarla de dentro hacia fuera; lo hago así por instinto. Expresarme de esta manera como directora de arte me permite dar un salto en el tiempo y penetrar en la mente y el espíritu de cualquier gran artista o diseñador. (Rizzo, M. 2007. p.5)

Este profesional es también un comunicador funcional lleno de talento, ojo creativo y estético, y sobre todo dueño de una gran sensibilidad.

La función de este profesional es idear y crear la atmósfera donde se va a desarrollar la historia de la película. Donde los parámetros estéticos no responden a un sentido formal sino a un

sentido más bien profundo, donde la belleza se puede encontrar tanto en el cuarto de aquella moderna mansión, así también, en una ciudad destruida luego de un terremoto.

La dirección de arte supone plantear y abordar la estética de la película con el fin de lograr que el conjunto posea coherencia y transmita el sentimiento deseado, sin permitir que este se dispare en otra dirección.

La dirección de arte crea este mundo, hablando de forma muda sobre el personaje y la situación que este está atravesando. Es una fuente de información visual de la cual el espectador inconscientemente se nutre de inmediato.

1.2. Las nuevas profesiones.

El primer director de arte, consolidado y reconocido como tal fue Wilfred Buckland. Para el año 1916, cuando se empezó a hablar sobre esta nueva profesión, y a escribir en revistas sobre el crecimiento del ejecutivo creativo o director de arte, Buckland ya hacía dos años venía ejerciéndola. Comenzó realizando los diseños de producción de varias obras teatrales de Broadway, para luego adentrarse en el mundo del cine mudo con *La marca de fuego*, de Cecil B. DeMille, donde Buckland al estilo Caravaggio (pintor italiano y exponente de la pintura barroca), diseña una puesta de iluminación, donde rodeaba a los personajes de oscuridad y con una sola fuente de luz, iluminaba el lateral de la figura. Luego de este largometraje Buckland continuó trabajando por años, sumándole a su filmografía como director de arte más de 80 títulos entre 1914 y 1927. Con una visión sumamente práctica, Buckler fue el

iniciador de la utilización de iluminación sectorizada y controlada en estudio, lo cual marca una nueva visión respecto al diseño de decorados y las infinitas posibilidades que la iluminación trae con ella.

Para esa época los estudios que existían, Columbia Pictures, Paramount Pictures, Warners Brothers, entre otras, contaban con varios directores artísticos que eran supervisados por el jefe del departamento de arte. Pero para 1939, plena Edad de Oro del cine, el aprendiz de Buckland, William Cameron Menzies, dio un gran paso respecto a los nuevos estándares visuales, con la película *Lo que el viento se llevó*, con sus esbozos y storyboards, minuciosamente detallados e insistiendo en la gran utilidad de estos como guía. El productor de la película, David Selznick, le atribuyó a Menzies el nombre de "diseñador de producción" en honor a su excelente trabajo para organizar de forma detallada cada aspecto visual del largometraje.

El rol de diseñador de producción es muy utilizado en la realización del cine Hollywoodense pero, cabe destacar que en Argentina ese rol aún no está desarrollado, y la única cabeza del departamento artístico es el mismo director de arte.

En el cine norteamericano el diseñador de producción es responsable del concepto y del diseño del arte, mientras que el director de arte es el encargado de hacer posible que ese diseño se materialice. Ambos profesionales se encuentran en el mismo rango jerárquico dentro de la realización de un largometraje, ya que se da una relación donde se complementan el uno con el otro y,

aunque suelen intercambiar y usar de sinónimos sus nombres profesionales, sus roles dentro de la realización de un largometraje no son intercambiables ni sustituibles.

Como desempeñen estos profesionales su labor independientemente, va a interferir en el trabajo del otro, así también las decisiones que tomen. Por ejemplo, tener la misma visión respecto a como se va a dividir el presupuesto para cada decorado es sumamente importante. El productor, jefe contable y jefe de producción van a tener copia del presupuesto y deben estar al tanto de cualquier modificación. Es necesario que el diseñador de producción y el director de arte estén de acuerdo en estas divisiones de fondos destinadas a los decorados, ya que lo primordial es preservar el concepto visual y no renunciar a las ideas.

Estos dos profesionales deben estar en permanente comunicación, ya que las modificaciones suelen suceder, por lo que ambos tienen que tener exactamente la misma información, de manera tal que ante cualquier inconveniente el resto de los departamentos pueden acercarse a consultar al director de arte o al diseñador de producción que recibirán la misma respuesta. Trabajan en conjunto y con el mismo objetivo, lograr la excelencia del resultado final del trabajo de arte, por lo que serán aliados desde el primer día al último.

1.3. Un director de arte debe...

Si bien cada director de arte posee sus propias características dependiendo de su personalidad, hay ciertos rasgos universales que son indispensables y que contribuyen a su desempeño laboral. En su

libro, *Manual de dirección artística cinematográfica*, Rizzo lo describe como una persona creativamente práctica, con un sentido sumamente desarrollado de la practicidad, ya que es la herramienta fundamental para su buen desempeño, sin esta el profesional no será eficaz.

Es necesario que este profesional tenga un sentido agudo de las prioridades, facilitando la improvisación cuando sea necesario. Y a su vez, saber cuando debe ceder ante determinada situación. Por ejemplo, tenemos el caso de una escena donde el protagonista aparece manejando un auto Pierce Arrow del año 1923 modelo Sedan, es necesario que el auto sea ese mismo modelo, pero nos avisan que recién se lo conseguirá para el día de mañana o sino existe la posibilidad de conseguir un auto pero que no es específicamente el que necesitamos sino de otra marca. Nuestro equipo ya tiene el decorado finalizado y preparado para rodar esa escena. ¿Qué hacemos? Conociendo el plan de rodaje se analiza junto al jefe de producción las posibilidades de rodar esa escena otro día o, anulamos la escena y se reorganiza nuevamente todo el plan de rodaje, sino se filma igual sin importar cual sea el auto. Esta decisión será tomada gracias a la capacidad del director de arte de ser flexible ante determinados obstáculos que aparezcan a la hora del rodaje. En esta situación, se aplica su flexibilidad, pero, dependiendo del caso, la practicidad es una característica esencial que facilitará la solución ante otro tipo de inconveniente.

Además debe ser un compañero de trabajo sólido, con mucha energía y sumamente responsable. Phil Dagort dice;

“Tengo que estar en permanente movimiento. Admiro a la gente que actúa de forma tranquila y relajada. Realmente los envidio. No preocuparse es un talento que uno debe llegar a desarrollar”. (Rizzo, 2007, p.16)

Su conocimiento sobre el dibujo, le servirá de gran ayuda, ya que podrá transmitir sus ideas a través de bocetos e ilustraciones. Más aún, si trabaja por su cuenta, le resultará más provechoso, rápido y económico; y durante el proceso creativo a medida que le surjan nuevas ideas podrá sin dificultad plasmarlas en papel previniendo posibles olvidos.

Es importante que los bocetos que se realicen no sólo sean frontales, sino, que se los pueda visualizar de diferentes ángulos, ya que en el momento de rodaje, la cámara no se mantendrá inmóvil en posición frontal, a no ser que lo requiera la toma, sino que se moverá por todo el decorado. Por lo que, para prevenir dificultades en el momento de rodaje, es preferible, tener distintos puntos de vista de un mismo decorado con el fin de evitar posibles errores.

El director de arte, debe conocer sobre el comportamiento de los colores y el efecto psicológico, de modo que pueda manipularlos con el fin potenciar la transmisión de su idea. El color en todas las artes es el elemento mas valioso que sirve para que la obra transmita las mismas sensaciones y estimule los mismos sentidos que motivaron al autor. Si se tiene conciencia sobre su naturaleza y efectos, se podrá manejarlos como se desee, permitiendo expresar, la felicidad o la tristeza, la tranquilidad o la

exaltación, lo luminoso o lo sombrío, lo pulcro o lo abandonado, etc. Pero su función va más allá de esto, puede servir también para favorecer, disimular, destacar y ocultar, para expresar tamaño, peso, profundidad. El color altera, transforma, embellece o trastorna el clima deseado dependiendo del objetivo con el que lo utilizaremos, influye sobre el carácter, el cuerpo y el ánimo. Varios profesionales comienzan estableciendo una progresión de color de una escena a otro, antes de adentrarse en los otros aspectos del diseño.

Es necesario que esté siempre preparado, debe llevar consigo una libreta o un grabador para poder retener la mayor cantidad de información posible y escribir velozmente. Así también una cámara digital es de suma importancia y una cinta métrica para tomar las medidas que sean necesarias. Este profesional debe saberlo todo y poseer la información real de última hora tanto de las oficinas de producción como del rodaje, y además saber la situación de los gastos de cada decorado.

Debe ser un excelente relacionista público, ya que no olvidemos que es la cabeza del departamento de arte, y como tal será el encargado de la organización de este y de la comunicación con los demás departamentos que intervienen en la realización.

1.4. Responsabilidades y tareas que desempeña.

En Argentina el director de arte es la cabeza del departamento artístico, y el responsable de organizar todo lo referido al diseño espacial del largometraje.

El productor se comunica con el director de arte y le acerca un guión. Este lo leerá por primera vez de forma corrida sin hacer ningún tipo de anotación procurando viajar en su lectura y dando inicio al proceso creativo en su imaginación. Ya para las próximas leídas tendrá varias ideas en su cabeza de los asuntos a tratar a partir del guión que le ha llegado a sus manos. Una vez que tiene en su libreta de anotaciones todas sus inquietudes y una idea del diseño general de la película, se reúne junto al director y el productor del largometraje para charlar del proyecto y darles su mirada desde el punto de vista del arte. A continuación hará sus desgloses para comenzar a trabajar por decorado. El director de arte realizará un estudio e investigación en busca de autenticidad, antes de comenzar a crear. Esta es una de las etapas más valiosas del trabajo de un director artístico.

Una vez recopilado todo el material, esbozará la idea de los decorados. Esta tarea hoy en día se puede realizar de forma digital, ya que existen muchos programas que simplifican el armado del diseño de decorados, a partir de plataformas 3D, realzando la presentación del material, por ejemplo el programa de Google llamado Sketch up, que permite rápidamente armar los diseños en tres dimensiones. O también, se lo puede hacer a mano, con o sin ayudantes de dibujo, dependiendo de los conocimientos y habilidades del profesional.

En las grandes producciones de Hollywood, se crean maquetas de todos los decorados, pero, a no ser que contemos con un abultado presupuesto, en Argentina, esto está muy alejado de la realidad.

En la siguiente etapa, el director de arte, luego de una larga investigación previa, tendrá el diseño de todos los decorados. A su vez presupuestará cada uno de sus diseños y realizará un calendario de trabajo del departamento de arte, de manera tal que se logre optimizar el tiempo y los recursos, coordinando fechas para entrega de decorados intervenidos por los profesionales del departamento de arte.

Luego, se reunirá con el director y productor, quienes le darán una respuesta a su propuesta creativa de arte. En caso de ser positiva continúa su trabajo.

Ayudará a escoger junto al jefe de locación los lugares más adecuados para el diseño y ambientación, ya que a veces es menos costoso rediseñar una locación existente antes que empezar de cero la construcción de un espacio. Mientras, supervisará la construcción de decorados con los encargados de carpintería y, arquitectos o ingenieros, en caso que lo requiera.

A continuación, escogerá a partir de los diseños de esbozos previos, la pintura, papeles pintados y texturas que irán en los decorados. Así también la colocación de carteles, señales y rótulos.

Dependiendo de las exigencias de cada guión, se puede llegar a necesitar telones pintados, donde se contratarán pintores escénicos para realizarlos. Dirigirá los equipos de escultores y acabados moldeados. Seleccionará las plantas y árboles para la finalización de diseño del paisaje, además de la parte de grifería y de supervisar la instalación.

Junto al ambientador, realizará el diseño del atrezzo y mandarán a construir los elementos necesarios de cada decorado. Los constructores son los encargados de materializar una copia fiel de cada elemento según el dibujo detallado que el director de arte les hizo llegar. Deberá escoger las telas necesarias para cada decorado, ya sea para cortinas, tapicería, etc.

Se reunirá con el equipo de vestuario y los encargados de caracterización dándoles la bajada estética para materializar su trabajo.

Luego, se reúne con el director de fotografía para acordar los elementos de iluminación que aparecerán en decorado. Fijará la localización de telones, en caso de que el diseño ideado lo requiera.

A continuación, se reunirá con el director para charlar sobre el montaje de secuencias.

En el caso de utilizarse efectos especiales se realizan las pruebas necesarias para que en el día de rodaje no surjan inconvenientes. Una vez puesto en marcha la creación de los decorados, se reunirá con el director de fotografía para definir la iluminación dependiendo de la estética previamente acordada. Una vez finalizados los decorados teniendo en cuenta el plan de rodaje inicial, se comienza a rodar.

1.5. Relación del director de arte con otros profesionales.



Figura 1: Relación con otros profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Cuando se comienza un proyecto audiovisual el departamento de arte se convierte rápidamente en la familia de uno, dejando la propia en segundo lugar. Esta nueva adquisición le llevará horas de arduo trabajo, responsabilidad, presión e intranquilidad, pero al finalizarlo, una gran satisfacción.

Como ya se mencionó, el rol del diseñador de producción en Argentina no es utilizado, sino que el mismo director de arte realiza las tareas de ambos profesionales. En el cine de Hollywood ambos son la cabeza de equipo del departamento de arte, acá esa jerarquía lo ocupa únicamente el director de arte. La relación de estos suele ser intensa, ya que el trabajo de uno compensa el del otro. Pero, cada profesional tiene su rol bien definido en la realización de un largometraje. El diseñador de producción se ocupa del concepto y el diseño general del arte, mientras que el director de arte es el encargado de materializar las ideas de este.

Según el director de arte Phil Dagort (Expediente X, Dos metros bajo Tierra), el diseñador de producción es el jefe del departamento de arte de la película y "diseñador" es el título que se le da.

La efectiva relación entre los profesionales asegura gran parte del trabajo, ya que ambos dependen el uno del otro. Un director de arte realmente bueno en su trabajo defiende la visión del diseñador de producción, repartiendo el presupuesto junto al jefe de construcción para dividir los fondos para cada decorado. Ya que el objetivo final, es llegar al resultado ideado, sin tener que bajar el nivel, defendiendo siempre el concepto visual e intentando no pasarse abruptamente del presupuesto.

El camino a seguir del director de arte será la mirada del director. Debe saber lo que este quiere. Traducir y materializar su visión es la labor del director de arte. Hay varios tipos de directores, por un lado tenemos los que ceden la responsabilidad visual de la película otorgándola al equipo de diseño, y los otros, que son sumamente visuales y se pasan horas dentro de las oficinas de arte, y entre más imágenes desparramadas por las paredes mejor, ellos saben traducirlas rápidamente, por que en definitiva la imagen más fiel a su deseo está en su cabeza. Los dibujos alzados a mano, los esbozos conceptuales, los dibujos de las plantas, los storyboards son herramientas de suma utilidad a la hora de definir la estética de la película. Más cantidad de material tengamos desarrollado mejor.

La productora y el jefe de producción ven en la película un producto que debe ser bien vendido y dar altas ganancias. Es decir, un producto de excelente calidad pero de bajo precio. Por lo tanto, es indispensable procurar cometer los mínimos errores posibles, para que el departamento de arte continúe siempre en movimiento y sea efectivo respecto a los otros departamentos que intervienen en un largometraje. Se exigirá que se adapte de forma estricta al presupuesto. Para esto debe haber una correcta división de tareas y una excelente comunicación, ya que cada error se traduce en pérdida de tiempo y por ende, dinero.

En definitiva, el constante "tira y afloja" entre las fuerzas financieras, políticas y creativas con las que debe lidiar el director de arte son extremas en una película con o sin sindicato de por medio. El hecho de triunfar trabajando en la industria cinematográfica, donde la colaboración es esencial, refuerza la velocidad de reacción, la autoestima, la acción y la creatividad para negociar frente a grandes egos. No es un cargo para alguien susceptible o inseguro. Pone a prueba cada fibra de su personalidad, así como su acuidad mental y su determinación. Debido al constante examen de sus habilidades sociales y a sus fuerzas interiores, la dirección de arte presenta un excepcional abanico de desafíos en todo el ámbito del cine. (Rizzo, M. 2007. p.27)

Además de las tareas ya mencionadas, el director de arte contribuye en gran parte a la organización, ya sea física como administrativa del departamento de arte. Dependiendo de sus necesidades contratará ayudantes, ilustradores, ambientadores,

artistas gráficos, constructores de atrezzo, soldadores, pintores de rodaje y escénicos, especialistas en determinados rubros, etc. En películas donde el presupuesto es mas acotado, el director de arte suele realizar casi todas las tareas de los profesionales mencionados, a diferencia de las películas de mayor presupuesto donde las exigencias se pueden derivar. Pero lo importante luego del arduo esfuerzo es llegar a alcanzar las metas, por más obstáculos que aparezcan en el camino, lo esencial es mantenerse fiel a nuestros objetivos sin importar cuánto cuesta llegar a ellos.

El ambientador es un profesional sumamente importante dentro del departamento de arte, es el encargado de darle vida a los decorados. El director de arte crea la estructura donde se va a desarrollar la película bajo ciertos parámetros conceptuales y, el ambientador le da el subtexto y la textura. La personalidad de un personaje puede estar bien delineada en el guión y servirle al actor para la construcción del personaje, así también puede demostrarse de manera implícita en un decorado gracias a la interpretación del ambientador. El director de arte le da cuerpo al decorado, el ambientador le da vida.

A este profesional se lo suele llamar también atrezzista, el nombre de este viene de su trabajo, ya que es el encargado del atrezzo. Llamamos así a los detalles, a los elementos físicos que representan objetos de la vida real, y son utilizados por los actores para representar una realidad creíble. Los personajes interactúan con el atrezzo, lo agarran, lo mueven, se apoyan sobre él, haciendo que se enfatice la acción.

"Digamos que el atrezzo es al escenario lo que el vestuario al actor". (Orgáz, s.d, párrafo 3).

Para un correcto diseño de atrezzo, es necesaria una profunda investigación, más aún si nuestra película es de época, donde no es lo mismo una moneda del 1930 a una de 1950. Y este tipo de errores siempre sale a la luz. Es por eso que hay que cuidar al máximo estos detalles.

El vestuarista define en gran parte el lineamiento del personaje y revela mucha información acerca de este a través del vestuario, desde la época en que transcurre la historia, la psicología del personaje, la profesión, sus hobbies, sus gustos musicales, su situación socio-económica, etc. La tarea del vestuarista no es simplemente cargar de harapos al actor, sino darle herramientas a través del vestuario para que este logre desde lo superficial adentrarse en su personaje. Si bien este no trabaja directamente junto al director de arte, definen juntos el lineamiento estético de los personajes, realizando un seguimiento del trabajo de cada uno y estando al tanto de posibles cambios.

El trabajo diario fomentará la estrecha relación del director de arte con su asistente. Colaborará en toda tarea que el director de arte no pueda realizar, ya sea por cuestiones de tiempo, por la cantidad de trabajo y las extensivas tareas que desempeña, por lo cual el asistente hará seguimientos, supervisará cuestiones específicas que el trabajo diario requiera. Cabe mencionar que a pesar de la importancia de este, a la hora de tomar decisiones, la respuesta final la tendrá siempre el director de arte.

Se va a relacionar también con el jefe de locación y va a trabajar a la par de este en la búsqueda de las locaciones que más se adapten a lo deseado. Es de los primeros en sumarse a la etapa de pre producción. El director de arte lo acompañará a ver cada una, se tendrán en cuenta desde la ubicación de los toma corrientes hasta los horarios permitidos de entrada y salida en cada lugar. El jefe de locación será el nexo entre el director de arte y, por ejemplo, el dueño de la casa que fue alquilada para realizar las tomas interiores.

Tendrá una fuerte relación con el constructor, ya que este, además de materializar los decorados, es un experto en solucionar cuestiones físicas y problemas estructurales. Es un gran conocedor de materiales, por lo que siempre antes de tomar alguna decisión es recomendable conversar con él.

El director de fotografía se encarga del diseño de iluminación y de la estética de la misma. Tomará decisiones en cuanto a luz, encuadre, composición, texturas y ópticas. Trabajará con el director de arte para crear la estética acorde a la historia a través de la iluminación, definiendo colores, contrastes, etc. Además el director de arte consultará con este acerca de las fuentes lumínicas que utilizará dentro del decorado a modo de ambientación, definiendo si están en armonía con el diseño de iluminación que el director de fotografía propone.

Dependiendo del perfil del utilero y el equipo de trabajo, este puede incorporarse en la preproducción o en el rodaje mismo. En caso de incorporarse en la preproducción y tener habilidades para

construcción, el utilero podrá materializar ciertos objetos que requieran los decorados. La relación de este con el director de arte va a ser estrecha, ya sea que se incorpore en cualquiera de las dos etapas, el utilero será de gran ayuda para el director de arte en la producción.

El supervisor de efectos especiales, intervendrá si el guión lo requiere. Este profesional dependiendo de las exigencias de la historia, trabajará en determinadas secuencias con el fin de obtener los mejores resultados. Será supervisado siempre por el director de arte quien le explicará que es lo que desea. Los efectos especiales son complejos de hacer, hay empresas que se dedican específicamente a estos, por lo que es mejor acudir a estas obteniendo un resultado superior.

1.6. La dirección de arte en cine, publicidad y TV.

En cine el director de arte es el que se encarga de la estética de la película. Está deberá estar aprobada por un director, partiendo de su mirada, y por un productor teniendo en cuenta el presupuesto y financiamiento. Contará con su equipo de trabajo donde cada profesional desarrollará su tarea en su área, pero siempre partiendo del lineamiento estético dado por el director de arte.

En televisión, si bien aparece en los créditos el rol de director de arte, el canal cuenta con el trabajo de un escenógrafo, quien será el encargado de realizar el seguimiento de los decorados a lo largo de toda la tira o, en el caso de un magazine procurará que estén listos antes de salir al aire o comenzar a grabar. Raramente el trabajo de director de arte sea desarrollado en televisión como

se plantea en este trabajo, los tiempos son cortos y las transmisiones constantes.

La puesta es en base a tres cámaras que se moverán por todo el lugar, por lo que es imprescindible estar al tanto de todos los detalles, para evitar en grabación posibles obstáculos referentes a decorados.

En grandes producciones como por ejemplo las de HBO, hay un director de arte que se encargará de realizar un lineamiento estético que debe respetarse desde el comienzo al final de la producción.

En publicidad, la agencia será el nexo entre el cliente por ejemplo Coca Cola, y la productora. La agencia propone una idea y sale a licitación, manda el guión a varias productoras las cuales darán una devolución y un presupuesto. El director de arte se encargará de realizar una propuesta estética. Cabe mencionar que no siempre sale a licitación, muchas veces se tiene un equipo conformado con el que siempre se trabaja.

A continuación, la agencia elige la productora que le resulte más convincente en base al presupuesto y la devolución. El primer presupuesto que entrega la productora suele ser estimativo y por lo general redondeado hacia cifras más altas. Luego de haber sido seleccionada la productora, el segundo presupuesto que se dará es exacto, con las variantes necesarias. Por ejemplo, en el caso de que se requiera para uno de los decorados del comercial un sillón de cuero. Se consigue uno de cuero real que sale determinada cifra y otro de cuerina que cuesta mucho menos. A continuación nuestro

cliente elige el deseado teniendo en cuenta el presupuesto y como el sillón da en cámara con cada uno de los materiales.

La agencia manda un brief, primero al cliente y luego a la productora.

El brief es un documento que sirve como referencia y punto de partida para comenzar el proceso creativo de una campaña publicitaria. En este se da la estrategia que permitirá llegar al objetivo publicitario deseado.

El brief plantea la necesidad de crear una campaña para promocionar o posicionar un producto o servicio, con el fin de lograr alcanzar el objetivo final como el de aumentar las ventas, incrementando el crecimiento y desarrollo de la empresa que busca a través de este medio publicitario, su objetivo financiero.

El brief contiene los objetivos de la campaña, estos objetivos deben ser realistas teniendo en cuenta los recursos disponibles de capital que tiene la empresa para la inversión en la campaña. También contiene las características del producto o servicio que se quiere vender. Se destacan las cualidades más sobresalientes, haciendo hincapié en los beneficios que se le va a dar al consumidor. En el caso de ser un producto que ya está en funcionamiento en el mercado se da su posicionamiento actual, si es un producto nuevo se da el posicionamiento que se desea tener. Este establece el reconocimiento en el mercado, es decir, lo que el cliente sabe, piensa y conoce de este producto o servicio. Si al verlo u oír el nombre lo asocia con calidad, servicio, etc. Ese se logra con un buen manejo promocional de medios publicitarios,

campañas, esto requiere inversión y tiempo, interviene a su vez factores psicológicos que inducen a la compra del producto, que no tienen que ver con precio, sino con la identidad del comprador del producto.

1.7. La propuesta estética.

Entendemos por propuesta estética a la construcción creativa que realiza un director de arte del mundo propuesto en un guión. Esta, será presentada de la manera que lo vea más conveniente. Es importante la originalidad y la creatividad ante todo.

Como punto de partida sirve atribuirle valores a la historia. Se puede jugar, con los valores puestos en juego en el desarrollo de esta, seleccionando una paleta cromática para determinar las transiciones en la historia.

Se define la paleta de color o cromática como, el conjunto de colores con los que se va a trabajar a lo largo del desarrollo creativo de la producción.

Por ejemplo, el caso de una historia de dos jóvenes mujeres que tras sufrir una tormentosa infancia por culpa de su madre tutora, deciden terminar con la vida de esta. Se dan a la fuga y reconstruyen su vida al casarse con dos señores de buena familia y tener hijos. Al cabo de unos años son encontradas culpables de dicho homicidio y encarceladas.

Al comenzar se trataba de escapar de esa mujer, ahora se trata de escapar de un homicidio. Creen encontrar una nueva vida al lado de

sus esposos pero el incidente las sigue hasta ser encontradas culpables de dicho crimen.

Si se tomase esta historia como guía, se podría relacionar el juego de valores con los colores o texturas que se van utilizando a medida que la historia progresa y la vida de los personajes se vuelve cada vez más turbia. Se podría cambiar la gama de colores en cierta etapas. Por ejemplo, en la niñez de estas se podría usar una paleta de color específica, con colores oscuros simulando desamparo, soledad y tristeza, luego la historia toma su curso y los hechos escalofriantes suceden volviéndose todo aún más oscuro.

Cuando escapan y comienzan la etapa de enamoramiento cambia de nuevo la paleta cromática, los colores pueden ser claros, suaves, pasteles, para volver a ser sombríos cuando se las comienza a investigar y finalizar siendo condenadas culpables del asesinato.

Este cambio de paleta de color, permite plasmar los sucesos de la historia no sólo desde las acciones de los personajes, sino también a través del trabajo de composición arte.

Con estos valores planteados, se podrá empezar a adjudicar estos conceptos a los decorados, a los personajes desde su vestuario y a todos los elementos que aparezcan en encuadre. Este proceso de bajada de información para luego plasmarlo en la imagen debe estar justificado o respaldado por un concepto profundo que cabe en la mente del director de arte. Utilizando referencias literarias, fotografías, recuerdos, música, etc.

Es necesario que los valores y conceptos que manejemos desde un principio se desarrollen a lo largo de todo el largometraje, de manera tal que se le de unidad a la historia y puedan ser plasmados en el encuadre final.

Como bien dice el libro *Escenografía cinematográfica* de Gentile, Díaz y Ferrari, se puede realizar una especie de esquema de trabajo para poder llegar al objetivo deseado, este posee tres ejes fundamentales, los cuales el profesional no puede dejar pasar por alto. Estos son, el criterio artístico, el conocimiento de la técnica y el aspecto económico. Para la creación de la propuesta estética nos basaremos en el primer eje, "el criterio artístico" que encierra, por un lado la documentación y por el otro el diseño plástico. En los próximos capítulos se desarrollarán los dos ejes faltantes.

La documentación, es el trabajo más importante que realiza el director de arte bajo concepto. En esta etapa este profesional debe adquirir todos los conocimientos necesarios para poder empezar a desarrollar su trabajo. Por ejemplo, en el caso de una película de época, donde el trabajo sobre la documentación va a ser extenso, debido a que todo detalle que aparezca en encuadre le dará credibilidad al resultado final. Además este proceso de investigación le dará la posibilidad de sumergirse de lleno en la historia, trasladando su vida a esa época, comprendiendo la esencia de la película.

Más cantidad de material lea mejor, será la puerta de entrada para ingresar a ese nuevo mundo que hoy le toca reconstruir. Puede

hacerlo en revistas, novelas, libros o cualquier publicación que le aporte datos sobre la época. Mejor aún si cuenta con material fotográfico, su trabajo será mucho más simple, por que tendrá la copia fiel de una porción de realidad, y no hay copia más exacta que la fotografía que captura un fotógrafo o el cuadro que pinta el artista. Es importante que el director de arte vaya haciendo una recopilación de datos e imágenes y las guarde en su computadora, ya que esta investigación que le ha llevado horas le servirá para siempre. Debe ser ordenado al guardarlo por la cantidad de imágenes a las que hoy tenemos la posibilidad de acceder, estos bancos de imágenes y archivos literarios serán de un altísimo valor para el profesional.

“La documentación debe ser reordenada, utilizada en virtud a la acción dramática, recreada, no en forma testimonial, ya que debe siempre trabajar sobre la idea de ficción”. (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007, p. 218)

Dentro del criterio artístico, además de la documentación, vamos a tener lo relacionado con el diseño plástico. Este consiste en la realización de todos los elementos necesarios para demostrar la comprensión del director de arte realizará el profesional, el director podrá tomar noción de la mirada de este.

Estará compuesto por bocetos de decorados ya sea a partir de dibujos hechos a mano en escala o de manera digital en plataformas 3D, de manera tal que lo creado en la imaginación del director de arte se haga visible. Además lineamiento de colores, Mood de los personajes, texturas, y todo lo que sea necesario para que el

profesional plasme su visión de este nuevo mundo en el que se adentrará por unos meses.

Diseñar el aspecto plástico que tendrá una película consiste, para el director de arte, en preconcebir la obra en términos visuales, en función de los datos que le sugiere el guión. El tratamiento plástico que el director artístico cree deberá estar entonces vinculado a las distintas emociones, al tema y a la connotación psicológica que presenta el guión. Todos estos elementos quedarán así amalgamados en una única atmósfera dramática que se adecue a la historia y a los personajes que la viven. (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007.p. 210)

El director de arte deberá liberarse de toda idea pre concebida o prejuicio, de manera tal que pueda comenzar a crear sin ningún tipo de condicionamiento. Por que si ya existe una estructura del material a trabajar en la cabeza del creador le será difícil poder romper con esta y dejar florecer el espíritu creativo sin restricciones.

Todos los elementos que componen el decorado deben tener una justificación a su existencia. A su vez, una finalidad específica, ya sea, servirle al actor para ejecutar una acción de manera tal que pueda desarrollar su personaje en un ambiente propicio, o por el simple hecho de estar en el decorado, brindar información al espectador. No queremos elementos que estén sueltos en el encuadre o que desvíen la atención, sino que formen parte del discurso que se cuenta e intercedan en el.

1.8. Herramientas útiles para el director de arte.

Hay ciertas herramientas muy valiosas para un director de arte que lo ayudan a organizar sus tareas y representar la idea que tiene en mente de forma plástica. Cada director de arte tiene su procedimiento para llevar a cabo su trabajo, algunos optan por lo manual y otros por lo tecnológico, o ambos. Si embargo se puede establecer cierto patrón de orden que emplean muchos profesionales.

Los planos de estudio son de suma importancia, más aún si se trata de decorados en estudio es imprescindible que el director de arte conozca las dimensiones del espacio en el que va a trabajar. El plano de estudio se dibuja en base a las medidas preestablecidas con los valores reales. En este no pueden faltar las siguientes medidas; superficie total del set, medidas específicas de paredes o ventanas, entradas al estudio, información detallada de ubicación de toma corrientes, y todo dato considerado relevante que no puede dejar de tomarse en cuenta.

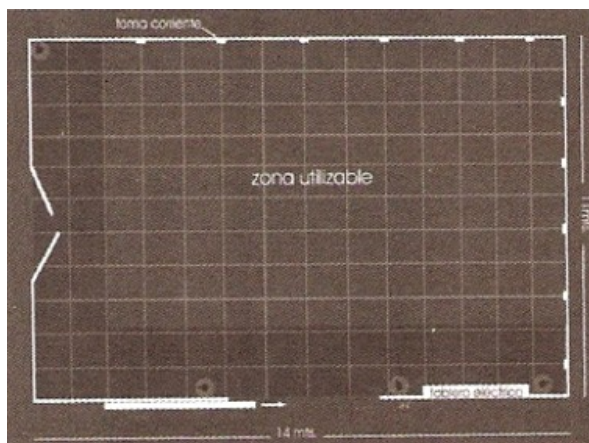


Figura 2: Plano de estudio. Fuente: Díaz, R. Ferrari, P. Gentile, M. (2007). Escenografía cinematográfica. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Los bocetos, son dibujos explicativos que el director de arte realiza para representar su visión de los decorados, traduciendo al director lo que tiene en mente. A través del boceto se puede mostrar una propuesta gracias a dibujos sencillos creados a partir de líneas y colores, con una intención práctica. Describen espacios, dando una aproximación a como se verá el resultado final, mostrando lo que se debe incluir dentro del decorado, a partir de formas, colores y texturas, perfilando un estilo.

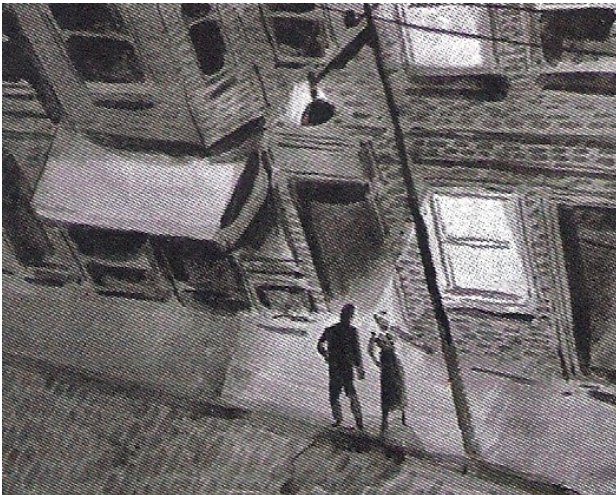


Figura 3: Bocetos de Gory Muñoz. Fuente: Díaz, R. Ferrari, P. Gentile, M. (2007). Escenografía cinematográfica. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Al realizar estos bocetos se debe estudiar la luz, los ángulos de cámara y la posición de actores en la puesta en escena. Una vez comprendidos estos datos, se comenzará a incluir la ambientación.

En caso de hacerlos de forma manual, se puede utilizar la técnica de boceto superpuesto, que consiste en colocar una transparencia por encima del dibujo en lápiz e ir probando diferentes colores y texturas superponiéndolo sobre el dibujo base. Pero la realidad, es que hoy en día con los grandes avances tecnológicos, se suele realizar de forma digital con ciertos programas que hacen esta tarea mucho más sencilla y a su vez funcional, por la cantidad de opciones que tenemos.

Sin duda el boceto es el punto inicial del desarrollo de una idea estética que concluye en la definición del personaje y su ámbito. Es la herramienta inicial para calificar el intercambio de ideas con el director.

Si el director aprueba los bocetos realizados, se continuará con las plantas a escala y las alzadas.

Las plantas a escala son planos que permiten visualizar desde un plano cenital la organización del espacio de manera tal que se pueda aprovecharlo al máximo. Estas son similares a los planos que realiza un arquitecto, es decir, a escala. A medida que se avance en la creación de la planta, se podrán ir incluyendo elementos de utilería y precisando su ubicación en el decorado. Es necesario mensurar cada elemento, esto evitará que cometamos graves errores a futuro, relacionado con la disposición espacial del decorado. Así también las cotas de las paredes, ventanas, arcadas, y toda medida que pueda ser útil.

Las plantas son un elemento imprescindible para brindar información a los realizadores, carpinteros, pintores, etc. Así

también son de suma importancia para el director, ya que gracias a estas podrá ir definiendo las posiciones de cámara y los movimientos de los actores.

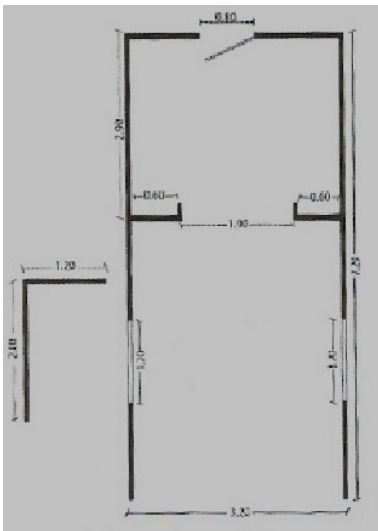


Figura 4: Planta a escala con medidas. Fuente: Díaz, R. Ferrari, P. Gentile, M. (2007). Escenografía cinematográfica. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Otra herramienta usada son los despiezos, una vez que el director aprueba los bocetos, comienza la construcción de los mismos. Para esto, se deberá delegar trabajo a constructores, carpinteros, etc. Y para dar las indicaciones específicas de lo que se necesita se realizan los despiezos, con medidas, materiales, tamaños. Al igual que las alzadas carecen de perspectiva, ya que no se busca transmitir una sensación, sino la claridad. Son dibujos donde se detalla determinada sección del decorado con el fin de que no haya fallas en su construcción.

Hay distintos tipos de despiezos dependiendo a quien sean destinados, por ejemplo, los despiezos de herrería incluyen información sobre rejas, faroles, construcciones de metal. En el caso que sea un despiezo de color, indica el sector que se pinta. Este además es recomendable acompañarlo con una carta de color y especificar el tipo de pinturas a utilizar. Si se trata de un despiezo de albañilería indica revoques, construcciones de ladrillos, yeso, etc. Los despiezos de carpintería detallan, medidas a escala de bastidores para las paredes que se complementarán con planchas de madera, telas, etc. Además pueden ser utilizados para realizar puertas y ventanas, que por lo general, deben construirse.

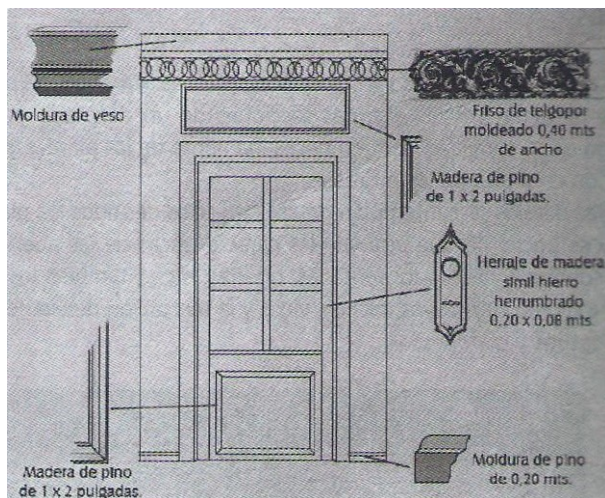


Figura 5: Despiezos. Fuente: Díaz, R. Ferrari, P. Gentile, M. (2007). Escenografía cinematográfica. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Las alzadas surgen de las plantas a escala y son una proyección en altura que permiten ver las diferentes secciones de un decorado

para comprenderlo en su totalidad. Se realizan teniendo en cuenta detalles como, ventanas, puertas, vigas, alturas, etc.

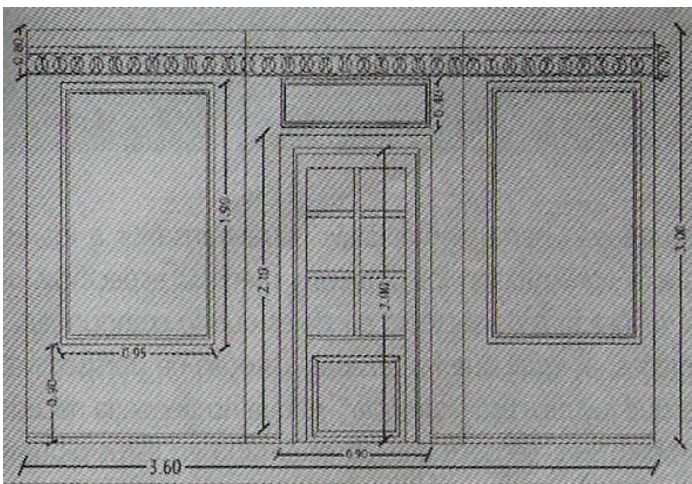


Figura 6: Alzadas. Fuente: Díaz, R. Ferrari, P. Gentile, M. (2007). Escenografía cinematográfica. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Los storyboards son una serie de ilustraciones, cuadros progresivos donde pueden verse secuencialmente, el encuadre, el plano, posición de la cámara y angulación, lugar de los actores, etc. que pertenecen a una escena o secuencia. Los storyboards permiten al director de arte desglosar escenas complejas, de manera tal que gracias a este pueda tomar dimensión del espacio que tiene, y la porción de imagen que tomará la cámara y, a su

vez, definir el decorado que construirá. Sirven también para evitar problemas narrativos o solucionar técnicas complejas.



Figura 7: Storyboard. Fuente: <http://kevinpiercedesign.com/images/Storyboard2.jpg>.

Los Mood de personajes, son una herramienta importante, permite al director de arte representar su visión de determinado personaje a partir de elementos plásticos. Jugando con texturas, colores, fotografías, y todo lo que el profesional considere necesario para transmitir su idea de estos.



Figura 8: Mood. Fuente: Creación propia.

Capítulo 2: Decorados y ambientación.

“Los decorados se definen como espacios que permiten el rodaje de determinadas secuencias pertenecientes a un filme, las cuales implicarán el desarrollo de una acción dramática. Por ello también resulta frecuente que se los denomine unidades escénicas”. (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007, p. 239)

Para adentrarse de manera precisa en los decorados, habría que mencionar los dos ejes faltantes que se mencionan en el libro *Escenografía cinematográfica*, de Gentile, Díaz y Ferrari. Para introducirse en el diseño de los decorados, el director de arte debe tener en cuenta, por un lado sus conocimientos de la técnica y por el otro, el aspecto económico.

Se comenzará hablando del conocimiento de la técnica, la cual abarcará el diseño constructivo y los recursos técnicos. Para el

diseño constructivo, el director de arte debe tener profundos conocimientos acerca de todas las técnicas y herramientas plásticas de diseño con las cuales trabajará a la hora de diseñar. Ya sean, alzadas, despiezos, plantas, storyboards, etc. A su vez, noción del diseño todos los elementos decorativos y funcionales que aparecerán en el encuadre. Respecto a los recursos técnicos, deberá conocer de materiales y procedimientos constructivos de los decorados. Es importante que tenga la capacidad de organización, ya que deberá derivar tareas, a carpinteros, pintores, electricistas, y a otras áreas., pero hará siempre un seguimiento del trabajo que estos realicen para que su construcción sea de forma exitosa.

El siguiente eje, es el aspecto económico, el cual se dividirá en presupuestos de recursos materiales y humanos para la realización. El director de arte deberá hacer un desglose del presupuesto con el fin de lograr la estimación económica de los costos de los decorados, teniendo en cuenta también la mano de obra de los profesionales que hicieron posible el resultado deseado. Los recursos materiales y humanos para la construcción se refieren a los profesionales que trabajarán con el director de arte y la organización y distribución de tareas de estos, teniendo en cuenta un cronograma de fechas.

2.1. Ante todo, documentarse.

Antes de comenzar a pensar posibles decorados o los objetos que formarán parte de estos, la etapa fundamental para la construcción del mundo de la película es realizar un relevamiento de la

documentación existente del tema a tratar, permitiendo definir el concepto visual de la película. Dar el significado de concepto visual suele ser complejo. Michael Rizzo lo define como;

Es como abreviar palabras en símbolos, metáforas o índices; es una imagen que define la idea central de la película. Si las imágenes poseen un núcleo en común, el film goza de cierta coherencia y continuidad. Es el pegamento estético que relaciona visualmente todas las secciones de la película y que justifica la existencia del diseñador de producción, el director artístico y todo el departamento de arte. (Rizzo, M. 2007. p.53)

Documentarse es un proceso que no puede saltarse a la hora de definir el concepto de una película. El director de arte se rodeará de material y vivirá pendiente de este hasta que termine su labor. Hoy en día podemos nutrirnos de grandes cantidades de información gratuita ya sea en la red o en bibliotecas, gracias al aumento de la actividad documental generada por la sociedad de la información y gracias a la explosión del uso de las nuevas tecnologías. Es importante nutrirnos de fuentes que sepamos que son certeras y que no nos aportaran datos falsos. Sucede muchas veces en Internet que se sube información incorrecta, ya que no pasa por ningún tipo de control. Por eso, a la hora de buscar en la red, es necesario corroborar la información y no quedarnos con la primera fuente que nos ofrece el buscador. Existe también la opción de filtrar información y buscar en material únicamente académico.

Se recomienda leer todo el material que sea posible, libros, novelas, revistas y todo material que aporte nuevos datos. A su vez consultar videos, películas y todo material audiovisual existente. En caso de conseguir profesionales vinculados al tema, podemos tomarle una entrevista ya sean historiadores, gente que haya vivido en ese momento, etc., quienes pueden llegar a facilitarnos material que no encontraríamos en otro lado y que ellos sólo poseen.

Se reunirá una cantidad de información enorme, lo que posibilitará al director de arte sumergirse de lleno en el contexto histórico de la película y poder contestarse a sí mismo o al director, cualquier duda que surja relacionada con documentación de la película. Realizar esta investigación, es fundamental para cualquier película pero, lo será más si estamos realizando una película de época, donde los detalles son primordiales, ya que cada elemento que aparezca en pantalla contribuirá a lo que llama Michael Rizzo, el pegamento estético, en este caso de un época.

Si bien este proceso es de suma importancia, es necesario que nunca se pierda el objetivo al que se quiere llegar, es decir, no dejar de lado las exigencias dramáticas de la película. Es por eso que debemos ser flexibles, por que suele pasar que nos metemos de lleno en la investigación y dejamos lo de más de lado. Hay que adaptar el conocimiento adquirido a la historia que se va a contar.

"La documentación debe ser reordenada, utilizada en virtud de la acción dramática, recreada, no en forma testimonial, ya que se

debe siempre trabajar sobre la idea de ficción". (Rizzo, 2007, p.218)

Al tratarse de un guión de época, conocer la historia, ya sea el gobierno de turno, la situación económica del país, etc., son datos que enriquecerán nuestro trabajo y que a su vez no podemos obviar cada vez que enfrentamos un diseño en el cual tenemos que reconstruir una época, ya que si no tenemos claro el contexto en el que se da, posiblemente cometamos errores que saltarán rápidamente.

Son datos de suma importancia ya que esto estará plasmado en la estética, decorados y perfil de los personajes del largometraje. Realizar el diseño de arte no es simplemente colocar objetos frente a cámara, sino trascender esto, de manera tal que el espectador pueda sentir y comprender el sentimiento de la época, por lo que la investigación de la situación del país es de suma importancia ya que tendremos plena libertad sin limitarnos debido a la ausencia de conocimiento al momento de comenzar a diseñar.

2.2. Locaciones naturales o decorados en estudio.

Cuando el director de arte comienza a platearse los escenarios donde se desarrollará la película, surgen muchas ideas y responsabilidades. Deberá brindar un escenario que contribuya al guión logrando una mezcla homogénea entre el espacio donde se desarrolla la acción, y la acción propiamente dicha. Contribuye con los actores para que estos logren contextualizar su personaje, así también el espectador pueda adentrarse en la historia de lleno gracias a la actuación y a la credibilidad de los espacios,

suponiendo que estos que se muestran en pantalla son los únicos existentes para la vida de los personajes.

No hay que permitir que lo visual supere a la trama, es decir, todos los componentes en cuadro deben estar en armonía con lo que se esta contacto, sin que uno supere al otro, por que sino, sabremos que fallamos como directores de arte.

Elegir cual es el espacio mas adecuado para desarrollar las situaciones que presenta el guión, no es tarea fácil. El director de arte trabajará junto a un jefe de locación para poder tomar ciertas decisiones. Existen dos opciones, decorados naturales o decorados de estudio.

Los hermanos Lumière en su época, preferían rodar todo en ambientes naturales, mientras que Méliès optaba únicamente por el estudio. Hoy en día, los realizadores suelen ser más flexibles respecto a sus elecciones, adaptándose a las exigencias mismas del guión, las posibilidades económicas de la realización y la verosimilitud resultante de la historia.

"Generalmente un filme se rueda en varios decorados. En consecuencia lo ideal es que todos ellos estén amalgamados por un diseño global que defina y caracterice la totalidad de la obra".
(Gentile, Díaz, Ferrari, 2007, p. 239)

En las películas donde los presupuestos son bajos, el director de arte optará por locaciones naturales, ya que, construir todos los ambientes de la película en decorados de estudio, significa mucho dinero para un presupuesto que no se tiene. Por lo que, junto a un

jefe de locación tendrán que buscar los decorados naturales que más se adapten a la estética que se le dará a la película. El lugar a elegir, sea rural o urbano, humilde o lujoso, además, deberá tener ciertas exigencias que requiere el departamento de arte, ya sean medidas, texturas, materiales, etc., teniendo en cuenta a su vez, las exigencias de los otros departamentos respecto al decorado; porque si después se tiene que hacer un restyling de todo el lugar, al final, estaremos gastando tanto dinero como si lo haríamos en decorado de estudio, es por eso, que cuando se elija un decorado natural habrá que ser precisos en la elección siendo fieles a nuestra idea original, pero flexibles a la vez en ciertas cosas.

En caso de optar por decorados naturales, es recomendable visitar muchas locaciones, hasta dar con la que más se adecúa para realizar la película. Se debe tomar fotografías de los diferentes puntos de vista de los posibles decorados, esto mismo con todas las que se visiten, de manera tal que cuando se muestre todo el material del relevamiento de locaciones, se tenga una vista completa de todas ellas. Es importante, realizar anotaciones, tomando medidas de la altura de los techos, paredes, etc. así también la ubicación de toma corrientes, y todo dato que se considere valioso.

Como se mencionó, la elección de una locación natural, no es decisión del departamento de arte únicamente, sino que la opinión del equipo de fotografía a la hora de decidir por una locación, será de suma importancia. Fotografía tendrá que corroborar si tendrá la posibilidad de elegir con libertad los encuadres

respecto al espacio para la ubicación de la cámara; los materiales de construcción que fueron utilizados para la realización de la locación, teniendo en cuenta la disposición de ventanas y material de las paredes; el grado de reflexión de todas las superficies ya sean objetos o las mismas paredes, etc. El equipo de sonido también decidirá respecto al lugar, evaluando si la acústica es buena, y si el espacio permite la disposición de sus equipos. Por lo tanto, al realizar este relevamiento de locaciones es necesario que acuda el jefe de locación, con el director de arte, el sonidista y el director de fotografía. Una vez elegida, el director decidirá si se construye en ella o se opta por el decorado en estudio.

2.3. El ambientador y el utilero.

El ambientador será quien vista el decorado y le dará vida a este. Leerá el guión e irá marcando los objetos que se señalan en este. A partir de la planilla de utilería por decorado, hará una bajada de ese material, definiéndolo teniendo en cuenta, época en que se desarrolla la historia, psicología del personaje, clase social, profesión, hábitos, etc.

Cuando 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)

Como se menciono con anterioridad, dependiendo del perfil de utilero y sus habilidades, se encargará de las tareas dispuestas a continuación.

En caso que el asistente de arte no pueda por determinadas razones, el utilero puede ayudar a seleccionar objetos que figuran en la planilla de utilería respetando la bajada conceptual del director de arte. Resulta que hay objetos que son imposibles de conseguir, por que son originales o por que son muy costosos, por su imposibilidad, etc. Por lo que deben ser realizados por los utileros. Este puede ser un carpintero, pintor, soldador, etc. Lo importante es que tenga conocimiento de estos oficios para desempeñar con éxito su trabajo.

Están los utileros de calle, que son los encargados de rastrear atrezzo, deben encargarse de retirarlo y devolverlo en caso de alquiler o canje.

También están los llamados utileros de piso, que son los que están siempre presentes en el set, y solucionan los problemas técnicos que se presenten. Suelen ser varias personas que realizarán trabajos de carpintería, cambian de lugar elementos de mobiliario, solucionan inconvenientes con el brillo de los objetos, entre otras tareas que surgen en el momento de rodaje.

Los utileros pueden realizar muchas tareas y son indispensables en rodaje, como desarrollen su trabajo dependerá de sus habilidades y como este conformado el equipo de arte.

2.4. Atrezzo o utilería.

El término *atrezzo* viene del italiano y significa objeto de ambientación. En Argentina, algunos profesionales suelen usarlo, pero es más probable que se lo llame *utilería*.

Son todos los objetos mobiliarios que se colocan en el decorado. Estos tendrán un papel fundamental ya sea para vestir el decorado a modo de ambientación o para permitir que los personajes concreten determinada acción.

Podemos dividirla en tres categorías:

Utilería de mano, son los objetos que utiliza el actor al interpretar su personaje en una escena; por ejemplo, teléfono celular, bastón, libro, etc.

Utilería practicable, un mueble u otro elemento que utilice el actor.

Utilería no practicable, objetos de la escenografía que tienen la finalidad de ambientar el decorado.

La *utilería* es tan importante narrativamente como lo es el decorado. Aporta información del personaje y de la situación que vive este. Al definir como serán los decorados, el director de arte también imaginará dónde y cómo ubicará cada objeto de *utilería*. Para esto, tendrá realizada una lista detallada por decorado, y los objetos que aparecerán en esta, clasificados como se mencionó anteriormente. Esta planilla la hará a partir del guión de la película, ya que en este tendrá mencionados varios objetos que deben nombrarse en la planilla para no ser olvidados, si se los nombra en el guión es porque tienen una clara función

dentro del encuadre, ya sea contando algo silenciosamente o porque el actor lo usará cuando intervenga en la escena. Más detallada será la planilla mejor, nos ahorrará tiempo a futuro y evitará conflictos de rodaje.

Algunas productoras suelen tener depósitos donde guardan objetos que fueron usados en otras producciones, con el fin de no desecharla y que puedan volver a ser usadas. Si bien ocuparán lugar, en el caso de tenerlo, hará que se ahorre tiempo y dinero.

2.5. ¿Canje, alquiler, compra o realización?

El director de arte y el ambientador junto a su equipo harán una exhaustiva búsqueda de todos los objetos de atrezzo que aparecerán en encuadre. Para esto hará una exhaustiva investigación con el fin de disociar diferentes estilos y así llegar a encontrar el deseado para el largometraje. Una vez realizado esto, el departamento de arte comenzará una búsqueda de los objetos que vestirán los decorados. En esta optará por el canje, el alquiler, la compra o la realización de la utilería.

En caso de canje, lo que se hace es una especie de intercambio, por ejemplo, determinada empresa de muebles rústicos presta una mesa de madera, no habrá que comprarla pero, se le hace un remito como muestra de que el objeto fue entregado, una carta de compromiso y un cheque de garantía. Por el lado de la producción, puede acordar con esta empresa de muebles que aparezca en los créditos el logo de esta, a modo de publicidad. En caso de que la mesa se dañe por alguna razón en rodaje, la producción debe

hacerse cargo de esto y el cheque de garantía será absorbido por la empresa.

Si se trata de alquiler, son los mismos requerimientos del canje pero no se nombra la empresa en los créditos por que ya se le esta pagando por el alquiler. Así también llegado a dañarse el objeto, habrá que pagarlo con la garantía que se dejó al retirarlo.

En caso de no conseguir el objeto por canje o por alquiler, se accede a comprarlo. Una vez terminado el rodaje de la película, lo que se suele hacer es un remate entre los miembros de la producción, de los objetos que fueron comprados, con el fin de recuperar parte del dinero invertido. O si no, puede quedárselo la productora y utilizarlo para futuros proyectos.

La construcción es otra de las opciones. Cuando el objeto no lo encontramos, lo diseñamos y mandamos a construir, de manera tal que sea exacto a lo que necesitamos. El director de arte a lo largo de su trabajo va contando con una agenda de contactos con gente capacita en diferentes áreas, entre ellas construcción. Este sabrá con quien contactarse para que materialice de forma adecuada su idea.

2.6. Desglose de utilería y decorados.

El desglose de utilería sirve para que cuando se busquen los objetos de atrezzo de cada decorado, se procure no olvidar ninguno. Se puede comenzar a armar este desglose marcando en el guión cada vez que se hace mención a algún elemento. Cuando se tengan diseñados los decorados, este desglose se irá completando.

Se puede realizar por escena separando utilería pesada y liviana, lo que va a permitir seguir un orden. El formato puede variar, pero hay ciertos datos que son necesarios que este contenga. Estará compuesto por una celda que especifique el decorado del que se trata y las escenas en las que se rodará en ese decorado. A continuación, se puede separar en utilería pesada y liviana, refiriéndose como pesada a los objetos de mayores dimensiones y peso, tal como, una cama, un sofá, etc. Se llamará utilería liviana a pequeños objetos como lámparas, libros, lapiceras, entre otras.

Al lado de la celda donde se de el listado de toda la utilería, se dejará una celda para definir la cantidad de piezas de cada objeto. Por último, se puede dejar un espacio más para colocar referencias o características.

El desglose de decorados, permitirá visualizar rápidamente las características de cada escena. Ofreciéndonos datos, tales como, número de escena, si se trata de un decorado interior o exterior, en que momento del día se debe rodar, puede ser día, noche, atardecer, al alba, etc. Donde estará ubicada la locación en caso de tratarse de una locación natural, o en el caso de estudio, donde se ubica el estudio geográficamente. Además, cuales son los personajes que intervendrán en la escena. También se puede añadir una pequeña descripción de lo que sucede en esta, para poder seguir un orden cronológico de la historia.

Desgloses de utilería y decorados, en el cuerpo C del Proyecto de Graduación.

Capítulo 3: Caracterización.

El arte de la caracterización es el arte de transformar una persona en un personaje. Va desde el más natural y sutil maquillaje hasta la transformación más impactante.

Gracias a esta, se ofrece la posibilidad de recrear personajes de todo tipo, desde personajes fantásticos e imposibles a cualquier personaje de otra época. Quitarle diez años de encima aun anciano, o convertir a un niño en una persona mayor.

La caracterización será posible gracias a tres etapas, la realización del vestuario, maquillaje y peinado.

3.1. El vestuario.

El vestuario es un elemento clave que participa en la expresividad de la imagen. Se entiende por vestuario al conjunto formado por prendas que usan los personajes en una película. Debe transmitir al espectador sin palabras como es el personaje, sus características psicológicas, si es depresivo, optimista, fuerte, frágil; su condición social, tiene dinero, le gusta aparentar; su forma de ser, es perfeccionista, descuidado, malhumorado, etc. Este no se escoge al azar, sino que pasa por una profunda selección, es pensado y diseñado para el personaje de la historia. El vestuario y la caracterización es lo primero que lo describe antes que el diálogo, ni bien lo vemos entrar a escena o en cuadro, simplemente por la calidad de las telas o el color, esta hablando del personaje, si es un traje caro o barato, delatando la

condición social, un traje de noche, entallado al cuerpo de una mujer puede ser muy glamoroso si es de una tela sofisticada, pero si es de una satinada y de colores fuertes puede ser de una mujer que trabaja en la noche.

Detrás del exhaustivo trabajo de la gente de vestuario, hay un lineamiento estético que es dado por el director de arte, teniendo en cuenta el estilo y concepto estético elegido para la película. A la hora de seleccionar las telas y colores del vestuario, se tendrá en cuenta los decorados donde el personaje interpretará con esa ropa, ya que, se va a buscar que este se destaque frente a la escenografía y no que se ofusque.

El vestuarista en base al lineamiento que le da el director de arte, diseñará una propuesta teniendo en cuenta las características dadas al personaje en la historia y lo que se busca transmitir de este. Además brindará un muestreo de las posibles telas con las que se van a materializar las prendas. Este se reunirá con el director de arte y expondrá su propuesta, si le parece apropiada el vestuarista continuará su trabajo.

Las telas deben ser elegidas teniendo en cuenta como dan en cámara y respecto al diseño de iluminación creado en cada escena por el director de fotografía de la producción.

El vestuarista contará con su ayudante, en caso que lo requiera, y su equipo de costureros los cuales trabajan con un mismo objetivo, lograr que el vestuario se adecue perfectamente al personaje y hable visualmente del perfil de este.

Ambos, tanto vestuarista como realizadores son roles de suma importancia, en los que se manejan diferentes saberes, tratándose de ambos casos actos creativos. El vestuarista dará una bajada

conceptual en base al lineamiento dado por el director de arte y diseñará los trajes en base a su criterio estético. Los realizadores, transformarán la idea materialmente.

Así el director de arte realiza una investigación para darle el lineamiento al vestuarista, este lo continúa de manera exhaustiva, baja referencias de Internet, recurre a bibliotecas, indaga, con el fin de comenzar a armar en su cabeza las posibles opciones de vestuario.

El vestuario puede ser; realista, conforme a la realidad histórica, el vestuarista se informará previamente acerca de la época a realizar. Se busca la exactitud histórica en la indumentaria.

Puede ser pararealista, donde el vestuarista se documenta, pero se ha procedido a la estilización en las prendas. Procurando resaltar la belleza o la espectacularidad de la indumentaria por encima del realismo.

Así también puede tratarse de un vestuario simbólico, donde la exactitud histórica no tiene que ver. Los trajes servirán para transmitir simbólicamente el perfil del personaje, ya sea su clase social, su profesión, sus estados anímicos, etc.

A la hora de armar su cronograma respecto a los días de rodaje y la cantidad de cambios, el vestuarista tendrá en cuenta la cantidad de días que va a ser usado cada cambio en base al desglose de vestuario y el plan diario de filmación estipulado. En caso que el guión requiera que las prendas vayan a ensuciarse,

romperse, mojarse, deberá tener un mismo cambio para no detener el rodaje y hacer esperar a todo el equipo hasta resolver el vestuario para la repetición de una toma. Es por eso que se debe valer de un desglose actualizado de cómo va a ser la seguidilla de cambios para cada personaje, y la cantidad de unidades por prenda.

Todo lo que aparece en pantalla está diseñado con el fin de crear un estilo, por lo que el vestuario no es jamás un elemento aislado, sino que si está en relación con todo lo que lo rodea, aumentará el efecto y la sensación que se quiere transmitir. Los trajes, así como los decorados y accesorios, ayudan a la caracterización de los personajes y adquieren un gran valor expresivo.

Johann Wolfgang von Goethe, poeta, novelista, dramaturgo y científico alemán, decía que la condición, las costumbres y los vestuarios cambian y cubren al hombre hasta tal punto que es posible penetrar en su intimidad a través de una capa exterior.

3.2. Desglose de vestuario.

El desglose de vestuario estará compuesto por un listado de las prendas que usará cada personaje. Para poder realizarlo de forma ordenada y no tener dificultades por la cantidad de escenas, es recomendable hacerlo con la escaleta del guión al lado, ya que con esta se visualizarán rápidamente los cambios o la continuidad de vestuario de los personajes al correr las escenas.

Los desgloses pueden variar dependiendo de las exigencias de cada producción. De todas formas, un desglose de vestuario debería

estar compuesto por, una primera columna en donde se va a colocar el "nombre del personaje". A continuación, "código", que puede ser las primeras dos letras de cada personaje, por ejemplo, Pedro, el código para el primer cambio podría ser, PE1. Este código sirve para no tener que repetir la composición de cada cambio cada vez que se lo menciona en una planilla, por lo que con el código "PE1", se sabrá que se refiere al primer cambio de Pedro.

Luego otra celda quedaría para "vestuario", se puede dividir esta en descripción y cantidad, acá se va a hacer el listado de todas las prendas que van a usarse de principio a fin del guión, y la cantidad que se necesita de cada una, ya que si la prenda debe mojarse, ensuciarse, etc., debemos tener otra más por si hay que repetir la toma, o se debe continuar con otra escena en el mismo decorado donde el actor usa nuevamente esa prenda pero seca o limpia.

En la próxima celda se deja espacio para los "accesorios", así también como la celda de vestuario, esta estará dividida en descripción y cantidad.

Se dejará otra columna para "escena", esto permitirá seguir un orden claro, teniendo en cuenta el plan de filmación diario, ubicando la celda de escena en la planilla de vestuario, rápidamente se sabrá que prendas tendrán que estar listas para usar en determinado día.

Se suele dejar una columna más de "observaciones", donde se pueden colocar datos como aclaraciones respecto a que determinada prenda se va a manchar en rodaje, o también que se necesita que un traje

simule ser viejo, o haber sido quemado, manchado, etc.

Se agrega también una columna especificando las medidas de los actores, pero no necesariamente en esta planilla general, esos datos pueden estar en desgloses puntuales para cada cambio o en planillas con datos de los actores.

La planilla de vestuario, se encuentra en el Cuerpo C.

3.3. Maquillaje y peinado.

El maquillaje y peinado forman parte de la caracterización del personaje, junto con el vestuario.

Mediante la aplicación de técnicas de peluquería, implantes y maquillaje, se puede lograr una buena caracterización, dependiendo de los dotes de quien lo haga. Estos cambios permiten adaptar la fisonomía del intérprete a las características del personaje que estará interpretando.

Se colocarán postizos, pelucas, prótesis, dependiendo de las exigencias de cada personaje del guión y la caracterización que se desee realizar.

Es necesario en esta transformación de persona a personaje, tener en cuenta la comodidad del actor, y que este esté posibilitado a moverse libremente en escena.

Tanto en cine, televisión y teatro, el maquillaje es imprescindible, ya que la iluminación hace que haya pérdida de color en la piel. Por lo cual el maquillaje suele ser más exagerado.

Hay dos tipos de maquillajes, maquillaje neutro y caracterizador. El neutro es el más natural, el que se usa para todos los días. Y el caracterizador, es el que se va a utilizar en cine, tv o teatro, el cual llega a transformar los rasgos del actor, desde un envejecimiento, rejuvenecimiento, colocar una peca, una cicatriz inexistente, etc.

Para comenzar con el trabajo de maquillaje y peinado, se leerá el guión teniendo en cuenta ambientación, decorados, tipos de planos, efectos especiales, etc. A continuación, se deberá determinar el perfil de los personajes, teniendo en cuenta, edad, sexo, características físicas, condiciones sociales, culturales, su rol en la historia, si son protagonistas, antagonistas, secundarios, extras, etc.

Se documentará, buscando referencias históricas, datos artísticos y sociológicos, en bibliotecas, Internet, etc.

Se continuará realizando los primeros diseños ya sean en papel o digital, para evaluar como puede resolverse el maquillaje y el peinado, en caso de ser aceptados por el director de arte en base al presupuesto y a los diseños para cada personaje. Previamente se reunirán con los actores con el fin de analizar las características físicas de cada uno.

En caso que lo requiera, se elaborarán las prótesis para los personajes. A continuación, el maquillador y el peluquero realizarán su trabajo en base a los diseños pensados. Luego, se realiza la prueba de cámara para ver como da en conjunto la caracterización realizada en cada actor. Esto permitirá ver si hay

que realizar algún ajuste antes de la filmación, estreno, etc.

3.4. Desglose de maquillaje.

El desglose de maquillaje suele utilizarse cuando tenemos cambios drásticos en la caracterización de los personajes a lo largo de las escenas. Por lo general, no hay un desglose en el cual se desarrolle únicamente los cambios de peinado, a no ser que realmente las exigencias del guión lo requieran, por lo que el peinado se incluye en este mismo desglose así también todo detalle a tener en cuenta en la caracterización, menos el vestuario, para el que hay un desglose aparte ya que es mucho más extenso.

Es importante que al igual que el desglose de vestuario tenga un código, de manera tal que, si hay que volver a repetir el maquillaje simplemente se coloque el código y ya se sabe a que se refiere. Se colocará una columna donde se mencione la escena/s a la que corresponda el diseño, los elementos de maquillaje a utilizar y el color de cada uno, se puede dejar una apartado con observaciones a tener en cuenta. Se dejará otra columna destinada a efectos especiales, ya sea en la parte de la frente, en los pómulos o en la boca del actor. A continuación, una celda donde se mencione si utilizará peluca, barba o bigote.

Una vez realizada la prueba de maquillaje, puede colocarse una fotografía en el desglose para que en el momento del rodaje se tenga visualmente lo que se debe hacer.

Capítulo 4: Etapas de producción y presupuesto.

4.1. Preproducción.

A continuación se detallará el trabajo del director de arte en las etapas de trabajo en un largometraje. Cabe mencionar que si bien estos pasos que se desarrollarán a continuación son sumamente necesarios para que el director de arte pueda concretar su trabajo exitosamente, cada profesional puede desarrollarlos a su manera, adaptándose a su metodología y al tipo de proyecto que va a emprender.

Las tareas de producción son muy importantes para todos los departamentos que intervienen en la realización, ya que establecerá un orden y definirá un presupuesto. La realización de una película se divide en tres etapas; la preproducción, el rodaje y por último la postproducción. El director de arte no sólo se encargará de crear y diseñar, sino que intervendrá en varias tareas de producción que permitirán evitar futuros inconvenientes. Colaborarán con este, su asistente de arte y meritorio en caso de ser necesario.

Al director de arte le llegará un guión el cual leerá detenidamente. En la próximas leídas comenzará a tomar apuntes y recreando los ambientes en su cabeza. Tendrá una reunión con el director, donde este tratará de comunicarle lo que sintió y a donde quiere llegar con ese guión. Esto puede llevar tiempo según quien sea el director con el cual se esté trabajando. Algunos se expresan mejor a otros les cuesta más. De todas formas es necesario ser lo más hábil posible para poder captar lo que este quiere, adentrándonos en su mente y recreando ese mundo. En esta reunión el director de arte también le da una devolución al director, expresando su mirada. A veces sucede que el profesional

se da cuenta que no comparte en absoluto la misma visión con el director, en estos casos es mejor continuar la relación pero trabajando por separado.

El director de arte comenzará una de las etapas más importante de su trabajo, de la cual va a valerse a lo largo de este hasta finalizarlo. Se trata de la documentación, recopilará todo lo que sea posible de varias fuentes, y a medida que avance en su trabajo, surgirán nuevas dudas las cuales despejará gracias a su investigación.

El director de arte deberá elegir donde ambientar las situaciones planteadas en el guión. Esta decisión será tomada con criterio, ya que a partir de esta se desarrollará todo su trabajo. Existen dos variantes por las cuales optará; los decorados de estudio o las locaciones naturales. Antes esta decisión era drástica en lo directores, algunos optaban solamente por locaciones naturales, como es el caso de los hermanos Lumiere, y otros como George Méliès preferían realizar sus películas en decorados de estudio. Hoy en día, los directores son más flexibles respecto a esta decisión, ya que se prioriza tanto el presupuesto como la elección más conveniente para lograr verosimilitud, ya que la dirección de arte bien realizada es aquella que no se ve.

En las películas de bajo presupuesto se suele dejar de lado decorados de estudio, optando por locaciones naturales. Pero al elegir estas, se procederá a realizar un restyling, ya que las posibilidades son prácticamente nulas de encontrar una locación real que se adapte completamente a la visión del director de arte,

sin pasar por una serie de modificaciones. Además, a la hora de hacer el relevamiento de estas, el director de arte lo hará junto a un jefe de locación, los cuales no observarán únicamente si el estilo de esta se adapta al de nuestra historia, sino también si responde a las exigencias estéticas respecto a medidas, texturas, alturas, etc. A su vez la decisión en base a la funcionalidad, ya que por más que sea adecuada para el departamento de arte, si las otras áreas de realización, ya sea fotografía, cámara, no pueden cumplir su trabajo de forma libre sin restricciones, la locación deberá dejarse de lado. Ya que en el caso de fotografía, se analizará si la locación elegida es factible para la puesta de cámaras, existencia de ventanas, material de las paredes, grado de reflexión de superficies y objetos, ubicación de equipos, etc. En el caso del sonido se valorizará la acústica del lugar, por ejemplo, se tiene una locación que encasilla perfecto en lo que se estaba buscando, pero esta está ubicada a media cuadra de una avenida muy transitada. Este tipo de cuestiones deberán priorizarse en el momento de la elección.

“En suma, las locaciones se encuentran viajando, investigando, conectándose con terceros que pueden conocer lugares referentes; luego, tomando fotografías y apuntes. Si hacemos historia del tema veremos que generalmente se han rodado los exteriores en locaciones y los interiores en estudios”. (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007, p. 220)

Una vez elegidos los decorados y locaciones en base a los bocetos iniciales que este realizó, presentará al director de la película los bocetos finales. Se reunirá con este y apuntará las

modificaciones que le sugiere. Los bocetos pasarán por una serie de modificaciones, que forman parte del diseño y la creación, hasta obtener los dibujos finales.

A los actores no se les exige el personaje definitivo al segundo día de ensayo; disponen de dos a tres meses para su búsqueda y recorren el camino poco a poco. En cambio, a los escenógrafos se nos pide la idea, la planta, los bocetos, en las primeras reuniones. (Calmet. 2003. p.79)

Para el momento en el cual los bocetos estén aceptados, el director de arte irá presupuestando cada uno por separado. Hasta no tener la aceptación del boceto final, plantas y presupuesto de decorados, no se inicia la materialización de estos.

Para lograr el presupuesto, pasará por una serie de etapas que logrará atravesar gracias a ciertas herramientas que involucran a la producción.

La planificación y la organización serán las bases para que cuando se inicie la etapa de rodaje las probabilidades de toparnos con obstáculos sean las menores posibles, garantizando la efectividad del trabajo hecho en la preproducción.

Se realizan listados y planillas que sirven para diagramar de la mejor manera posible las tareas a realizar. Los encargados de hacerlas son los asistentes de dirección y los jefes de producción.

El desglose de guión es de mucha utilidad para todos los departamentos, ya que permite transformar el guión en un listado

de decorados, dando la información necesaria a tener en cuenta tomada de cada escena del guión. De este primer desglose del guión, saldrá el listado de decorados; de cada uno se hará a continuación un presupuesto detallado, el cual se irá actualizando constantemente. En un desglose de guión se coloca información tal como, set, locación, si es interior o exterior, una breve descripción del set, la fecha de rodaje, la página del guión, número de escena y se puede dejar un recuadro aparte para observaciones.

La escaleta secuencial es muy sencilla, se puede entender como una versión acortada del plan de rodaje. Esta será de suma importancia para el director de arte, ya que a partir de esta tendrá una visión total del guión, permitiéndola identificar rápidamente los decorados. La información que corresponde a esta es; día de rodaje, número de secuencia, fecha, descripción de la secuencia, momento del día (noche, día), si es interior o exterior, la locación natural o decorado de estudio, personajes y, las páginas del guión que se van a rodar.

El plan de rodaje se le entrega al director de arte en alguna reunión de la preproducción junto a los demás departamentos. Esta recibirá sus modificaciones al pasar los días, es decir, esta en constante actualización. Detalla como se va a organizar la filmación. Sale de la planilla de desglose del guión. Esta planilla la va a elaborar el jefe de producción junto al primer asistente de dirección. Se detallará información como; día, noche, interior, exterior, número de secuencias, lugar de rodaje y descripción de la secuencia. Luego, se divide el guión en unidades

diarias de rodaje, donde cada día del calendario pertenecerá a un día de rodaje. Estarán compuestas por; el número de escenas a rodar y páginas del guión. La elección de las secuencias a rodar en un día, se organizan en base a cierta lógica y disponibilidad de los actores. En el plan de rodaje también puede figurar información que indique necesidades de ciertos departamentos, como por ejemplo, equipamiento especial, efectos especiales, algún objeto específico de ambientación, etc. El plan de rodaje debe estar en constante actualización, ya que cada miembro del equipo de realización trabajará bajo esta planilla. Se suele utilizar también en el plan de rodaje el código de colores, con el fin de identificar rápidamente de forma visual, decorados, cantidad de días de rodaje en cada uno, actores y montaje de decorados.

Las sesiones de actores detallan la intervención de cada personaje. Esta ordenada por número de secuencia, decorado o locación, descripción de la acción, páginas del guión, y observaciones respecto a vestuario, maquillaje, atrezzo del actor, etc. Esta planilla es sumamente útil para el director de arte y su equipo ya que sirve de guía para no olvidar ningún detalle y no que tener que detener un día de rodaje por la falta de algún elemento de acción del personaje.

El orden de rodaje es una planilla que realiza el segundo ayudante de dirección para cada día de filmación. En esta habrá información tal como, las secuencia previstas para una jornada de rodaje, lugar de rodaje, actores que tienen que estar en decorado o en espera a que llegue su turno para rodar. Esta orden de rodaje, es la versión final del plan de rodaje diario, y se debe tener sumo

cuidado al realizarla, ya que un pequeño error puede poner freno a un día de trabajo. Esta planilla, es importante que el director de arte la tenga a mano, ya que necesita saber puntualmente las escenas a rodar durante el día y los decorados y locaciones que se van a utilizar. Ya que cada modificación lleva tiempo, y es necesario que este esté al tanto de todo.

Otra de las reuniones y una de las más importantes que tendrá el director de arte, es el "page to page", se llama así al momento en el cual las cabezas de los departamentos están reunidos junto al director, asistente de director y productor, se lee página a página el guión y se aclaran todas las preguntas que pueden surgir. Para este momento cada departamento tendrá comenzado el desarrollo de su trabajo, y podrá despejar todas las dudas que tenga para poder continuar.

Ya aceptados los presupuestos y decorados a realizar, comienza la materialización de estos. El director de arte continuará en permanente comunicación con el equipo de producción y las otras áreas de realización.

La última reunión de producción tiene lugar terminada la preproducción. Se anuncia con varios días de anticipación y requiere obligatoriamente la presencia de la cabeza de cada departamento y sus asistentes, sin excepciones. El ayudante de dirección será quien guie la reunión, como esta se desarrolle, será un buen indicador del efectivo trabajo de este asistente. La reunión suele comenzar con una breve introducción a los presentes, para luego continuar con el plan de rodaje, el objetivo principal

es aclarar temas referidos a este, actualizar datos de los departamentos y fijar asuntos a tener en cuenta el primer día de rodaje. Es imposible nos desviarse y profundizar en ciertos temas, o ya planificar las siguientes reuniones, pero lo más importante es que se llegue al objetivo de esta reunión.

Para concluir esta reunión se pide a cada cabeza de equipo que formule sus preguntas, haga sus comentarios y, exponga de la manera más breve posible su información.

El departamento de arte entrega varios cuadernillos con las plantas de los decorados, reuniéndolas todas y fotocopiándolas, de manera tal que cualquier departamento que necesite acceder a esta información ya sea por medidas, o disposición de elementos en escena, podrá llegar a esta gracias a las copias realizadas por el meritorio de arte.

4.2. En rodaje.

Durante el rodaje el decorado capta la toda la atención. El trabajo del director de arte es estar siempre por delante del plan de rodaje, cubriendo todo tipo de necesidades respecto al decorado y elemento de atrezzo. Como siempre, el objetivo es que el rodaje se desarrolle de forma fluida con las menores trabas posibles, es por eso que la etapa de pre producción es tan importante y requiere su tiempo.

La comunicación es indispensable en esta etapa, ya sea directa o a través de teléfonos celulares, correos electrónicos, permitiendo hacer llegar información de manera rápida a otras personas. El uso

de celulares BlackBerry también son de mucha utilidad, ya que es una línea de teléfonos que integran el servicio de correo electrónico y permiten abrir archivos de office. Cabe mencionar que se le dará a cada miembro del equipo el listado de equipo técnico, donde se nombra a todos los miembros del equipo, brinda datos como direcciones, teléfonos y correo electrónico de cada integrante. Esta se ordena por departamento y jerarquía.

Durante un día de rodaje es posible que el director de arte visite varias locaciones, el ritmo se ajusta a las necesidades del equipo de rodaje. Hay que ser sumamente puntual al llegar al set, procurar llegar por lo menos una hora antes para ultimar detalles de la jornada junto al resto del equipo de arte, o aclarar temas respecto a los decorados donde se va a rodar el resto de la semana.

El departamento de arte no puede dejar el set, en caso de que el director de arte deba ir a ver otra locación, el resto del equipo debe quedarse en rodaje.

Antes de entregar un decorado para comenzar a rodar, es de suma importancia hacer una revisión junto al equipo de todas las características del set que están marcadas en el guión. El mismo director o el ayudante de dirección será el responsable de notificar las modificaciones de último momento, el director de arte da indicaciones para acelerar el proceso y tener el decorado terminado a tiempo. Una vez finalizados y aceptados estos cambios, el director de arte puede tomarse su tiempo para acercarse al catering, mientras se empieza a rodar la primera toma.

Es importante visitar los decorados entre rodaje para chequear que cada uno este en buenas condiciones después de cada filmación. Así también es necesario llevar un listado de los elementos de ambientación de valor que son irremplazables, y controlar diariamente que cada uno de estos esté en perfectas condiciones.

Una vez terminada de rodar la primera escena, intercambiar información con los demás departamentos del set es un buen dato a tener en cuenta, ya que los técnicos suelen percatarse de detalles significativos. También, hablar con miembros del equipo de dirección, localización o producción, por que estos obtienen información por adelantado referido a cover sets debido a inconvenientes de clima o algún obstáculo de último momento de los cuales tenemos que estar pendientes por que se modificaría el día de rodaje, y se usaría otro decorado. Para esto sirven los "cover sets", decorados de cobertura que deben estar listos por si hay cambios de última hora.

4.3. Presupuesto.

La viabilidad de los decorados se garantiza en base al presupuesto. En caso de no ser aceptado por el productor, el director de arte negociará con el productor para que se pueda concretar la propuesta reduciendo algunos costos y el diseño se materialice exitosamente.

El director de arte tomará el guión para organizar la parte económica del departamento de arte. Esta vez será utilizado como una herramienta con un fin administrativo y económico dejando de lado lo artístico. Del guión se desprenderá información tal como,

cantidad y tipo de decorados de estudio y locaciones naturales, exteriores e interiores, decorados de estudio a construir, restyling, etc.

Marcar con diferentes colores en el guión los ambientes que van a tener que crearse, es de gran ayuda. Así también ordenarlos jerárquicamente de acuerdo a su complejidad en la construcción y el uso que se le va a dar.

El director de arte conoce de antemano, el presupuesto con el que contará para realizar los decorados. Cuando todo este presupuestado y aceptado por la producción, se procede a construir los decorados.

El equipo de arte tendrá que buscar la forma de materializar todos los decorados sin pasarse del presupuesto, siguiendo el lineamiento estético que se había definido.

En el libro *Escenografía Cinematográfica* de Gentile, Díaz y Ferrari, se realiza un cuadro respecto a las cuestiones a tener en cuenta a la hora de realizar el presupuesto.

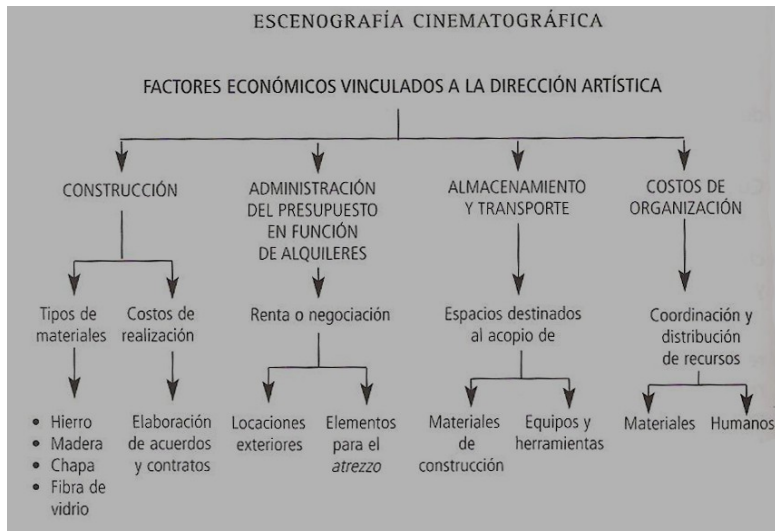


Figura 9: Factores económicos vinculados a la dirección artística.
 Fuente: Díaz, R. Ferrari, P. Gentile, M. (2007). *Escenografía cinematográfica*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Construcción: Respecto a la construcción hay que tener en cuenta los materiales a utilizar, las cantidades y la calidad de estos. Ya sea, metal, madera, hielo, yeso, plástico, fibra de vidrio, etc. Además hay que tener en cuenta el tiempo que demandará realizar los decorados o la adaptación de locaciones naturales, con el fin de definir acuerdos y contratos con la gente de construcción.

Administración del presupuesto en función de alquileres: Dentro del presupuesto habrá que definir cuestiones de alquileres, ya sea para alquilar o negociar las locaciones necesarias para el rodaje. Así también los diferentes objetos usados para utilería.

Almacenamiento y transporte: Se alquilarán espacios utilizados para guardar materiales o equipos. Así también transporte para trasladar equipos.

Costos de organización: Distribución del presupuesto en cuanto a materiales de rodaje. Dentro de este presupuesto se detallan datos de utilería, lugar de procedencia, escenas donde intervienen, tiempo de uso, fecha en la cual se devuelve en caso de ser alquilado o canjeado. Cada escena tendrá un desglose detallado.

4.4. Devolución, desarme y rendición de costos.

La tarea del director de arte no termina en el rodaje, si no que en la etapa de pos producción continúa su trabajo. En este momento debe cerrar el presupuesto y presentar la rendición de gastos. Es una etapa compleja y tediosa que finaliza luego de haber terminado de utilizar y desarmar todo decorado o devolver los objetos de utilería colocados en set. Luego, se cierra el presupuesto.

En caso de haber alquilado un decorado natural, por ejemplo una casa, esta deberá ser entregada tal cual estaba a su dueño. Si se utilizó el comedor que tenía las paredes pintadas de color blanco, las cuales fueron intervenidas y pintadas de azul para el rodaje, al devolver la casa a su dueño estas deben estar exactamente pintadas del color original con el que se entregó la casa. El jefe de locación será el encargado de dialogar con el dueño, por lo que cualquier inquietud que tenga el director de arte, se comunicará con el jefe de locación para que este interceda. Si una pared fue rasgada por un técnico al sacar uno de los equipos, esa pared deberá ser arreglada al entregar la casa luego del rodaje.

Es muy importante antes de comenzar a filmar en un sitio alquilado, tomar nota de absolutamente todo, y si es posible fotografiarlo, así se liberará el jefe de locación y el director de arte de futuros inconvenientes con el dueño del lugar. Es por eso que es necesario realizar un buen relevamiento del estado del sitio antes de que el primer técnico ingrese. Si la señora de la casa tenía una biblioteca repleta de libros, la cual tuvo que ser removida por exigencias del guión, y en lugar de libros se colocaron adornos, al entregar la casa esos libros deben estar donde se los encontró y si es posible también en el mismo orden. Es por eso que tener una cámara fotográfica encima es de gran ayuda.

Así también en el caso de extraviarse o romperse algún objeto alquilado, el presupuesto continuará creciendo, ya que habrá de pagar por este. Por lo general se tiene un lugar que puede ser desde un depósito a un camión donde se deja toda la utilería que se va a usar, es necesario que este sitio este lo más acomodado posible para que no se rompan o pierdan objetos, ya que se estará sacando y poniendo cosas constantemente.

Al finalizar la devolución de utilería y el desarmado de los decorados, el presupuesto se irá cerrando, y se podrá presentar completa la rendición de los gastos del equipo de arte a lo largo de toda la producción.

Capitulo 5: Propuesta estética de *Cavar un foso*.

El cuento elegido es del autor Adolfo Bioy Casares, escritor argentino nacido en Buenos Aires en 1914. Comenzó a escribir a los once años, su primer obra *Iris y margarita*, a partir de ahí una seguidilla de títulos fueron formando su obra. En 1932 conoce a Victoria Ocampo, quien le presenta a Jorge Luis Borges, con el que entabla una gran amistad y comienza a escribir en colaboración. En 1940 Casares se casa con la hermana menor de Victoria, Silvina Ocampo, escritora y pintora. Logra ganar en 1986, el Premio Cervantes y en 1990 el Premio Internacional Alfonso Reyes. Fallece el 8 de marzo de 1999.

A continuación se agrega una sinopsis del cuento de Casares, ya que avanzado el proyecto se desarrollará la propuesta creativa de decorados, personajes y ambientación, basándose en la historia que narra el cuento.

Con el fin de que el lector comprenda dicha propuesta se expone a continuación la sinopsis detallada del cuento.

5.1. Sinopsis de *Cavar un foso*, Bioy Casares.

Raúl y su mujer Julia sueñan no volver a la rutina de Buenos Aires. En un viaje a Miramar ven que se vendía un hostel. Deciden irse a vivir allí e irlo pagando de a poco. El hostel no tenía una buena ubicación por lo que poca gente llegaba a quedarse. La pareja empieza a deber las cuotas mensuales de la compra del hostel. Una noche llega una anciana, les cuenta que se había perdido en el camino a Miramar y que no quería seguir porque llevaba consigo una gran cantidad de dinero para comprar la casa de sus sueños. Julia convence a Raúl de asesinar a la anciana y

quedarse con la plata y así vivir más tranquilos. Después de una larga discusión, Raúl termina aceptando y cometen el crimen en el cuarto de la anciana. Arrojan el cadáver junto con su auto por un acantilado cercano al hostel. Con la ganancia pueden pagar el hostel y hasta comprarse un Pierce-Arrow para viajar a Miramar.

Por un tiempo no se supo nada, hasta que una mañana la pareja visualiza una muchedumbre de gente en el acantilado. Pronto el hostel se llena de policías, periodistas y vecinos. Indagaban a la pareja por si habían visto algo extraño en estos días. Ellos afirmaban que no y se lamentaban por la trágica muerte de la anciana. A los días llaman a la pareja a declarar.

Con el tiempo el suceso parece haber sido olvidado. Raúl y Julia vuelven a su vida diaria pero con mayores comodidades.

Una tarde un señor entra al bar del hostel y comienza a indagarlos por la muerte de la anciana. La pareja se intranquiliza. Julia le contesta agresivamente. El hombre se va. Durante la semana tienen varios episodios más con este hombre y con otro señor de baja estatura que constantemente los persigue por la carretera. En una de las persecuciones Raúl enfadado golpea el auto del hombre y lo tira por el acantilado. Nuevamente el hostel se llena de gente y vuelven a ser cuestionados. Cada vez se sienten más en la mira. Deciden escapar.

5.2. Tratamiento del cuento desde el punto de vista del arte.

La historia está contextualizada en Argentina, año 1950. Los personajes principales son dos, Raúl y Julia, de unos 29 y 22 años.

Los decorados están compuestos por, dos locaciones exteriores, el acantilado por donde dejan caer el auto con el cuerpo de la anciana, y la fachada del hostel. También cuatro decorados interiores, el comedor que es usado como bar/recepción, el cuarto de la pareja, la habitación de la anciana y el juzgado.

Se comenzará diseñando el exterior del hostel. En base a una locación natural, se procederá a realizar un restyling. El exterior del hostel debe transmitir sensación de abandono, aislamiento, descuido. Se encuentra ubicado en un lugar alejado, rodeado de árboles altos, a varios metros de la ruta. Es de forma alargada con techo a dos aguas.

Respecto al interior del hostel es amplio, de forma rectangular. Los pisos son de madera, desgastados. Paredes altas con colores de valores altos y desaturados, cubiertos por humedad. Es un sitio luminoso.

El bar/recepción, tiene forma alargada. La puerta de entrada se ubica en una de las paredes laterales y es de puerta doble. Tiene un ventanal grande y una pequeña ventana en los costados, lo que permite una gran entrada de luz. No hay muchos muebles ya que acaban de comprarlo.

El bar al ser utilizado a su vez como recepción, debe tener un mostrador donde los huéspedes puedan acreditarse. Además este debe

funcionar como una barra de bar. A un costado de esta se ubica un puerta por la que los huéspedes suben a sus cuartos.

El primer piso del hostel es muy oscuro a diferencia de la planta baja, ya que tiene menos cantidad de ventanas al ser el techo a dos aguas.

La habitación de la pareja es sencilla, se ubica al lado de escalera. Es un cuarto pequeño, sin ventanas, que transmite sensación de encierro. Al tener el hostel el techo a dos aguas una de las paredes del dormitorio es de menor altura que la otra. Esta pintado de color amarillo de baja saturación.

La habitación donde se hospeda y asesinan a la anciana es un poco más grande que la de la pareja. Tiene una ventanal frente a su cama que permite una gran entrada de luz.

Las noches en el hostel son muy tranquilas. Se logra escuchar el ruido del mar y el soplido del viento que mueve los árboles. Las noches suelen ser húmedas por el invierno y en verano cálidas pero no sofocantes. A la madrugada el hostel suele estar rodeado de la bruma del mar, hasta que el sol lentamente va despejándola.

Al estar rodeado de árboles los olores son suaves y naturales.

Las rutas por donde realiza la persecución el Señor Trejo a la pareja, son de tierra mezclada con arena, con mucha vegetación a los costados y a pocos metros del acantilado por donde cae el auto de este.

Se tendrá en cuenta el cambio de valores de la historia a medida que esta se va desarrollando. En *Cavar un foso*, van tomando carácter negativo. Podríamos asociarlo a, "valor" (+) escapan con el fin de encontrar la libertad que ellos tanto anhelaban, "temor" (+)(-) cuando ven que su situación económica es cada vez mas complicada y las deudas siguen apareciendo, "cobardía" (-), cuando cometen el asesinato de la anciana con el fin de apropiarse de su dinero; y por último, "cobardía como valor", asociado a la necesidad de seguir huyendo, pero sin lograr solucionar su situación, sino que empeorándola aún cada vez más. Estos valores se utilizarán como disparadores para ir demostrando cromáticamente el paso del tiempo y el curso de la historia.

En base a la escaleta realizada del cuento *Cavar un foso*, ubicada en el Cuerpo C del Proyecto de Graduación, se procede a realizar el diseño de decorados.

5.3. Decorados de *Cavar un foso*.

Se definen seis decorados a diseñar. Cuatro interiores, el bar/recepción, las dos habitaciones y el juzgado. Luego, dos exteriores, la fachada del hostel y el acantilado. El desglose de decorados junto con los bocetos se encuentra en el Cuerpo C del trabajo.

Fachada del hostel.

El hostel tiene forma alargada. Las paredes están pintadas de color blanco, envejecidas y con rastros de humedad. Gran parte de estas cubiertas por enredadera.

El techo es a dos aguas. Se encuentra construida sobre loza de elevación, a medio metro de altura. Una escalera en uno de los costados permite subir y llegar a esta galería que rodea todo el hostel.

Esta cubierta por vegetación en las escaleras y la galería, dando al hostel un aspecto de abandono y descuido.

Simula estar ubicado a unos metros de la ruta y del mar, rodeado por arboles altos. Durante las mañanas la bruma del mar rodea el hostel, por la noches se oye el ruido del mar y el de las hojas de los árboles que se mueven por el viento.

El aire del lugar es suave y puro. Los olores son variados, dependiendo del florecimiento de las flores y el crecimiento de la vegetación. El clima suele ser húmedo por la cercanía al mar.

La galería que rodea el hostel, tiene una terminación cercada con maderas, las cuales tienen rastro de haber sido pintadas de color verde en algún momento. Un par de lámparas antiguas cuelgan del techo e iluminan con su luz anaranjada el exterior de la casa.

En una de las paredes de los costados tiene una ventanal de madera que da al bar/recepción. Al lado de este una puerta doble que se abre para adentro, permite la entrada al hostel.

Acantilado y rutas.

Las rutas serán solitarias, rodeadas de vegetación y bancos de arena del lado del mar, iluminadas por sectores. A lo lejos se pueden visualizar algunas casas. El acantilado por donde Julia y

Raúl tiran el cadáver de la anciana junto al auto, será un lugar ubicado a unos 5 metros de la ruta, con poca vegetación y rodeado de rocas y arena.

Bar/recepción.

El bar/recepción será de forma alargada con la puerta de entrada en una de las paredes laterales. El lugar será amplio, de paredes bastante altas. Los pisos son de madera, gastados, que crujen al caminar sobre ellos.

Tendrá un gran ventanal en una de las paredes laterales que dará al parque. Y una más pequeña en la otra pared.

Varias mesas para dos personas distribuidas por el lugar. Frente a estas se ubica el mostrador, el cual será utilizado también como recepción para huéspedes. Detrás de este, una pequeña puerta comunicada con una escalera que permite subir y dirigirse a los cuartos del hostel.

La apariencia del lugar es de un sitio limpio. Tiene varias macetas y plantas desparramadas por el espacio. Dos grandes lámparas tipo arañas cuelgan del techo.

Durante el día suele estar muy iluminado gracias al gran ventanal, y al color claro de las paredes que hacen que rebote la luz.

Detrás del mostrador una gran alacena cubre toda la pared, dentro de ellas frascos, tarros, latas y la vajilla.

Habitación de la pareja.

Es pequeña, de forma cuadrada. No tiene ventanas, transmite sensación de encierro y asfixie. Las paredes dan la sensación de haber sido pintadas de un color claro, pero con el paso del tiempo, se fue oscureciendo quedando un tono grisáceo.

La cama matrimonial se ubica en el centro apoyada sobre una de las paredes. A uno de los lados, una mesa de luz de madera. Las paredes tienen rastros de humedad, esta muy descuidada con la pintura rasgada.

En una de las paredes, un placard antiguo, bastante alto, que ocupa toda la pared. La puerta de entrada a la habitación se encuentra frente a la cama.

La altura del techo es bastante baja, con la terminación a dos aguas. Los pisos son de madera al igual que el resto del hostel.

Una lámpara estilo araña cuelga del techo a la misma altura de la cama.

Habitación de la anciana.

Es bastante más amplia que la de la pareja. Posee una pequeña cama de una plaza frontal a la puerta. Tiene una pequeña ventana que mantiene iluminado el cuarto durante el día.

A los pies de la cama un par de frazadas dobladas prolijamente. Al lado de la cama una mesa de luz con su velador.

El piso es de madera y rechina al caminar. Las paredes son de color blanco al igual que el techo, de donde cuelga una lámpara estilo araña, pequeña, que da una luz amarilla.

En una de las esquinas una estufa, que con el paso del tiempo a dejado una mancha en la pared que se extiende hacia arriba. En una de las esquinas, la puerta del baño.

Hay dos escenas del cortometraje que suceden dentro de dos autos diferentes. Una es la escena 7, donde se va a utilizar un auto Cabriolet Packard para el momento donde arrojan el cuerpo de la anciana junto con el auto por el acantilado. Luego, para la escena 18 un auto Pierce Arrow, con el que realizan los viajes a Miramar cuando todo comienza a tranquilizarse y creen creer que el caso de la anciana ya fue olvidado.

Juzgado.

Este será una habitación, de forma cuadrada y pequeña. En una de las paredes frente a donde se van a sentar Julia y Raúl al declarar, hay un vidrio espejado donde se refleja la figura de ellos.

5.4. Lineamiento de personajes de *Cavar un foso*.

A continuación se desarrolla el lineamiento de personajes, con el fin de comprender el diseño de caracterización dado a cada uno y el diseño de ambientación propuesto respecto a lo que refiere a las características de los personajes principales que se manifestarán en la ambientación y decorados.

Los Mood de personajes se encuentran en el cuerpo C del Proyecto de Graduación.

Perfil de Julia.

Julia es una joven de 20 años, su apariencia física es de una chica de unos 17 años. Tiene el cabello rubio con rulos, y un corte moderno donde su pelo llega arriba de sus hombros. Es sumamente delgada, plana y su espalda algo encorvada. De estatura media. Sus ojos son oscuros, su nariz respingada, sus labios finos. De tez blanca, piel suave y perfecta. Julia tiene una cara angelical, que no corresponde a su carácter. Es una mujer muy ansiosa, que no le da tiempo a las cosas. Histérica, aplicado a todos los momentos de su vida. Quiere tener siempre la razón y el control de las situaciones, cuando la pierde por completo, se frustra, pero rápidamente recobra fuerzas y lo sigue intentando. Es una mujer soñadora que vive de ilusiones dejando en manos de otros que estas se puedan concretar.

Julia es hija única, viene de una familia de clase trabajadora, su madre ama de casa dedico su vida a su crianza. Su padre, dueño de una cafetería de Micro centro, trabaja varias horas por día para mantener a su familia. Procuraron darle a Julia todo lo que tuvieran a su alcance para lograr hacerla feliz. Sus padres son personas mayores que siguen en el ruedo de la vida cotidiana. Viven en un departamento en Caballito, donde Julia creció hasta llegar a su edad de 20 años cuando decide irse a vivir y probar suerte con su esposo Raúl.

La infancia de Julia fue agradable, siempre muy sobre protegida por sus padres, ya que es la única hija del matrimonio. Fue

difícil concebir a la niña, siendo sus padres mayores, sumado al problema de su madre de lograr el proceso de gestación, ya que perdía los embarazos. Cuando nació, les cambió la vida para siempre, dejando sus necesidades en segundo lugar, priorizando siempre las del fruto de su amor, Julia.

Motivo de debilidad de su padre, este vivía para ella, prefiriendo comprarle un nuevo vestido a su adorada hija que a su mujer. Generando recelo en ella.

La niña era la alegría del hogar, así la llamaba su padre a quien Julia admiraba por completo. De pequeña lo acompañaba a su trabajo y hasta a veces atendía a la gente del café, sacando de estos una sonrisa respaldada por la mirada orgullosa de su padre a quien le brillaban sus ojos al mirar a Julia.

Percibió siempre ese enamoramiento que causaba en sus padres, sintiéndose una persona importante, reforzando su ego y permitiéndole tomar provecho de la situación, no por ser una mala niña si no por el hecho de haber crecido con esas costumbres a que las cosas sean así, ella no lograba concebirlas de otra forma, por lo que cuando pedía algo, sus padres se desvivían por dárselo, ya que estos venían de familias donde las carencias materiales eran enormes, queriendo revertir la situación ahora que eran padres.

La relación de Julia con su madre era buena, mientras que la niña tenga siempre el control de las situaciones. Su madre, de alguna manera, se sintió desplazada al darla a luz, ya que Roberto, su esposo, desde el primer momento dio su vida para lograr hacer feliz a la niña. Situación que en la adolescencia de Julia,

comenzó a notarse en los enfrentamientos de las mujeres de la familia, intentando conquistar al hombre de la casa. Sus padres priorizaron más la relación individual de cada uno de ellos para con Julia, que su propia relación. Compitiendo inconscientemente por el cariño de la niña, el cual siempre ganaba su padre, de manera tal que su madre sentía ese desplazamiento, ya sea en la relación con su hija, gran admiradora de su padre, y la relación con Roberto donde priorizaba el enamoramiento paternal para con su hija.

Julia fue creciendo, comenzó a tener una relación con un joven a sus 16 años, causando grandes celos en su padre, por lo que en esta etapa de su vida fortaleció la relación con Juana, su madre. Para Roberto fue difícil entender que no era la única imagen masculina en la vida de su hija, si no que otro más ocupaba ahora ese lugar. La relación duro un año y medio, ella quiso terminarla, ya que ese joven no lograba reunir todos los deseos de Julia.

Termino sus estudios y al poco tiempo comenzó a trabajar con Roberto en la cafetería, ella se ocupaba de atender a los clientes y dar las ordenes en la cocina. Su padre administraba la caja.

Cuando el trabajo y los ahorros se los permitían solían viajar a Miramar, a una ciudad a varios kilómetros de Mar del Plata, paraban en el mismo hostel de siempre, los dueños de este ya conocían a la familia. Se quedaban un par de días y luego volvían a la rutinaria vida de Buenos Aires. En uno de esos viajes Julia conoce a Raúl, un joven de unos 28 años. Raúl estaba parando en el mismo hostel que ellos ya que se dirigía a Miramar por cuestiones

laborales. Se conocen en el bar del lugar y comienzan a tener largas charlas por las noches. Roberto conoce a Raúl y se lleva una muy buena impresión de él ya que ambos comparten la pasión por la caza. Al volver a Buenos Aires continúan con su relación. Al tiempo, deciden viajar juntos a Necochea y ven el negocio de su vida, un hostel cercano al mar. En este ponen un bar, ya que Julia es muy buena en la cocina, su especialidad es la repostería.

Perfil de Raúl.

Raúl es un hombre de 28 años muy apuesto, de contextura física grande y buena altura. Cabello castaño oscuro y corto, peinada hacia atrás. De rasgos masculinos y voz gruesa. De ojos negros y largas pestañas. Raúl es un hombre de mucha presencia, que logra intimidar con su apariencia física.

Es el hijo mayor de una familia constituida por padre, madre y un hermano menor a él. Vivió toda su vida en Buenos Aires, Capital Federal, en el barrio de Almagro. Su padre, Antonio, vino de España a trabajar a Buenos Aires, donde conoció a su mujer, Gloria. Por años trabajo de lava copas en varios hoteles y restaurantes de Micro centro. Conoció a su mujer, se casaron y tuvieron a Raúl al poco tiempo.

Antonio es una persona muy dedicada a su trabajo, de él depende la estabilidad económica de su familia. Si bien esta es lo más importante que tiene, no encuentra momentos para poder dedicarse a ellos, y cuando los tiene, esta muy cansado o estresado por el día agitado de trabajo. Antonio es una persona fría, bastante

nerviosa, de pocos amigos, su vida es su familia, pero le cuesta conectar con esta.

La relación con Raúl nunca fue sólida, no suelen hablar seguido ni demostrarse afecto. Debido a la gran responsabilidad de Antonio por sacar a su familia adelante y darle un vida digna, se perdió la infancia de sus hijos y la posibilidad de construir una relación con estos, cosa que a lo largo de los años fue imposible hacer. La relación de Raúl con su padre lo marco para siempre. Su madre Gloria, se dedico a criar a sus hijos, el apoyo emocional siempre lo tuvieron del lado materno.

Gloria es quince años menor a Antonio, siempre fue una persona muy mimada por sus padres, encontró en Antonio una persona que continuo avalando sus caprichos a los cuales estaba acostumbrada en su casa. Se casó a los 18 años y tuvo a su primer hijo dos años después. La relación de Raúl con Gloria es muy fuerte, él tendió a sobreprotegerla desde muy chico, ya que al Antonio no estar presente, la gran compañía de Gloria era su hijo. Cuando aparece Julia en la vida de Raúl, Gloria la celaba mucho, ya que este había empezado a dedicar su tiempo a ella, descuidando a su madre.

Al terminar el colegio, Raúl comenzó sus estudios de abogacía, mientras trabajaba en un estudio jurídico de un conocido de su padre. Una vez recibido, Antonio lo ayuda a poder abrir su estudio a un par de cuadras del departamento donde vivía con su familia.

Raúl es fanático de la caza deportiva, al igual que el padre de Julia comparten esa pasión. Suelen irse en temporada de caza fines

de semana al campo con compañeros de este deporte de toda la vida de Roberto.

Raúl es una persona tranquila, calculadora, pensante. Solía tener muchas ambiciones pero de a poco estas fueron perdiendo interés al conocer a Julia. Raúl es una persona de postura pero que se desdobla ante el fuerte carácter de Julia, cediendo siempre a sus pedidos y caprichos. Cuida de Julia como de su madre en su infancia. Julia es su debilidad, y ella es consiente de lo que genera en Raúl.

Es un ávido lector, de una gran cultural general. Es un hombre muy inteligente que nunca pierde el interés e indaga constantemente sobre diversos temas.

5.5. Lineamiento de vestuario.

A continuación se hará un baja conceptual del vestuario elegido para el cuento *Cavar un foso*.

Al tratarse de una dirección artística integrada se proponen tres cambios para los dos personajes principales y para la anciana, con el fin de tomarse como referencia al realizar el diseño total de la prendas, a cargo del vestuarista.

Como se menciona el cuento de Bioy Casares estará ambientado en el año 1950. Para ese momento la moda en Argentina daba un vuelco, aparecía el New Look, un estilo que impone Christian Dior para el año 1947 y con este, revoluciona por completo la moda. Las colecciones comenzaron a ser muy femeninas, con hombros suaves, faldas largas y anchas con cinturas bien ajustadas.

En Argentina la tendencia en moda llega unos años después, pero para 1950, esta ya se había impuesto en las jóvenes.

En el caso de los hombres no seguían una tendencia específica, pero se caracterizaban por vestir pantalón, zapatos de colores oscuros, sudadera, camisa, saco, corbata, y sombrero.

El perfil del personaje de Julia, es de una joven malcriada y caprichosa, quien sigue la moda, por lo que llevar el estilo del New Look en esa época es acorde a su personalidad.

Se diseñaron tres posibles cambios de referencia en base a los cuales se va a realizar por completo el vestuario de todos los personajes. Los cambios propuestos se encuentran en el Cuerpo C de este Proyecto de Graduación.

Las referencias de vestuario fueron realizadas teniendo en cuenta los valores puestos en juego en la historia. Al comenzar sus vestimentas serán relajadas, para ir pasando a una formal a medida que transcurre la historia. Así también la paleta de color pasará de jugar con colores vivos a tonalidades entre grises y negros, transmitiendo que la vida de los protagonistas cada vez se vuelve más oscura en base a los sucesos que se van desarrollando.

Respecto al vestuario de Julia, llevará puesto en varias ocasiones polleras con vuelo, largas y ajustadas en la cintura, junto con camisas sin mangas. Este estilo será usado en el primer trayecto de la historia, por lo que llevará colores vivos y telas floreadas. Respecto a los accesorios usará el anillo de casada, aros y un rosario que cuelga de su cuello.

Luego del asesinato de la anciana, Julia no lleva más el rosario pero si el anillo de casada, alejándose de la religión pero fiel a su matrimonio. Su vestimenta comenzará a ser de colores opacos, con vestidos de día largos hasta la rodilla.

Seguido al episodio del asesinato del Señor Trejo en la ruta, comienza a vestir completamente formal en tonalidades oscuras, entre grises y negros.

Se da una única referencia de vestuario de la anciana por que aparece sólo en una escena, cuando llega al hostel y le cuenta a la pareja que se había extraviado y que llevaba consigo una gran suma de dinero porque iba a comprar la casa de sus sueños. Este cambio estará compuesto por un saco largo hasta la rodilla y zapatos de taco. Levará en su cuello una medalla con la imagen de Jesús.

Al igual que las referencias dadas para el vestuario de Julia respecto a la paleta de color, en el caso del personaje de Raúl, comenzará también con colores claros para terminar con opacos en la gama de grises y negros.

El primer cambio de referencia esta compuesto por, camisa color blanca y un pantalón beige, zapatos negros y un cinturón. Es clásico como el personaje que lo viste.

Como se mencionó con anterior los hombres no usaban un estilo definido, dependía de la personalidad de cada uno la forma de vestir, pero por lo general, era formal y clásico.

En la segunda referencia, el vestuario de Raúl es similar al anterior, sólo que los colores van en la gama de los grises u otros colores pero en tonalidades bajas. Este cambio esta compuesto por, sweater gris, camisa blanca, pantalón gris y zapatos negros.

El último cambio diseñado para ser utilizado como referencia, es el más formal de todos. Raúl vestirá, saco, camisa, pantalón y zapatos. Respecto a los accesorios de este personaje, mantendrá desde el comienzo al final de la historia, el anillo de casado. Se puede incorporar el uso de sombreros en algunas escenas exteriores.

La paleta de color se encuentra en el Cuerpo C del Proyecto.

5.6. Propuesta de ambientación.

A continuación se describe la ambientación propuesta para cada decorado. El desglose de utilería junto con las referencias fotográficas se encuentran en el Cuerpo C.

Se comenzará con el decorado interior, el bar/recepción. Este transmitirá la sensación de ser un sitio que recién esta comenzando a armarse ya que la pareja recién se acaba de mudar, y no tienen suficiente dinero para refaccionarlo, aún deben pagar la compra del hostel. Por lo que habrá varias objetos, tales como macetas, o una que otra silla diferente a las demás, debido a que entre los dos juntan la mayor cantidad de objetos que pueden ser utilizados para sacar adelante el hostel.

Los pisos del bar/recepción son de maderas alargadas, que al ser un sitio antiguo al que nunca se le invirtió dinero para hacerlo más confortable, estos están muy gastados y en ciertas partes levantados. Las paredes parecen haber sido pintadas de color blanco, pero con el paso del tiempo fueron oscureciéndose, dejando una tonalidad grisácea. En el techo tiene unas pequeñas manchas de humedad.

Las mesas son las típicas cuadradas para dos personas de bar, que están distribuidas por todo el espacio, dejando algunas individuales y otras veces juntando dos, formando una mesa única alargada. Las sillas son estilo Art Decó. Cada mesa tendrá su mantel blanco, servilletero. En caso que haya gente almorzando o cenando, sobre la mesa además de los platos, vasos y cubiertos, habrá panera, sifones de soda de vidrio con la cabeza de plomo, mantequera, juego de sal, vinagre y aceite, y las servilletas de tela haciendo juego con el mantel. Sobre cada mesa un pequeño centro de mesa, un ramo de flores frescas puesto en un vaso de agua.

Frente a las mesas estará el mostrador, de forma rectangular y de madera. Sobre este una caja registradora de época. Pegado al mostrador una heladera antigua con vitrina de vidrio con varias tortas heladas. Sobre el mostrador, varios papeles, lapiceras, paneras, bandeja con vasos, juegos de sal, vinagre y aceite listos para llevar a las mesas. Habrá un espacio entre el mostrador y la pared, sobre esta habrá una alacena alta de madera, con gran cantidad de latas, conservas, sifones de soda, vinos.

En las esquinas del bar/recepción, varias estructuras altas de madera, con maceta. En una de las paredes una cruz con ramos de árbol de olivo.

Respecto a la habitación de la pareja, esta será pequeña, sin ventanas y de forma cuadrada. En el centro, se ubica la cama. La disposición en ella es Raúl a la izquierda y Julia a la derecha. Del lado derecho, esta la mesa de luz, donde ella tiene una biblia, una foto del padre, un par de libros y el velador.

Sobre una de las paredes un placard de época, alto rozando el techo, encastrado en la pared. Es de madera, se lo ve bien brillante. Por dentro desborda de ropa apilonada de Julia, Raúl sólo tiene un pequeño lugar en este donde acomoda prolijamente sus prendas.

En el centro del cuarto cuelga del techo una lámpara estilo araña que da una luz blanca. Sobre un costado apoyado en una de las paredes, una cómoda de madera con espejo y su asiento, donde Julia se maquilla y se arregla el pelo. Sobre esta, un pote de crema, un cepillo de pelo, un juego de maquillaje en caja estilo Pupa, una colonia de baño en envase de vidrio y una cajita musical.

Del lado de la cama de Raúl, en el piso una pila de libros prolijamente acomodados, este personaje es un ávido lector. Del lado de Julia, varias prendas de ropa sobre la cama.

Continuando con la habitación de la anciana, se encuentra perfectamente ordenada, ya que ella simplemente pasó unas horas en esta. La habitación es amplia, con una cama de una plaza frontal a

la puerta de entrada. En una de las paredes laterales, una ventana que da al parque, decorada con cortinas de tela. A los pies de la cama un par de frazadas dobladas prolijamente, y a uno de los lados una mesa de luz de madera, con un pequeño velador.

El piso de la habitación es de madera al igual que el cuarto de la pareja. Este se encuentra desgastado y rechina al caminar. Al ser una habitación luminosa y ventilada, no tiene marcas de humedad en las paredes y la pintura se mantiene clara. El techo también de color blanco, cuelga de esta una araña pequeña que da una luz blanca.

En una esquina se encuentra una silla de madera, donde la anciana apoya el maletín, y algunas prendas de ropa.

Se continuará con la ambientación de la fachada del hostel, debe simular ser un lugar que transmita la sensación de abandono, descuido. Las paredes blancas se encuentran cubiertas por enredaderas, en algunas partes se puede observar restos de humedad y hongos, principalmente en los sectores de ladrillo.

En el camino de la galería tiene varios faroles que dan luz de color anaranjado. Estos faroles son de metal y vidrio pintados de color verde. Puede haber un juego de sillas con su almohadón donde la pareja se sienta a conversar o a leer mientras miran los autos pasar por la ruta y a lo lejos el mar.

El hostel estará rodeado de árboles altos y algunas macetas en la entrada cercanas a la escalera.

Para finalizar, se ambientará el decorado del juzgado. Este constará de un pequeño cuarto, de forma cuadrada. En una de las paredes un vidrio espejado. En el centro de la habitación una mesa cuadrada de madera y, a los lados, dos sillas. Sobre la mesa habrá papeles, lapiceras, y una taza con sobras de café. La puerta ubicada a un costado de la mesa.

5.7. Propuesta de maquillaje y peinado.

Las cejas anchas, la base de maquillaje para suavizar la piel y la máscara de pestañas abundante y curvadas, se respetará en todos los cambios de maquillaje de Julia. Ella será la que más irá transformando al desarrollarse la historia. Lo que definirá el cambio al pasar las escenas serán las sombras de los ojos, el color del lápiz labial y el rubor.

Se comenzará con un look dulce y naif. Teniendo en cuenta las referencias de vestuario, por lo que el primer maquillaje corresponde a colores rosados para las sombras, así también para el labial y el rubor. El segundo cambio incorporará colores más fuertes, terracota o azules para las sombras, labial rosado y tonos marrones para el rubor en pómulos. Para el tercer cambio, tendrá un fuerte delineado color negro y sombreado en los ojos también en color negro. Los pómulos bien marcados con rubor en tonos marrones, y labial colorado.

En el caso de Raúl, sólo se utilizarán bases para suavizar la piel y quitar el brillo. Y marcar a medida que se desarrolla la historia el cansancio en sus ojos resaltando las ojeras.

Respecto al peinado de Julia, al comienzo usara el cabello suelto, al avanzar la historia, lo usara recogido. Raúl siempre con el cabello bien peinado hacia atrás.

Referencias de maquillaje y peinado en el Cuerpo C del Proyecto.

Conclusiones.

A lo largo de este proyecto de graduación se ha definido el rol del director de arte. Suele suceder que no se logra comprender cual es la función de este profesional en la realización audiovisual. El director de arte es el encargado del concepto de la película, realiza el lineamiento estético que deberán seguir todos los otros profesionales a la hora de emprender su trabajo. Este concepto viene ligado al mundo que vive en la cabeza del director de la película. Sin dejarse llevar por primeras impresiones, el trabajo del director de arte es lograr profundizar en la particular visión de su director y descubrir lo que llevo a movilizarlo.

La dirección de arte es diseño, basándose en los decorados, pero también eligiendo paisajes, realizando el lineamiento de personajes, definiendo desde que cigarrillos fuma hasta como viste dentro de su casa, los muebles que tiene, como es el personaje en sus momentos de soledad. Félix Murcia lo define como, dar personalidad a un personaje de ficción. Crear todo un mundo, un clima, una sensación que ayuda a contar dramáticamente una acción.

El verdadero director de arte no ve, sino que mira. Realiza su labor de adentro hacia fuera. En este trabajo interno la etapa más

importante a destacar será la documentación, la cual servirá como base para concretar con éxito su trabajo. Hay que saber todo para poder inventar lo que no se sabe.

Este proceso de la investigación lleva tiempo, pero nos dará una seguridad, la más importante, el saber. Gracias a este saber, se podrá expresar nuestra mirada, y crear con libertad.

A lo largo de este proyecto, se trabajó aplicando la metodología de la dirección de arte integrada, en la cual todos los profesionales del equipo artístico desarrollan su labor partiendo de un mismo concepto y lineamiento el cual ha sido definido por el director de arte, con el fin de lograr transmitir una mirada homogénea.

Trabajar en cine en Argentina es completamente diferente al estilo de trabajo de las megas producciones de Hollywood. Empezando porque el rol de diseñador de producción acá no existe, siendo el mismo director de arte el encargado de realizar también las tareas que le fueron asignadas a este. En Argentina los presupuestos son inferiores, y las posibilidades de error son prácticamente nulas, ya que estas se traducen en pérdida de tiempo y por ende, de dinero. Es por eso que el trabajo de producción dentro del departamento de arte es tan importante, realizando este de forma correcta y brindándole el tiempo que merece se evitan varios obstáculos.

Si bien en este proyecto plantea un método de trabajo, cada producción viene con sus exigencias, y cada grupo de profesionales con los que se trabaje, tendrán su metodología. Lo esencial es ser

consientes del presupuesto y adaptarse a este, ya que definirá al proyecto y establecerá una forma de trabajo.

Como cabeza de equipo, el director de arte deberá tener facilidad de comunicación para con todas las áreas. Saber expresar su idea y tener el objetivo claro será fundamental, por que si bien son muchos los profesionales que trabajan dentro del área de arte, a la hora de establecer quien es el responsable de la estética de la película, un solo nombre figura.

Si bien cada director de arte posee sus propias características dependiendo de su personalidad, hay ciertos rasgos universales que son indispensables y que contribuyen a su desempeño laboral. Debe ser una persona creativamente práctica, con un sentido sumamente desarrollado de la practicidad, ya que es la herramienta fundamental para su buen desempeño, sin esta el profesional no será eficaz.

A lo largo de los años el director de arte dentro de la realización audiovisual, cobro gran importancia. Aunque su rol no suele estar bien definido a la hora de poner en practica la dirección de arte. Es por eso que en este Proyecto de Graduación se quiere transmitir la importancia de una mirada homogénea lograda gracias a la metodología de trabajo en base a una dirección de arte integrada, donde todos los componentes que aparecen en cuadro que definen la estética, son previamente diseñados y elegidos gracias al lineamiento que realiza el director de arte, para luego cada integrante del equipo artístico

desarrolle su trabajo sin perder de vista la bajada conceptual y estética dada por este profesional.

Poder aplicar esta metodología y formar nuevos profesionales que respeten dicha modalidad de trabajo, lograra valorar por más el rol del director de arte y homogeneizar su mirada a la hora de emprender un proyecto audiovisual.