



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

DISEÑO DE DIRECCION DE ARTE DEL CORTOMETRAJE "LAS TRES GRACIAS"

TESINA

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Laura Virginia Mandujano Flores

Director de Tesina: Maestro Adán Zamarripa Salas

México, D.F 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	11
I.I Definición de producción audiovisual.....	12
I.II El guión.....	12
I.III Etapas en la producción audiovisual.....	15
I.IV Plan de Rodaje.....	29
I.V Departamentos de una producción audiovisual.....	30
CAPÍTULO II. DIRECCIÓN DE ARTE.....	37
II.I Equipo de trabajo.....	38
II.II Presupuesto.....	39
II.III Paleta de color.....	39
II.IV Escenografía.....	40
II.V Vestuario.....	42
II.VI Utilería.....	43
II.VII Maquillaje.....	44
II.VIII Efectos especiales.....	45
II.IX Continuidad.....	46
CAPÍTULO III. DIRECCIÓN DE ARTE EN EL CORTOMETRAJE “LAS TRES GRACIAS”.....	49
III.I Las tres Gracias.....	50
III.II Sinopsis del cortometraje.....	55
III.III Reparto.....	56
III.IV Locación.....	56
III.V Diseño de vestuario.....	58
III.VI Diseño de maquillaje.....	59
III.VII Paleta de color.....	60
III.VIII Utilería.....	61
CONCLUSIÓN.....	67
ANEXOS.....	71
AGRADECIMIENTOS.....	75
FUENTES DE CONSULTA.....	77

*A mis padres, Rosa María Flores García
y Raúl Mandujano Navarrete.*

INTRODUCCIÓN.

La formación que se recibe como estudiante de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, se caracteriza por fomentar en el alumno la investigación y la práctica, además de ser interdisciplinaria. En los primeros dos años se llevan asignaturas que permiten conocer a grandes rasgos las diversas áreas en las que se encuentra dividida, en las cuales se ponen a prueba las habilidades e intereses de los alumnos. Con la finalidad de que al término de ese tiempo, se pueda elegir un área en la cual se desee profundizar conocimientos, sin dejar de lado las demás áreas.

El área de Audiovisual y Multimedia fue la que atrajo mi interés, porque considero que en la actualidad tiene un peso importante en la sociedad y se encuentra en constante renovación a través del desarrollo de nuevas tecnologías. Permite al diseñador explotar su creatividad para generar ideas novedosas y enfrentarse a resolución de problemas con un amplio abanico de posibilidades para resolverlo. Es en este punto, donde se pone a prueba al diseñador, al ser capaz de encontrar alternativas basadas en parámetros establecidos como puede ser el presupuesto y a pesar de esto obtener resultados óptimos y con la calidad requerida. Esto es algo que ocurre frecuentemente en el área de Producción Audiovisual, ya que por más planificación y control que se tenga desde el inicio, en algún punto surgirá un imprevisto o modificación que pondrá a prueba la destreza del equipo.

Mi interés por realizar el presente trabajo en el ramo de Producción Audiovisual, comienza por los ejercicios realizados en las materias de Producción Audiovisual III y IV a cargo del profesor Adán Zamarripa Salas. El haber participado en el cortometraje Zero; el cual se presentó en la Décima Muestra de Cortometrajes de la FAD; representó para mí el primer acercamiento con un proyecto profesional, más allá de un ejercicio de clase, donde existió la adecuada división de áreas de trabajo con tareas delimitadas claramente, una planificación adecuada y presupuestos establecidos desde el inicio. A partir de esto, surgió mi interés de realizar un proyecto externo a la escuela con estas características. Vi la oportunidad de llevarlo a cabo en el concurso VideoTalentos 2014 con mis compañeros Elizabeth Blanco y Guillermo Segura. En el cual

se puso en práctica los conocimientos y experiencia adquiridos durante la licenciatura. Como resultado se obtuvo un cortometraje que se titula Las tres Gracias basado en la obra del pintor Rubens con una duración final de 4.33 minutos.

A partir de esto, decidí realizar esta investigación que se compone de tres capítulos. En el primero, se da a conocer qué es Producción Audiovisual, en qué consiste cada uno de los momentos que la componen y cuáles son los alcances y obligaciones cada una de las áreas involucradas, así como algunas definiciones de conceptos básicos, con la intención de introducir al lector no especializado en el tema.

En el segundo capítulo, se aborda particularmente el área de Dirección de Arte. En qué consiste, cuáles son las divisiones de los equipos, las personas que intervienen y las labores a realizar en cada una de ellas.

Para finalizar, en el tercer capítulo se usa como ejemplo el cortometraje Las tres Gracias, en el cual participé en el área de Dirección de Arte. Al inicio se introduce al proyecto a través del proceso que llevo la producción de inicio a fin. Para continuar con lo concerniente al área de Dirección de Arte, se exponen las propuestas para cada uno de los rubros, así como también se presentan las dificultades que surgieron y la forma en que se resolvieron.

Al termino de este trabajo se agregan algunos documentos que se componen por ruta crítica, cronograma, lista de desviaciones y parte de la retroalimentación que se obtuvo después de haber expuesto el cortometraje. Con la intención de ayudar a lector a aterrizar las tareas que se realizaron y delimitar el tiempo que llevaron.

Laura Mandujano.

CAPÍTULO I

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

El trabajo dentro de una *producción audiovisual* es realmente amplio y complejo para lograr un producto que al final será mostrado en una pantalla, pero la mayoría de las veces se desconoce todo lo que hay detrás de él. Este primer capítulo tratará de lograr un acercamiento sintético con el afán de que proporcione los conocimientos suficientes para entender en que consiste y cuál es la dinámica dentro de una producción audiovisual. Que existe antes de comenzar los preparativos de la producción y cuál es el momento donde se puede dar por terminado el trabajo.

De igual forma permitirá al diseñador conocer las diversas áreas que intervienen y así visualizar el área donde podría participar. Esta decisión podrá ser tomada a partir de las habilidades y aptitudes del diseñador además de sus intereses.

I.I DEFINICIÓN DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

La *producción audiovisual* es un proceso que tiene como principio una idea o un encargo y como finalidad busca aterrizarla en un producto *audiovisual*. Taíbo lo define como "... el desarrollo y la formulación de ideas para generar una obra cinematográfica, facilitando los recursos económicos, coordinando al personal (artístico y técnico), equipo e instalaciones, herramientas y materiales necesarios para su realización." (2011; 17). Esta *obra cinematográfica* puede estar encaminada a 2 objetivos, el primero sería por el gusto de crear y expresar un punto de vista sobre algún tema determinado, con la finalidad únicamente de difusión de la obra y el segundo, sería con la intención de obtener una remuneración a cambio del proyecto.

Es un proceso complejo ya que para llegar al producto final intervienen una gran cantidad de personas organizadas en equipos que tienen funciones específicas dependiendo la etapa en la que se encuentre el proyecto. Estas etapas son *desarrollo del proyecto, preproducción, producción, post-producción y comercialización*, a lo largo de este primer capítulo se darán a conocer cada una de ellas.

La importancia de pasar por este largo proceso radica en lograr una buena organización entre los equipos que intervienen, y dar un peso importante a la etapa de *preproducción* donde se tienen que generar las condiciones necesarias para que se obtenga el producto audiovisual de calidad. La complejidad de una producción audiovisual muchas veces parte del guión, el cual se abordará en el siguiente capítulo.

Dentro de la *producción audiovisual* se distinguen tres categorías importantes: *producción cinematográfica, producción de videoclip y producción de televisión*. La producción cinematográfica es la que se abordará en este trabajo, para ello hay tres clasificaciones, las cuales están basadas principalmente en la duración:

- Cortometraje: duración máxima de 15 minutos.
- Mediometrage: va de 15 minutos hasta 1 hora.
- Largometraje: es de 1 hora en adelante.

Aunque varían en su duración final, para su producción siguen las mismas etapas y dependiendo el proyecto será la complejidad del trabajo en cada una de ellas.

I.II EL GUIÓN.

Para poder obtener un producto audiovisual hay que seguir una serie de etapas. Comenzaré a partir del punto que le dará sentido al proyecto "la idea o el tema" la cual despierta interés en el guionista para ser desarrollada. Puede ser una propuesta inédita, la adaptación de un guión existente, o

bien se puede tomar un guión ya existente y respetarlo tal cual se encuentra. En el caso de ser una idea que hay que desarrollar desde cero, será el guionista o director quienes se encargarán de convertirla en un guión.

El *guión* es la base de todo el proyecto y de ahí su importancia, ya que se utilizará como guía durante todas las etapas de la producción, donde además de la historia y los personajes, se detallarán aspectos como las características de locaciones, vestuario, tiempo en que se desarrolla la historia entre otras.

Un guión es parte de un proceso, es el método, el camino, es la vía para llegar a algo más grande. Es el plan la estrategia, el molde. Un guión es todo lo necesario para que exista un producto final; específicamente en los medios audiovisuales, el guión contiene todo lo necesario que va a quedar en pantalla. (Zamarripa, 2012; 17)

Lamarca y Valenzuela (2008; 31) dicen que “el guionista se encargará de visualizar la historia que escribe, de manera que elabore algo así como un “premontaje mental” de aquello que narra”. Lo consideran la base del proyecto, porque se revisará por los responsables de cada departamento en conjunto del Director y Productor para generar las propuestas que satisfagan las exigencias del guión.

Una vez que el guión está listo, se puede comenzar a realizar el presupuesto tomando en cuenta todos los requerimientos mencionados en él. Es importante mencionar que a diferencia de una obra literaria como una novela o un poema, el guión se considera como un trabajo inacabado (Irving y Rea, 2010; 12), en el sentido de que puede darse por terminado momentáneamente, pero seguramente se modificará en diversas ocasiones, por ajustes con base al presupuesto, por los permisos requeridos quizá habrá escenas que se descarten o sustituyan, o por buscar introducirlo en un sector o un público determinado y lograr que sea lo más redituable al final.

Para que un guión funcione se tiene que cuidar que éste sea *verosímil*, independientemente de si la historia propuesta es de ficción o no, más bien se refiere a que sea *lógico* y *convinciente*, para que el espectador acepte lo que se muestra en pantalla y lo considere posible (Martínez Abadía y Fernández Díaz, 2010; 154) . Tiene que ser congruente en todos sus elementos, es decir, si se plantea una historia futurista, los elementos propuestos no pueden denotar menor tecnología que con la que actualmente contamos, dejaría de ser posible para el espectador y perdería el interés en él.

Para lograr crear un guión verosímil Zamarripa nos dice que existen estructuras que nos ayudan a lograrlo. Como es el caso de *la estructura dramática* que es un plan para llegar al guión literario y está compuesto a su vez por cinco elementos (2012; 18-22):

1. **Desarrollo dramático:** existen tres momentos básicos; el *planteamiento* de la historia, el *desarrollo* y el *final*. En el primero se define el conflicto, se dan a conocer los personajes principales y su rol, demás del tiempo y espacio donde se lleva a cabo la historia. En el desarrollo, los personajes progresan y los conflictos se desenvuelven para encaminar la historia al final. Por último, en el final, el conflicto es resuelto y los personajes principales logran su cometido.
2. **Personajes:** A los personajes se les tiene que otorgar una personalidad propia y ellos son los que llevan la secuencia de la historia. Por lo general se recurre al uso del Protagonista y Antagonista, el primero es quien lleva la historia y con quien el espectador se identifica, el segundo es el que se encarga de poner trabas para que el Protagonista logre su objetivo. Además de ellos, se recurre a personajes como el Contagonista, puede ser de *razón* o de *emoción*, puede acompañar al Protagonista o al Antagonista.
3. **Conflicto:** Es el problema que se plantea para ser resuelto en la historia, puede darse de *forma física, emocional o verbal* un individuo o varios. Según Héctor Gavira¹ podemos diferenciar 5 tipos de conflictos: 1) *Conflicto de relación:* involucra a dos personajes, protagonista y antagonista, al que más se recurre. 2) *Conflicto grupal, social o institucional:* se trata del protagonista enfrentando a una institución. 3) *Conflicto de situación:* común en el cine de catástrofe, la lucha del protagonista contra la naturaleza o aun accidente. 4) *Conflicto cósmico:* el hombre enfrentando a ser de otra naturaleza. 5) *Conflicto interno:* la lucha del protagonista consigo mismo.
4. **Acciones:** Pueden ser movimientos físicos, emocionales, decisiones o cualquier circunstancia que lleven a cabo los personajes para que la historia tome el rumbo deseado.
5. **Lugares y tiempo:** Los lugares deben ser atractivos visualmente e ir de acorde con el momento histórico y con los personajes y además proporcionar lo necesario para que ellos puedan desenvolverse y mostrar sus cualidades. En cuanto al tiempo, existen tres tipos el tiempo en *el que transcurre la historia*, el cual se refiere al momento histórico en el que será ambientada; *el tiempo total de la historia*, que nos indica si realiza la historia en horas, días, semanas, años; y *el tiempo real de la historia o tiempo pantalla*, el cual indica la duración que tiene el producto final.

¹ <http://charlemosdecine.blogspot.mx/2007/08/acerca-del-guin-ii-el-conflicto.html>

Para la construcción del guión, se parte de una idea la cual lleva un proceso para convertirse en un guión propiamente. Martínez Abadía y Fernández Díaz (2010; 148) hacen diferencia entre la *idea dramática* y la *idea temática*, la idea dramática la más fácil de escribir, ya que involucra a determinados personajes que les ocurre algo en particular. Al tener la idea dramática, se trabaja con la idea temática que resulta más difícil de verbalizar, ya que como menciona Zamarripa "El tema no solo es un concepto aislado como odio, olvido, venganza o traición; debe además contener un cuestionamiento acerca de algo con una respuesta." (2012; 35), lleva con él un tratamiento subjetivo del autor. Posteriormente en el *story line* se aborda el planteamiento, conflicto y desenlace de la historia de manera sintética y en tan sólo unas cuantas líneas, ya que en la *sinopsis* serán abordados estos tres puntos, con mayor detalle. Para Martínez Abadía y Fernández Díaz la intención de la sinopsis es "...vender la idea del guion a un productor..." (2010; 152). Después viene el *argumento* o *sinopsis larga*, en ella se detalla más a los personajes y se mencionan las locaciones, sin comprometer la dirección artística. Hasta esta parte no existen diálogos, todo es narración.

En la *escaleta* se hace una división por secuencias de forma sintética, donde se indican los personajes que intervienen, la acción principal y el lugar donde se desenvolverá.

Estos elementos dan paso al *guión literario*. Este guión es el que fungirá como guía durante todo el proceso, en la etapa de *preproducción* será el que guíe a los departamentos en lo que deben hacer y conseguir, es por eso que debe de ser muy detallado. En el ya aparecen diálogos y se encuentra dividido por *secuencias* y *escenas*. En este punto es importante saber diferenciar entre ellas, porque más adelante de ahí partirá el *plan de trabajo*.

Para esta distinción recurriré a Zamarripa (2012; 39), él nos dice que *las secuencias* ayudan a dividir al guión en momentos que ocurren en un mismo espacio y tiempo, se les puede dividir en interiores o exteriores, día o noche, y en las locaciones donde sucederá la acción, estas usualmente son enumeradas consecutivamente. Por otra parte *las escenas* son subdivisiones de una secuencia, donde cada párrafo de una secuencia puede ser una escena, estas sí se numeran. Las escenas a su vez se dividen en *tomas* y por último en *planos*.

I.III ETAPAS EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

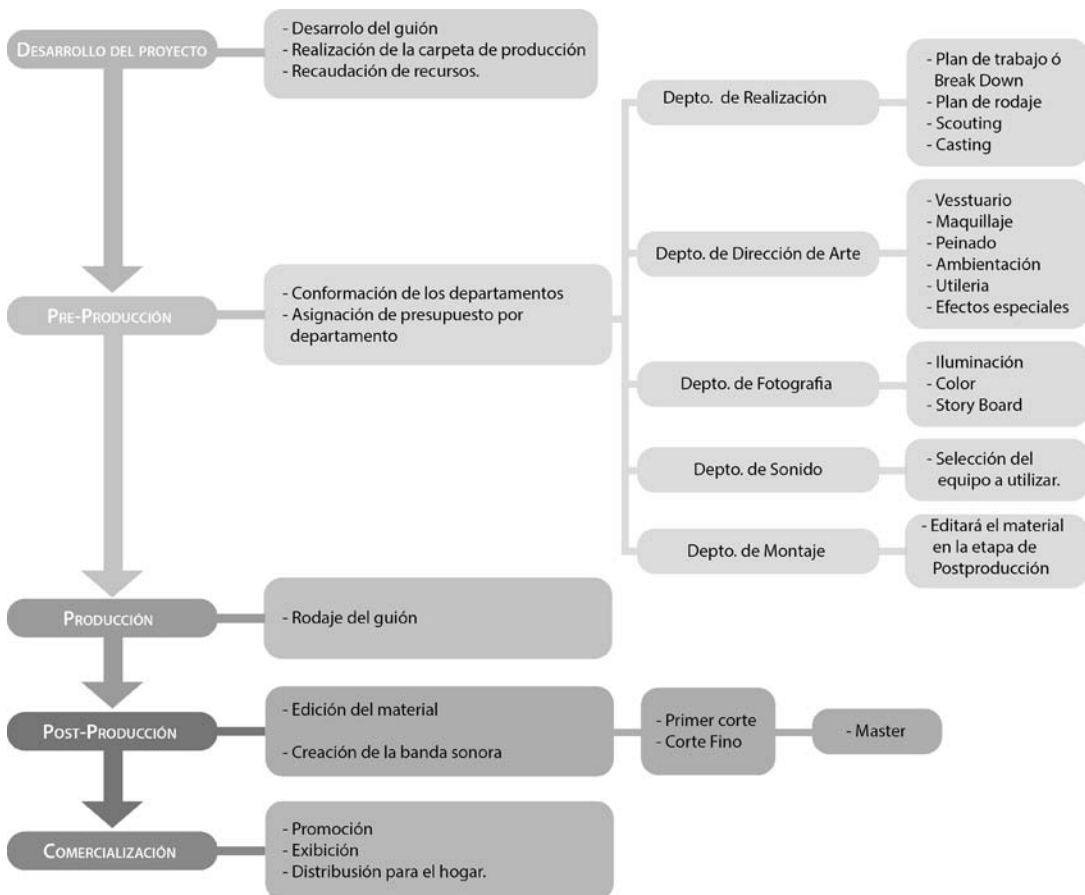
Para llevar a cabo un producto audiovisual se tiene que atravesar por una serie de pasos o momentos claves indispensables y así lograr obtener un resultado satisfactorio. Dado que el desarrollo de la producción es un proceso amplio, la mayoría de los autores lo divide en tres momentos *preproducción*, *producción* y *postproducción*, más tarde regresaré a abordar cada uno. Estos tres momentos, son reconocidos por la mayoría de los autores,

pero del Telso, dice que no solo esos tres momentos abarcan a una producción audiovisual, y por eso el agrega dos más que denomina como *desarrollo del proyecto* y *comercialización*.

Del Telso dice que antes de comenzar con la logística de la producción, debió de haber existido un equipo donde surgió la idea y fue desarrollada, es aquí donde entra la etapa de *desarrollo del guión*.

Generalmente cuando hablamos de las etapas por las que pasa una película nos referimos a la pre-producción, el rodaje y la post-producción... . Pero tenemos que tener en cuenta que para que una película comience a ser producida debe haber existido un trabajo previo de 2 a 4 años al cual denominamos desarrollo de proyecto. (Del Telso, 2011; 54)

Y así como existió una etapa previa, existe una posterior a la postproducción y del Telso dice que "Al terminar la post-producción obtenemos una copia "A" o un master digital que de nada nos sirve si no llega al público..." (2011; 54), ya que para él, obtener el producto final no da por terminado el proce-



Esquema de las etapas de producción.

so, sino que continúa y da comienzo a la fase en la cual se dará a conocer al público para que llegue al mayor número de personas, la *comercialización*.

Ahora que tenemos un panorama más amplio de las etapas en que se divide una producción, incluyendo las propuestas de Pablo del Telso, abordaré cada una de ellas con mayor detalle.

DESARROLLO DEL PROYECTO.

En esta etapa, se crea un equipo de trabajo que parte de una idea y la transforma en un guión. Una vez listo el guión se crea una carpeta que recibe el nombre de *carpeta del proyecto* donde se reúnen una serie de documentos que incluyen a la *sinopsis*, *escaleta*, *guión*, *presupuestos de desarrollo*, *producción* y *plan de marketing*, entre otros. Cuando se tiene lista la carpeta, es momento de buscar el financiamiento total de la producción. Este es el momento que del Telso destaca como el fin de la etapa de desarrollo del proyecto y da pie al comienzo de la preproducción.

Nos queda por definir cuándo finaliza la etapa de desarrollo de proyecto para dar lugar a la pre-producción. Esta tarea resulta fácil si tenemos en cuenta que el propósito principal del desarrollo es obtener los recursos para convertir al proyecto en una película. (Del Telso, 2011; 57)

Del Telso hace hincapié en la importancia de contar con la totalidad de los recursos antes de comenzar el rodaje ya que de lo contrario, nos puede dejar en una posición riesgosa, en la cual podemos quedar a merced de quien pueda solventar el resto de los recursos y nos veamos inmersos en un escenario donde tengamos que aceptar las condiciones que nos establezcan, para no dar por perdido lo antes ya invertido aunque no sea lo que se había planeado para la producción.

Con respecto al tema de recaudación de fondos Irving y Rea (2010; 1) dicen que el dinero es la base para poder llevar a cabo cualquier proyecto, ya que de otra forma es imposible, porque para realizarlo se necesita de materiales y equipo como cintas o soportes de almacenamiento, el alquiler de una cámara y equipo de edición. Cuando nos dedicamos a buscar un financiamiento para realizar el proyecto, existen diversos factores que hacen que el financiamiento tarde en llegar o que quizá no lo haga. Irving y Rea han identificado dos problemas básicos:

El primero es que los beneficios sobre la inversión son potenciales y se pueden conseguir o no. La experiencia nos muestra que es más frecuente esta última posibilidad, ya que se sabe que el mercado de cortometrajes es económicamente pobre.

El segundo problema es la falta de experiencia. ¿Cómo convencer a un inver-

sor para que financie a un productor o director novel, a alguien que realiza su primer proyecto o, en el mejor de los casos, tiene pocas horas de rodaje? Para entenderlo mejor: ¿Contrataría a un maestro de obras que nunca hubiera construido una casa?. (2010; 1)

Con esto, podemos tener una idea de la dificultad que puede ser el obtener un financiamiento y más al inicio de nuestra vida profesional o siendo estudiantes aun, más no por esto es imposible, sin embargo, hay que estar abiertos a la posibilidad de que muchas veces la respuesta sea negativa.

Dependiendo del momento en el que nos encontremos, se puede aspirar o no a cierto tipo de financiamientos, aquí algunos de ellos:

1. **Inversores privados:** Este grupo engloba a cualquier persona que tenga interés por invertir en el proyecto, estos pueden ser amigos, familiares o inclusive personas desconocidas que buscan éxito pero entienden el riesgo de quizá no recuperar lo invertido, o bien, algunos otros son empresarios que ven el proyecto el camino para introducirse en el mercado.
2. **Patrocinio corporativo:** Este tipo de patrocinio es por medio de corporaciones privadas o públicas que se dedican a esto. Y se logra a través de un acercamiento al departamento de relaciones públicas, donde nos informarán de las ayudas que ofrecen. Es importante realizar una investigación previa de las corporaciones para saber qué tipo de proyectos suele apoyar cada corporación y así encaminar nuestras solicitudes de la mejor forma, con la finalidad de ahorrar tiempo en esta etapa y obtener mejores resultados.
3. **Concesiones de fundaciones públicas:** Estas son fundaciones u organismos públicos que son financiados por el estado o el gobierno local. Resulta más fácil obtener apoyo en la ciudad natal o comunidad, que a nivel nacional, y más aún, si el proyecto a desarrollar tiene que ver con un tema local, como podría ser el caso de los *documentales*.
4. **Préstamos bancarios:** Se puede recurrir a los bancos solicitando un préstamo de forma personal, aunque se debe tener en cuenta que habrá que devolverlo con intereses, a diferencia de otro tipo de financiamientos donde el apoyo se puede tomar como un regalo o una inversión de quien lo otorga.
5. **Ahorro personal:** Este tipo de financiamiento es proporcionado por uno mismo, donde no se requiere de una cantidad muy elevada para realizar el proyecto.
6. **Servicios en especie y donaciones:** Entran dentro de esta categoría cualquier cosa que sea regalada o donada. En ocasiones quie-

nes hacen las donaciones lo hacen a cambio de que su marca salga a cuadro en el proyecto, ya que es una forma de publicidad para ellos. Tal puede ser el caso de ropa, transporte, equipo de grabación, comida, entre otros. (Irving y Rea; 2-3)

PREPRODUCCIÓN.

Se puede tomar como punto de referencia para el inicio de la preproducción, cuando se han adquirido los recursos necesarios para costear toda la producción.

Conseguidos los fondos, comienza realmente el diseño del proceso de la producción. En este momento es imprescindible contar con un guión literario que servirá de base para su transformación en un guión técnico y éste, a su vez, para efectuar el diseño de la producción. (Martínez y Fernández, 2010; 31)

Se puede definir a la *preproducción* como el momento o la etapa de la producción, donde se va a planificar y adquirir todo lo necesario para cuando se realice el rodaje, es decir, es una etapa de vital importancia donde se tienen que generar bases sólidas con una buena organización de tiempos y recursos para las siguientes etapas y lograr así un buen manejo del presupuesto.

Recordemos que la Producción es costosa, que cada día de Llamado involucra equipo técnico y humano a los cuales se les paga por día y horas de trabajo. Por ello, la Preproducción debe ser lo más perfectamente organizada, para que no existan tiempos muertos que suceden cuando las cosas no se planearon correctamente. (Zamarripa, 2012; 60)

Irving y Rea (2010; 31) también hablan al respecto, ellos hacen hincapié en la necesidad de tener la capacidad para anticiparse a cualquier tipo de inconveniente que pueda generar retrasos durante el rodaje, para ganar tiempo y poder reaccionar mejor ante aquellos inconvenientes que seguramente surgirán.

Aunado a esto, es importante que el guión que se tenga esté bien elaborado y terminado, esto no significa que sea el definitivo, ya que el Director y el Productor mantendrán la mente abierta para realizar cambios según su criterio y necesidades (Zamarripa, 2012; 60). Sin embargo, se tiene que tener claro que no se puede avanzar a la siguiente etapa de producción con huecos en él y esperar que en el proceso de rodaje se encuentre la solución, ya que se puede generar pérdida de tiempo y presupuesto, y más cuando quienes realizan el proyecto son personas que comienzan y no cuentan con el conocimiento y experiencia para lograr solucionarlo de forma rápida y positiva (Irving y Rea, 2010; 31-33).

Durante todo el proceso, el Director y Productor tienen que estar en

constante comunicación con los directores de cada departamento. Martínez y Fernández dicen que “Se trata de una fase eminentemente creativa en la que intervienen los guionistas, el realizador, consejeros especializados y asesores creativos según la temática del programa y también, por supuesto, el director de producción.” (2010; 31).

Muchas veces, como estudiantes, se descuida esta parte, pero es importante entender la relevancia de la etapa para usarlo a nuestro favor y tomar el tiempo necesario (siempre que se pueda) para desarrollar y afinar los por menores. De esta forma se ahorrarán muchos problemas y se obtendrá un mejor resultado. Al respecto Irving y Rea (2010; 34) dicen que el tiempo asignado a la preproducción es muy variable, ya que depende de la complejidad del guión y la experiencia del equipo de trabajo, pero se puede tomar como referencia dar una semana de preproducción por cada día de rodaje.

Para lograr organizar adecuadamente la producción, se puede partir de la división de ella en los siguientes rubros: *scouting*, *casting* y *plan de trabajo* (Zamarripa, 2012; 30).

SCOUTING.

El *scouting* se refiere a la búsqueda de locaciones a partir de las indicaciones dadas en el guión, como podrían ser exterior o interior, si se necesita que el lugar cuente con un mobiliario en especial. Las locaciones pueden ser públicas o privadas y en ambos casos se tienen que considerar aspectos como la cercanía entre las locaciones, el costo, el trabajo que necesita realizar para los requerimientos, los permisos, las vías de acceso, que cuente con los servicios básicos como el suministro de energía, comunicaciones, entre otros aspectos. (Martínez y Fernández, 2010; 248).

En cuanto al Director y el Productor, necesitan que el lugar cuente con las *necesidades dramáticas* que solicita el guión, la ambientación de la época que requiera y que vaya acorde con las características socioeconómicas de los personajes. (Zamarripa, 2012; 61).

Usualmente se hace un registro fotográfico el cual se presenta ante el Director y Productor para elegir la locación adecuada, y así comenzar con los trámites correspondientes.

CASTING.

En el *casting* se busca al talento que le dará vida a los personajes del guión, tiene tal peso, que gran parte del éxito o fracaso depende de la acertada elección. Ellos tienen que lograr identificarse o causar rechazo con el espectador, según sea el perfil del personaje, para lograr que el proyecto tenga credibilidad y no se vea “falso”. De igual forma influye ese aspecto en el interés de los distribuidores y exhibidores para que inviertan, porque como es bien sabido, los actores pueden ser un motivo para que los espectadores

deseen ver la producción, solo porque conocen su trabajo previo y son sus seguidores (Martínez y Fernández, 2010; 281).

Los actores son quienes cuentan su historia. Dan vida a los personajes del guión y consiguen que el espectador penetre en el mundo de su drama. Aunque el trabajo de cámara resulte perfecto, será difícil que los espectadores simpaticen con su historia si no creen en los personajes. (Irving y Rea, 2010; 119)

Se establece una fecha para el llamado al cual acuden los actores y se les hace pruebas con un fragmento del guión y en ocasiones una presentación libre, para valorar su soltura y reacciones espontáneas. Su prueba es registrada en video, para que posteriormente el Director y el Productor puedan observar si los candidatos cuentan con las características físicas y escénicas que exige el personaje. Si bien se dedica mayor atención a los papeles principales, hay que elegir a los papeles secundarios detenidamente para no afectar la interpretación de los principales y cuidar la interacción entre ellos.

Para mantener una adecuada organización, una vez que han sido seleccionados los actores, se hacen unas fichas por cada personaje, donde se anotan puntos de interés (Martínez y Fernández, 2010; 283):

- Nombre del actor.
- Papel.
- Datos personales.
- Datos del agente.
- Disponibilidad del actor para los ensayos.
- Preparación especial que precisa.

PLAN DE TRABAJO.

El *plan de trabajo* o también llamado por algunos autores como *desglose de guión* o *break down*, consiste en dividir el guión literario por secuencias, con la finalidad de tener de forma ordenada todos los requerimientos para cada una de ellas. Para esto se utiliza un formato, donde se utiliza una hoja por cada secuencia del guión literario. En ellas se tienen que vaciar los siguientes datos que nos propone Zamarripa (2012; 63):

- **Día o noche:** para organizar los llamados la mayoría de las veces se basan en esta clasificación, si son de día o de noche, y comenzar por los de día y luego todos los de noche o viceversa.
- **Interior o exterior:** es otra forma de organizar la secuencia en que serán grabados durante la producción. Si existen secuencias en exteriores, se tendrán que tomar en cuenta factores como el clima.

- **Personajes que se ven involucrados en la secuencia:** en ocasiones se tendrán que adaptar los tiempos de la producción a la disposición de algún actor que sea indispensable y que cuente con otros compromisos laborales.
- **Número de vestuario de los personajes:** es importante mantener en orden y llevar un registro fotográfico de los vestuarios utilizados, así como el maquillaje y señas particulares para que la continuidad se conserve, ya que no serán filmadas las secuencias en el orden del guión literario.
- **Locación.**
- **Ubicación de la locación.**
- **Número de set:** dentro de una locación en ocasiones serán utilizadas diferentes áreas, como la cocina, la sala o un dormitorio por eso es importante especificar cuál de ellos es del que se trata.
- **Páginas del guión:** a forma de guía se puede tomar como referencia que en un día se puede grabar de 4 a 7 páginas si todas son en la misma locación, de lo contrario podrían ser de 2 ½ a 5 páginas por los retrasos a causa del transporte. Dependerá de lo complejo del guión y la experiencia del equipo.
- **Efectos especiales:** sólo los que son elaborados de forma física, no a través de computadora, como lo podrían ser maquillajes laboriosos o caracterizaciones.
- **Equipo especial:** el equipo que se necesita y no aparece frente a la cámara, generalmente se le alquila por día y no se lleva para toda la producción, como pueden ser la renta de cámaras especiales o grúas para momentos particulares.
- **Observaciones:** notas del Productor que desee agregar o considere importantes tener presentes.

BREAK DOWN

NO. DE PÁGINA	3		
FECHA	03 - Abril - 2013		
COMPañIA PRODUCTORA	Cuervo Producciones	NO. DE ESCENA	3
TÍTULO	"Zero"	INT. / EXT.	INTERIOR
DESCRIPCIÓN	PADRE habla por teléfono. LYDIA exige su libreta a RODRIGO. PADRE enfurece contra RODRIGO.	DÍA / NOCHE	DÍA

TALENTO (CAST) PADRE RODRIGO LYDIA	DOBLES (STUNTS)	EXTRAS DE ATMÓSFERA/ SILENT BITS
	LOCACIÓN / DECORACIÓN DEL SET Sala de la casa : - Sillones - Mesa de centro	UTILERÍA (PROPS) - Reloj digital, reloj PADRE, Teléfono fijo, PSP
EFFECTOS ESPECIALES -	ANIMALES -	
VESTUARIO - Traje negro PADRE - Cambio 1 LYDIA - Cambio 1 RODRIGO	MAQUILLAJE Y PEINADO Natural	EFFECTOS DE SONIDO Y MÚSICA -
EQUIPO ESPECIAL -	NOTAS DE PRODUCCIÓN: - Cuidar la utilería	

Fragmento del *break down* utilizado en el cortometraje Zero, realizado en 2013.

PLAN DE RODAJE.

En el *plan de rodaje* se establecen las fechas y el orden en que se hará la producción, casi nunca se graba en el orden que lleva el guión literario, sino en el orden que mejor convenga a la producción por cuestiones de presupuesto, distancia, clima, disponibilidad del reparto, entre muchos otros motivos (se abordará más ampliamente en el siguiente capítulo).

PRODUCCIÓN.

Una vez finalizada la preproducción da comienzo la *producción*. Para este momento hay que recordar que ya se trabajó en tener listo todo para el rodaje, los materiales, el equipo, las locaciones, el transporte, etc. Se buscará llevar acabo lo propuesto en el guión y tratar que el presupuesto antes realizado no se eleve demasiado con los contratiempos que puedan surgir.

Esta fase es compleja y difícil al depender de dos factores fundamentales: el tiempo y el dinero. Los imprevistos o errores cometidos durante el rodaje suponen un coste económico (material, horas extras, etc.) no calculado en el presupuesto; además de un problema de tiempo y fechas para los actores y los técnicos que estén trabajando en la producción. (Mollá, 2012; 279)

Como lo menciona Mollá, aquí se verá reflejado el trabajo del equipo de producción durante la preproducción, se notará la eficacia de la planificación o la falta de ella y la importancia de elementos básicos como la puntualidad, la disponibilidad de servicios y su cercanía, inclusive la disposición de los vehículos serán factores clave para mantener el plan.

Se considera una fase compleja porque en ella intervienen una gran cantidad de equipos o áreas en el mismo momento; los actores, el equipo de producción, realización, estilismo, fotografía, sonido y dirección de arte, si bien en la fase de preproducción prepararon todo, en este momento tienen que estar al pendiente de que todo en realidad funcione como fue previsto. Cada uno de ellos tiene tareas definidas que realizar, Mollá (2012; 307) nos describe las principales de cada departamento:



Fotografía de la producción del cortometraje Zero, realizado en 2013.

- **Actores:** se encargan de representar la reinterpretación del guión según la lectura dramática del director.
- **Departamento de dirección:** supervisa, dirige, pide, etc. En el Director recae toda la responsabilidad.
- **Departamento de producción:** se encarga de controlar toda la logística.
- **Departamento de cámara:** se hace cargo de los aspectos técnicos referidos a la cámara, como la iluminación y el movimiento.
- **Departamento artístico:** dan los últimos detalles y arreglan los sets de rodaje que previamente construyeron, y para así generan el ambiente requerido.
- **Departamento de estilismo:** se hacen cargo de la imagen de los actores que aparezcan delante de las cámaras.
- **Departamento de audio:** se divide en dos; el *equipo de sonido* se encarga de recoger el audio de los actores y lo generado por la locación en que se va rodando; y el *equipo de música*, va componiendo las melodías que serán más adelante utilizadas en la postproducción.

La figura del Director, es el que tiene mayor peso. Él tiene que ser capaz de transmitir su visión a los actores y a los equipos, y generar un ritmo que promueva que todos los equipos y los actores respondan a los problemas y desafíos que puedan surgir.

La palabra del director es la ley en el plató². Su talento, inteligencia e impulso se orientan hacia el guión y los recursos disponibles. Toma alternativas y decisiones rápidas después de pasar muchas horas interpretando el guión mentalmente. A menudo, el director parece trabajar por intuición. Sus decisiones puede ser correctas o erróneas, pero es él quien las tiene que tomar. Puede consultar a quien crea conveniente, incluso modificar una escena. Por último, tiene en mente la visión de la obra y debe participarla sucinta y eficazmente a los actores y al equipo, por medio de sus palabras y realización. (Irving y Rea, 2012; 143)

Dentro del material con el que se tiene que contar, se tiene que considerar una **claqueta**³. Y que su uso trasciende hasta la fase de postproducción. Es manejada por el segundo operador de cámara y en ella se anotan datos

²El término plató se refiere a un recinto cubierto de un estudio, que sirve como escenario en el rodaje de películas y grabaciones de programas de televisión.

³La claqueta es una pizarra donde se anotan los datos básicos del rodaje como. Al realizar una nueva toma, la claqueta se presenta frente a la cámara para que sirva de referencia con respecto al guión. Servirá como una guía en la edición.



Claqueta utilizada del cortometraje Zero, realizado en 2013.

como nombre de la película o corto, el director, el director de fotografía, el número de secuencia y el plano, número de toma, el número de cámara y la fecha (Irving y Rea, 2010; 146). Aparte de conservar organizado el registro en video, ayuda a que se pueda sincronizar la imagen con el audio, lo cual es de gran ayuda para el equipo de montaje, a esto se le conoce como *sincronización del metraje*.

POSTPRODUCCIÓN

La *postproducción* comienza cuando se tiene listo el material filmado o la película revelada y es donde se unirán, por medio de la edición de audio e imagen, todas las escenas y secuencias para volver a armar el guión y obtener como resultado la versión final. Es una etapa donde se tomarán muchas decisiones y se llevarán a cabo diversos pasos técnicos para obtener al final un resultado creativo y atractivo.

La edición juega un papel importante, ya que *reconstruye* la historia para que el espectador haga uso de la subjetividad, tal como se hace día a día, para seleccionar lo más importante para tomar el mensaje.

La edición es quizá lo que distingue al cine de todas las demás artes. El cine es capaz de lograr que el público viaje por el tiempo y el espacio. Mediante una rápida yuxtaposición de imágenes, puede sugerir una comparación de ideas o examinar y desarrollar las complejidades de conceptos afines. (Bernstein, 1997; 209)

Pero para que esto suceda, el editor tendrá que montar la película conforme a la visión que el Director tiene de la historia. En ocasiones se le pide al Editor que asista a algunas partes del rodaje para que pueda involucrarse y comprender mejor lo que busca el Director.

Será un trabajo de elección de tomas, basado en los reportes de calidad que el asistente de cámara y sonido realizaron, que de ser reportes eficientes servirán de guía y ahorrarán tiempo para no tener que revisar el material desde cero y lograr agilizarla esta primera etapa. (Bernstein, 1997; 223)

Se realiza una primera selección llamada *primer corte*, donde sólo se encontraran las secuencias ordenadas sin tomar aún en cuenta el ritmo, su finalidad es dar por primera vez una idea de la apariencia que tiene y descubrir probablemente errores en la etapa de producción, los cuales podrían

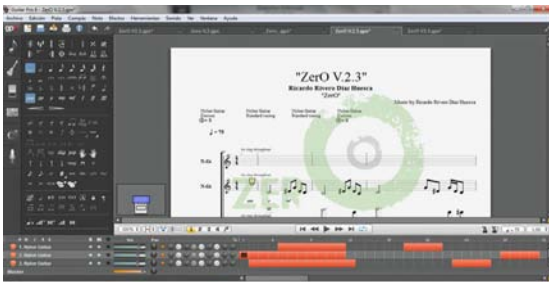
resultar difíciles de trabajar si llegan a ser problemas de continuidad. Se intentará solucionar al recurrir a distintos planos donde no se note el error o la acción sea correcta.

En esta etapa la principal virtud del director es ser enormemente objetivo con el metraje. Es natural que su apego por el material filmado le impide eliminar parte del mismo. Sin embargo, para dar a la película o vídeo una armonía es necesario recortar y descartar material. (Irving y Rea, 2010; 237)

Si bien la imagen es un elemento importante, no se puede dejar de lado el sonido. En el recae un peso importante, sin el sonido adecuado se puede caer la atmósfera o intención que se pretende en determinada secuencia, de él depende que el espectador se logre meter en la trama o no. Hay dos factores básicos en cuanto al sonido, *la banda sonora* y *el sonido ambiente*.

BANDA SONORA.

La música dentro de la producción en primera instancia ayuda a identificar el momento histórico en el que se encuentra ubicado y comienza a generar una atmósfera que promueve que el espectador se adentre a la trama. Lo podemos ver también como un factor que ayuda a que resulte ser verosímil y congruente con las imágenes presentadas.



Fragmento de la banda sonora del cortometraje Zero, realizado en 2013.

En segunda instancia, Antonio Oria de Rueda Salguero nos dice "... la música es capaz de generar, en composición con el espacio de lo que se está contando, emociones puntuales, reacciones emocionales." (2010; 170). De esta forma podemos entender que depende de la música se facilitará que una escena sea graciosa, de terror o anunciará

que un momento importante esta por acontecer.

SONIDO AMBIENTE.

En la vida cotidiana aunque nos encontremos solos sin aparatos prendidos nunca estamos totalmente en silencio, siempre hay sonidos que se escuchan en mayor o menor medida. Para lograr que el video sea *verosímil*, se insertan sonidos que previamente fueron grabados en las locaciones utilizadas o que son creados especialmente para la escena, es aquí donde de Rueda dice que "La gente que se dedica a la grabación sonora, saca un sexto sentido para traer a la conciencia los sonidos espurios, los ruidos indeseados que se le quieren colocar en la grabación." (2010; 173), y de esta forma no se perciban los diálogos como superpuestos falsamente sobre imágenes.

Después del primer corte, el Director y el Editor determinarán la cadencia y ritmo. Se eliminará material innecesario y se agregará otro, a este tipo de corte se le denomina *corte fino*.

Aquí se podrán usar y refinar algunas de las técnicas de montaje como (Irving y Rea, 2010; 246-247):

- Realizar los cortes cuando el actor este en movimiento.
- Continuidad.
- Encadenados o desvanecimiento cruzado entre dos escenas.
- Fundidos desde negro o hacia negro.
- Añadir líneas nuevas de audio para reforzar o explicar algo que no era claro.
- Grabación e inserción de voces en off.

COMERCIALIZACIÓN.

Para del Teso (2011; 62), el proceso de producción no termina al tener un producto final listo para ser exhibido, el considera también la etapa de *comercialización*. Pero hay que aclarar que va principalmente dirigido para *proyectos audiovisuales de corte comercial*, que haya sido un aliciente a la hora de crear el proyecto, obtener una ganancia monetaria, a diferencia de las producciones personales, donde por el contrario el objetivo primordial es que su contenido se difunda y llegue al espectador.

En el caso de los *proyectos comerciales*, del Telso (Del Telso, 2011; 63) dice que es difícil proponer o dar un punto en el que se pueda establecer que ha llegado al final de la comercialización, porque no se puede indicar que cuando sale de salas de exhibición se ha terminado, sino se transforma y pasa al mercado "hogareño" y de la *televisión*, donde seguirá siendo consumido por un tiempo indefinido. Sin embargo en el sentido legal, si hay un momento, este se da cuando la producción pertenece al "dominio público"⁴, cuando han transcurrido 70 años a partir de que el autor fallece. Podemos tomar este punto como el indicador donde se termina la etapa de la comercialización.

⁴El término dominio público, se refiere a la situación en que las obras literarias, artísticas o científicas quedan cuando termina el tiempo que protege el derecho de autor. En España corresponde a 70 años después de la muerte del autor y en México a 100 años después de su muerte.

I.IV PLAN DE RODAJE.

Antes de comenzar la producción se tiene que tener listo el *plan de rodaje*, el cual se elabora después de hacer el *desglose de guión* o *plan de trabajo* el cual consiste en un itinerario o agenda con las fechas en el orden que serán grabadas las secuencias y los tiempos establecidos, es el Productor Ejecutivo quien tiene esta labor. Zamarripa (2012; 67) dice que: "Un Plan de Rodaje busca organizar de la mejor manera posible y en el menor número de días una producción.", ya que como he recalado, el tiempo se traduce en dinero y detrás hay un presupuesto que respetar.

Los Planes de Rodaje la mayoría de las veces son estructurados en función de las locaciones, tomando en cuenta factores como la preparación de los sets, y sobre todo la distancia entre ellas, para aprovechar mejor el horario de llamado y que no se vaya el tiempo en desplazarse de una locación a otra.

El objetivo es rodar todas las secuencias de una misma localización antes de pasar a la siguiente. No tiene sentido cambiar de una locación a otra, porque todo desplazamiento del equipo de producción supone tiempo y debe reflejarse en la planificación. (Irving y Rea, 2010; 55)

En cuanto a los actores también se debe de encontrar la forma adecuada para su organización. Usualmente para un largometraje se les contrata y paga por el proyecto completo, lo cual indica que estarán disponibles en ese lapso, pero a veces los actores principales tienen otros proyectos por lo que hay que ajustar los tiempos. O en ocasiones hay pequeños papeles que sólo tienen dos o menos apariciones en el guión, al principio y al final, en dado caso lo mejor es juntar esas secuencias para que se rueden el mismo día y no se le tenga que contratar por un tiempo más largo.

A la hora del armado del plan se recomienda iniciar con las secuencias en *exteriores* por cuestión de clima, el hacerlo de forma distinta podría perjudicar la producción y tener comprometido el tiempo de esa secuencia o en el peor de los casos tener que reajustar el plan de rodaje como tal.

Lo más recomendable es iniciar el rodaje con las escenas exteriores. Siempre que sea posible, debe seguirse esta norma que es la habitual en la industria. Si se realizan todas las escenas exteriores al principio, los cambios climatológicos ya no serán importantes porque no causan cambios en la planificación. De otra forma, si se ruedan primero todos los interiores, cuando la producción se traslade al exterior, estaríamos a merced del tiempo. (Irving y Rea, 2010; 56)

De igual forma se aconseja reunir las secuencias en *exteriores nocturnas*, estas pueden comenzar de 6 pm a 6 am, o del medio día a media noche, pero es importante que se den tiempos para que los actores puedan descansar,

no se debe acabar un día de rodaje y comenzar inmediatamente con el siguiente programado. En el caso de las secuencias en interiores nocturnos, muchas veces se pueden rodar durante el día adecuando las condiciones de iluminación, pero es más sencillo que las externas, donde el iluminar un exterior de noche resulta complicado, depende la complejidad de las secuencias y la duración que tengan, entre más cortas sean será más fácil llevarlas a cabo.

Depende de qué tipo de proyecto sea, el número de hojas del guión que se pueden abarcar por día de rodaje, Irving y Rea (2010; 60-61) dicen que para largometrajes en promedio se ruedan *de dos a tres hojas por día*, en el caso de series de TV con presupuesto bajo son *entre cinco y diez páginas*, pero para el caso de proyectos estudiantiles el promedio es de dos páginas por día. Para cualquiera de estos casos no se recomienda trabajar más de 12 horas por día, ya que el equipo comienza a deteriorarse y deja de rendir como debería. En el caso de estudiantes donde usualmente se extienden las jornadas por la inexperiencia, el director tendrá que buscar la forma de simplificar las tomas para cumplir con la jornada en horas y metas del plan de rodaje.

Como hemos visto el plan de rodaje está sujeto al presupuesto, se buscará obtener una óptima organización de las secuencias, eficaz y que haga rendir el presupuesto.

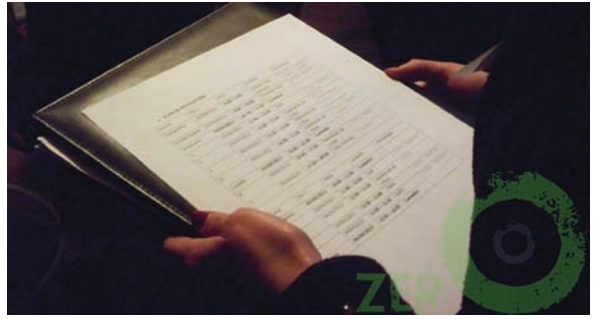
I.V DEPARTAMENTOS DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Como hemos visto en el apartado de *etapas en la producción audiovisual*, nos podemos percatar que es un proceso extenso y que su óptimo resultado radica en la buena organización de cada una de las etapas y por consiguiente, en cada uno de los departamentos o equipos que se vean involucrados en ella. Es importante conocer en qué consiste la labor de cada uno, para que de esa forma se tengan claras las tareas a realizar y los límites, ya que en ocasiones se pueden generar confusiones en las tareas. Depende del autor pueden cambiar los nombres, pero tomaré de referencia *los seis equipos de trabajo* que propone Zamarripa (2012; 49-60): *área de producción, área de realización, área de fotografía, área de sonido, área de dirección de arte y área de montaje*.

ÁREA DE PRODUCCIÓN.

Para poder llevar a cabo la producción, se necesita generar una serie de documentos como el guión, sinopsis, argumento, break down, presupuesto entre otros, que en conjunto se le denomina como *carpeta de producción*. La cual se usa para ir en búsqueda de los fondos para costear la producción. Es aquí donde interviene la figura del Productor General, él tiene la tarea de conseguir quiénes apoyen la producción por medio de la financiación. Molla

dice que “El productor es el impulsor del proyecto, en Europa es menos conocido y valorado que en Estados Unidos, donde, pese a ser considerado un mero economista, su poder de decisión condiciona los títulos que se producirán.”(2013; 179), con esto podemos entender el peso que tiene dentro de la producción.



Fotografía del plan de producción del cortometraje Zero, realizado en 2013.

Las *casas productoras* son compañías que cuentan con el capital, los recursos humanos y la infraestructura para desarrollar los proyectos que presente el Productor General.

Para Molla el Productor Ejecutivo es: “Término adoptado del inglés executives. Los executives, en la industria cinematográfica norteamericana, eran designados por las majors para organizar y distribuir los recursos del estudio.” (2013; 180), de esta forma podemos acordar que las tareas involucradas en este puesto son de *planificación y financieras*. Se encargará de realizar los contratos con todos los involucrados, los trámites de las locaciones, el transporte, alquiler de equipo, catering (servicio de comida durante el rodaje). Por las labores que desempeña es un puesto que la mayor parte del tiempo se realiza en una oficina, pero durante la etapa de producción es apoyado por el Productor, quien se encarga de verificar que el plan de rodaje se respete, pagar los servicios, aparcamiento, controlar los gastos y solucionar inconvenientes que puedan surgir.

Dentro de esta área también participan en ocasiones Productores Asociados, que son personas, instituciones u organizaciones que aporta recursos a la producción y que buscan retribución al final del proyecto. En ocasiones es requerido el Coordinador de Locación, esto depende del tamaño del proyecto para que se tenga en regla los permisos necesarios. El Publicista entra en esta área y buscará recuperar la inversión generando estrategias para vender el producto y/o exhibir según sea el caso. Y no se puede olvidar la figura del Contador.

ÁREA DE REALIZACIÓN.

En esta área, la figura importante es el Director o Realizador, se encarga de la *puesta en cámara*, donde trabaja en conjunto con el Fotógrafo; y la *puesta en escena*, en la cual trabaja con los actores y en ocasiones con el Guionista, siendo él, quien toma diversas decisiones como: el vestuario, el maquillaje, escenografía, utilería, entre otras. Sus labores son diversas y cuenta con un primer Asistente y en ocasiones un segundo o hasta un tercer, depende de la complejidad del proyecto. Ellos le sirven de vínculo

con las demás áreas para su organización.

El *Continuista* o *Script* se encarga de llevar reportes de todo lo que ha ido apareciendo en pantalla, en la producción nunca se graba en el orden que está escrito el guión por eso se debe de verificar que todos los elementos como utilería, vestuario, maquillaje y demás, vayan acorde a lo antes rodado, para esto se apoya de fotografías y toma de video.

ÁREA DE FOTOGRAFÍA.

El *área de fotografía* es la encargada de retratar el trabajo hecho por los demás equipos y actores a partir de la visión del Director de Fotografía y el Realizador, al final el resultado que se obtiene es lo que veremos en pantalla. Está conformado por el Director de Fotografía, el Operador de Cámara, Ayudante de Cámara, Iluminador y por último Tramoyistas.

Encabezados por el director de fotografía, su misión principal es plasmar en el celuloide los planos ideados por el director. Esta función, compleja, se realiza gracias a la comunicación constante del director de fotografía con el 1º ayudante del director. (Molla, 2013; 194)

En el Director de Fotografía recae la mayor responsabilidad, por eso el perfil con el que debe contar incluye una amplia cultura visual en todos los sentidos, pero principalmente se desea en el ámbito de la pintura ya que de ahí parten los estilos fotográficos. También debe de contar con experiencia en el manejo del equipo actual. Él trabaja en conjunto con el Realizador para tomar decisiones como el encuadre, el plano y los movimientos de



Fotografía tomada durante la producción del cortometraje *Zero*, realizado en 2013.

cámara que se llevaran a cabo, así como se hará responsable del diseño de luz para lograr la atmosfera que pida el guión en el que se trabaje y a su vez cuidar que se mantenga su continuidad a lo largo de todo el rodaje. Para esto, trabaja estrechamente con el Iluminador, quien se encargará de colocar las lámparas y demás equipo de tramoya para lograr la atmósfera y sensaciones que busca el Realizador. Además de crear ambientes, es necesario que lo

relevante para nuestra historia se vea, por eso Oria de Rueda dice que “La luz es la herramienta de trabajo de un director de fotografía, de una cámara de video. No hay nada que no se vea que surta efecto narrativo.” (2010; 125), por eso hay que tomar en cuenta que las cosas que comúnmente ve-

mos con nuestra retina, no se ven de la misma forma a través de una cámara, es ahí donde el Iluminador tiene que demostrar sus conocimientos teóricos y de los equipos utilizados para que no se pierdan elementos significativos para la historia. El Iluminador es apoyado por Iluminadores y Tramoyistas, usualmente llamados *staff*.

El Operador de Cámara trabaja bajo las instrucciones del Director de Fotografía, que en múltiples ocasiones se desempeña como operador o camarógrafo. Él debe conocer la acción que se presentará y los movimientos que fueron definidos anteriormente, a su vez deberá cuidar el encuadre en los personajes y controlar la toma evitando fallos en los movimientos o el enfoque y cuidando que el trabajo realizado sirva para reforzar la historia.

El número de los Asistentes de Cámara dependerá de la complejidad de la producción, ellos ayudan en el mantenimiento del equipo y su almacenaje.

ÁREA DE SONIDO.

El *área de sonido* en la etapa del rodaje está conformada por el Sonidista y el Microfonista. Ellos se encargan de lograr obtener el sonido directo en la producción, con eso me refiero a que la claridad de los diálogos sean los adecuados para que el espectador no tenga que hacer algún esfuerzo por intentar descifrar lo que se dice. Además de eso, recogen los sonidos del ambiente que se producen en cada una de las locaciones o sets, para que en el momento del montaje se inserten y combinen para lograr que el sonido suene real y acorde con la imagen que presentamos (Molla, 2013; 203).

El Sonidista generalmente es un ingeniero en sonido y es el encargado de controlar y ecualizar el sonido a grabar. En este momento es importante registrar el sonido de cierre de la *claqueta*, que como antes se mencionó, será la guía para sincronizar la imagen y el sonido en la etapa de postproducción.

El Microfonista es el encargado de manipular los micrófonos externos, acercándolos en las escenas a los actores pero siempre cuidará que no aparezcan en pantalla, y que los movimientos que realice sean sutiles para que no genere ruidos extraños en ellos, ya que la naturaleza de este tipo de micrófonos es ser muy sensibles para registrar el sonido.

ÁREA DE DIRECCIÓN DE ARTE.

Esta área es la encargada de ambientar la historia en su totalidad, de otorgarle el carácter visual que busca el Realizador a través de elementos como la *escenografía*, *vestuario*, *utilería* y *maquillaje*. El *área de dirección de arte* será abordada a mayor detalle en el capítulo II.

ÁREA DE MONTAJE.

El *área de montaje* trabaja a partir de las imágenes y sonidos que se registraron en la etapa de producción. En ella intervienen las figuras del Productor y el Editor, y procesos como la creación de la *música*, los *efectos de sonido* y la *regrabación y mezcla*.

La labor del Postproductor comienza cuando se ha concluido el rodaje y terminara cuando la obra se encuentre finalizada y lista para ser exhibida, debe de contar con conocimientos de proceso de laboratorio para el revelado de la cinta y de tecnología para realizar transferencias de formatos para que los materiales, tanto de imagen como de sonido, sean compatibles entre ellos.

El Editor es el encargado de tomar todo el material obtenido en el rodaje y convertirlo en un *producto audiovisual con orden, ritmo y coherencia*. En este proceso diversas secuencias serán recortadas o eliminadas por cuestiones de tiempo o buscando cierto ritmo. Su labor actualmente no sólo se limita a editar y montar, sino se ha ampliado y puede realizar tareas que desempeña el Postproductor adentrándose en cuestiones técnicas como lo son la animación, creación de efectos digitales, música, corrección de color, entre otros.

Dentro de esta área no hay que dejar de mencionar a los *efectos de sonido*, ya que aunque tengamos un registro adecuado de los sonido del ambiente de cada locación y diálogos, se necesitará incluir algunos otros que lo complementen y que en ocasiones tendrán que ser grabados o creados digitalmente especialmente para el proyecto.

Pertenece también a esta área la *música o banda sonora* que he abordado en el apartado de postproducción.

Para realizar la mezcla es necesario tener listo el *sonido directo*, el *sonido ambiental*, los *efectos especiales* y la *música*. A parte de la mezcla en este proceso se hace la elección de cómo quieren que suene dentro de la sala de cine, a través de la elección de las distintas bocinas ubicadas en él.

CONCLUSIÓN.

Al presentar este primer capítulo que muestra a grandes rasgos en qué consiste el trabajo en una producción audiovisual y qué tan amplia puede llegar a ser, así como en qué momentos se divide: desarrollo del proyecto, preproducción, producción, postproducción y comercialización, y las áreas que usualmente la conforman: producción, realización, fotografía, sonido, dirección de arte y montaje. Quiero resaltar la importancia de llevar una buena organización y comunicación dentro de los equipos, ya que de ella depende que todo salga de acuerdo a lo planeado y de no ser así, el poder solucionar los obstáculos para tener como resultado un trabajo satisfactorio.

Con este acercamiento general del tema, en el siguiente capítulo quiero delimitar el extenso tema de *producción audiovisual* y me enfocaré al *área de dirección de arte* únicamente. Considero que con el perfil de diseñadores podemos desarrollarnos ampliamente en ella.

CAPÍTULO II

DIRECCIÓN DE ARTE

INTRODUCCIÓN

El departamento de *dirección de arte* es el encargado de traducir visualmente lo que se propone en el guión y generar distintas atmósferas que transmitan sentimientos y sensaciones a los espectadores a lo largo del film. Para lograr esto, el equipo de dirección de arte tendrá que hacer uso de diversos elementos como el color de los espacios, el vestuario, el maquillaje y los peinados, la utilería, escenografía, y de ser necesario recurrirá al uso de efectos especiales según la complejidad y necesidades de la historia. Por estas razones existe una amplia oportunidad de trabajo para los diseñadores dentro del área. Cada uno de estos aspectos serán llevados a cabo por especialistas de cada área con sus respectivos equipos.

Un punto a resaltar es el presupuesto que se le asigna al área, ya que puede favorecer o limitar los resultados. Es fundamental realizar una buena dirección de arte ya que depende de ella que la historia sea ubicada en ciertos momentos históricos, como también la buena elección de cada uno de los elementos a utilizar, porque a través de ellos se podrá saber acerca de la personalidad y características de cada personaje que se presentan. De ahí la importancia del esmero y presupuesto que se le asigne al departamento.

II.1 EQUIPO DE TRABAJO.

Para lograr un trabajo con la calidad necesaria para la pantalla se requiere de un equipo de especialistas en sus áreas, creativos, sensibles y que sean capaz de traducir y materializar las ideas plasmadas en el guión (Zavala, 2008; 78).

Para conformar el departamento de arte, existen dos estructuras, la *Europea* y la *Norteamericana*. Las cuales en general son muy similares, pero la diferencia entre ambas radica en que la *Europea* omite el rol del Diseñador de la producción y en su lugar adapta sus labores a la figura del Director de Arte (Gentile, Díaz, Ferrari, 2007; 134-136). Como resultado de la cercanía que tiene México con Norteamérica, se tiene una estructura similar a la suya y se ha integrado el rol de Diseñador de la producción en las producciones mexicanas, antes sus tareas estaban divididas entre los departamentos de vestuario, escenografía y utilería (Zamarripa, 2012; 56).

La figura del Diseñador de la producción es en la que recae el mayor peso ya que como dice Zavala (2008; 78) "...es la cabeza del departamento de arte de una película, pues es su responsabilidad tanto el diseño como el seguimiento de su plan durante el rodaje..." , para Zamarripa (2012; 56) "... un conceptualizador del espacio..." que se encargará de adaptar los sets y realizará el diseño de los personajes a partir de realizar una lectura profunda del guión que le permita entender y así poder proponer las soluciones que dejen menos elementos creativos a la improvisación. Trabajará en conjunto con el Productor, el Realizador y el Fotógrafo.

El equipo de trabajo en el cual me basaré (Zamarripa, 2012; 56-57), está conformado por:

- Diseñador de la producción.
- Escenógrafo.
- Vestuarista.
- Utilero.
- Maquillista.

El departamento de arte comenzará a trabajar en conjunto desde la etapa de la preproducción al diseñar y reunir los elementos, realizará vestuarios y habilitará los sets para que estén en orden al comenzar la producción, pero cuando comience esta se dividirá en tres tiempos (Zavala, 2008; 80):

- **La vanguardia:** Trabaja en los próximos sets a filmar para dejarlos listos y poder rodar en ellos, por lo general quienes intervienen son el escenógrafo y el decorador.
- **El set que se filma:** en él trabaja el vestuarista y su equipo quienes visten a los actores para que entren al set; el equipo de maquillaje

y peinado; el utilero controla que los **props**⁵ estén disponibles; el *on set dress* quien se encarga de manejar y mover la decoración durante las distintas tomas; el pintor retoca algún acabado en la escenografía y decoración.

- **La retaguardia:** son las personas encargadas de desmontar los sets que han sido ya utilizados y reacondicionarlos a su estado original, así como de regresar a bodega la decoración.

II.II PRESUPUESTO.

El *presupuesto* juega un papel importante durante toda la producción, y en el departamento de dirección de arte no es la excepción.

Para obtener un presupuesto del área se hace uso del *break down* que se divide en los rubros de *escenografía, decoración, utilería, vestuarios, maquillajes y peinados*. En ellos se enlista secuencia por secuencia, cada uno de los elementos a utilizar en los sets y personajes, props, el maquillaje y peinados y los vestuarios (Zavala, 2008; 73).

Aparte de ser una forma para organizar todos los elementos, sirven para generar el presupuesto, ya que a cada elemento se le anota el costo aproximado o el precio que costará la renta.

En la preproducción se hace este paso y con el se calcula el presupuesto destinado al departamento y de ser necesario se debe modificar elementos para que se ajuste al presupuesto que se puede otorgar. Taibo denomina como *check list* al momento de hacer listas para tener todo en orden a la hora del rodaje (2011; 107).

II.III PALETA DE COLOR.

Zavala dice que el *color* dentro de una producción audiovisual es utilizado con el fin de que aporte una carga extra de *emotividad* a la historia y que ayude a que sea más fácil de entender (2088; 18).

El color por sí mismo no representa algo en concreto, quienes otorgan el significado son las personas que lo perciben, es ahí la importancia que juega, ya que el Diseñador de la producción planea la forma de mostrar la paleta de color y de generar vínculos entre los colores y las emociones de las situaciones presentadas, de tal forma que el espectador relacione intuitivamente el color con la emoción de la escena.

Los colores se utilizan también para resaltar *momentos específicos* o *clave*, así como denotar la relación entre personajes, al respecto Zavala dice:

⁵ Prop o props es el término en inglés para referirse a la utilería utilizada en un rodaje.

Los colores en el cine pueden ser efectivos para mostrar afinidades o antagonismos entre personajes, o crear atmósferas propicias para las acciones. También pueden ayudar a dar unidad visual a los sets cuyas formas y funciones narrativas son dispares, o para separar y diferenciar los distintos tiempos dentro de una película como flashbacks o tiempos oníricos. (Zavala, 2008; 19)

Zavala (2008; 20) también dice que en primer lugar, el *color* debe de lograr de forma efectiva transmitir las *emociones* y *generar atmósferas* que son propuestas en la historia, ya que el color posee un *carácter utilitario* antes de ser estético, el cual pasa a un segundo término. Este *carácter estético* o *plástico* se desarrollará en producciones que buscan la exploración visual y artística, de no ser esa la finalidad, se le debe de dar importancia al sentido utilitario del color.

Más allá de elegir colores basados en preferencias o gustos personales, se parte de *conceptos* a representar. Tras haber seleccionado la paleta de colores, es bueno confrontar las paletas que se usarán en los distintos sets contra las elegidas para los personajes así se podrán apreciar de mejor manera las combinaciones y de ser necesario realizar cambios (Zavala, 2008; 66).

II.IV ESCENOGRAFÍA.

Zavala (2008; 81) define la *escenografía* dentro de la producción audiovisual como todo aquello que se verá en pantalla y tendrá como intención de parecer inmueble, al ser realmente arquitectura o recrearla dentro de un foro. Su función será la de brindar contexto a los personajes, así como acentuar sus rasgos físicos y psicológicos y ubicar al espectador dentro de un espacio-temporal determinado (Gentile, Díaz, Ferrari, 2008; 81).

Al diseñar y construir la escenografía se tiene que pensar en cumplir con el *criterio expresivo* y el *criterio funcional* (Gentile, Díaz, Ferrari, 2008; 81), el primero se refiere a que por medio de la escenografía se pueda transmitir la idea o sentimiento pensada para cada secuencia, y la segunda se refiere a que estéticamente puede resultar atractiva, pero quizá no permita que los actores se muevan con naturalidad dentro de ella y representen algún riesgo.

La escenografía ha tomado a otras ramas como medio para desarrollar su propósito, es el caso de la arquitectura, sin embargo, es importante diferenciarlas ya que no son lo mismo por diversas razones; pero se han confundido; la razón más importante es la *finalidad* con la cual ambos se realizan. Para esto Zavala (2008; 81) distingue la *escenografía* y la *arquitectura*:

1. Solo debe de construirse o decorarse lo que se necesita para aparecer en cámara, lo demás no interesa en este caso.
2. Su construcción no siempre es ortogonal, ya que reduce en muchas ocasiones el espacio que se tiene para trabajar, en cambio se

- suele construir las paredes ligeramente abiertas, que ya vistas en pantalla se aprecian como ángulos rectos.
3. Se resaltan detalles que se quieren mostrar y que en ocasiones a través del lente se pueden perder o no ser suficiente el énfasis que se busca, de ahí la importancia de exaltarlos.
 4. Su fin es *servir únicamente durante el rodaje*, es desechable.

Otro elemento importante para la escenografía, son los *afores*, que sirven para cubrir o proteger lo que no se quiere que vea la cámara. Su uso es comúnmente en ventanas o cuando en la acción se tiene que abrir una puerta, se usan para que no se pierda toda la atmósfera creada por un pequeño detalle. Estas *afores* son por lo general mamparas que se colocan a una distancia pertinente para que no sea contraproducente y parezcan parches, actualmente se utilizan fotografías adecuadas correctamente con iluminación para que generen la atmósfera deseada.

En esta parte también interviene la *decoración* la cual es definida por Zavala (2008; 83) "Entendemos como decoración todos los muebles, el vestido de la escenografía: pinturas en la pared, cortinas, lámparas, tapetes, todo el mobiliario y objetos que llenan y definen al lugar." Al igual que la escenografía la *decoración* no está colocada o realizada como sería en la vida real, todo está en función de lo que se necesita para el equipo de fotografía, que en ocasiones necesita colocar filtros o iluminación especial que tiene que ser manipulada fácilmente, se tiene que dejar el espacio adecuado para que realicen su trabajo sin inconvenientes.

Como los demás departamentos, este tiene divisiones de cargos o puestos, que varían en su extensión dependiendo la complejidad que tenga el proyecto. Retomare los principales que Taíbo (2011; 31-32) menciona:

- **Escenógrafo:** trabaja con indicaciones del Diseñador de arte, investiga, desarrolla y crea la escenografía.
- **Bocetista/dibujante:** hace los planos del decorado.
- **Maquetista y modelista:** el maquetista reproduce a escala los planos de la construcción y el modelista crea *props* o decorados especiales que no pueden ser comprados.
- **Decorador:** se encarga de decorar el set con los elementos solicitados por la historia. Aquí interviene el trabajo del especialistas como tapiceros.
- **Jefe de montaje:** es el encargado de coordinar a las personas responsables de la construcción y desmonte del set.
- **Diseñador gráfico:** se encarga de diseñar materiales específicos, como alguna etiqueta o un cartel que se mostrará en pantalla.

II.V VESTUARIO.

El *vestuario* debe de estar pensado acorde a las *necesidades* y *personalidad* de cada personaje y acorde al *momento histórico* en que se desarrolla la historia, Hernández dice que para proponer un vestuario adecuado, el diseñador de vestuario debe de pensar en “El período, época, la región, la clase social, la profesión, la personalidad de los personajes”⁶. Con la palabra vestuario, es importante mencionar, que no sólo se refiere a ropa, sino también a accesorios que usa el actor como collares, aretes, relojes, cinturones y demás. Una vez que se han definido cuáles serán los vestuarios a utilizar Zavala (2008; 85) dice que tienen que ser *ambientados* por medio de desgaste, lavados, tinturas y planchados, la intención de esto es hacer que no se vean falsos, que parezca ropa que el personaje usa en su vida cotidiana y sea realista. Usualmente se ordenan por secuencia y se colocan en *racks* esperando el momento en que sean requeridos. Una vez que se termina de grabar una escena y el actor sale del set, se le pide que se cubra con una bata para evitar que sufra algún desperfecto o mancha.



Fotografía tomada durante la producción del cortometraje *CH*, realizado en 2012.

Este departamento está constituido por (Taíbo, 2011; 33):

- **Diseñador de vestuario:** trabaja con el Diseñador de producción y Director de arte para diseñar y confecciona los vestuarios.
- **Coordinador de vestuario:** se encarga de la logística del departamento, sus labores abarcan desde la manufactura hasta el cuidado y el manejo adecuado.
- **Sastre o costurera:** a partir de los bocetos del Diseñador, el Sastre se encarga de elaborar los vestuarios.
- **Jefe de vestuario:** durante el rodaje ayuda a llevar registro de la continuidad de los vestuarios.
- **Asistente de vestuario:** se encarga de tener en buenas condiciones el vestuario y de realizar la ambientación recién son elaborados.

⁶ <http://materiaarte.blogspot.mx/p/el-departamento-de-arte.html>

II.VI UTILERÍA.

La *utilería* o *atrezzo* son los objetos con los que interactúan los personajes. Gentile, Díaz, Ferrari (2008; 263) dice que la utilería “ayuda al actor a comprender tanto el tipo de conducta como la psicología del personaje que interpretará, para que entre ellos se produzca una simbiosis adecuada narrativamente...” y que esto provoque en el espectador la idea de que el personaje que se presenta puede existir y ser real.

La utilería se divide en *cuatro categorías* según el papel que tengan dentro de la historia (Gentile, Díaz, Ferrari, 2008; 263):

- **Utilería personal o de mano:** son los objetos que utiliza directamente el actor cuando interpreta al personaje.
- **Utilería practicable:** son muebles u algún otro elemento que el actor utilice.
- **Utilería no practicable:** a diferencia de los demás, estos pertenecen a la escenografía y su función es de ambientación.
- **Utilería de ensayo:** son elementos utilizados en ensayos, que no necesariamente tienen que ser idénticos a los que serán usados en cámara, pero que sin embargo, ayudan al actor a poder interpretar a su personaje como si lo fueran en esta etapa.

Todos estos elementos deben ser debidamente resguardados y tener algún mantenimiento de requerirlo, porque juegan un papel importante también en el sentido de la continuidad, si son utilizados en tomas posteriores o se tiene que repetir la toma, la utilería tiene que estar en las mismas condiciones en el momento que se requiera. Es por eso que es usual que se guarden en cajas por cada personaje y se lleve así control (Zavala, 2008; 84-85).

Este departamento está integrado por el Utilero, el Asistente de utilería y el Armero (Taíbo, 2011; 32):

- **Utilero:** trabaja bajo la supervisión del Diseñador de producción y Director de arte y entre sus funciones están: comprar, rentar o manufacturar la utilería y supervisar su uso, proporcionar el mantenimiento necesario, así como informar si ha sufrido algún daño o descompostura. Él también se encarga de llevar la continuidad de la utilería con la ayuda de sus asistentes.
- **Asistente de utilería:** se encarga de localizar y rentar la utilería, y de ayudar en el mantenimiento y cuidar la continuidad.
- **Armero:** tiene permiso por parte del gobierno para portar y utilizar armas. Se encarga de prepararlas cuando se requiere en la historia, usualmente utiliza balas de salva.

II.VII MAQUILLAJE.

El Diseñador de producción es quien hace la propuesta de maquillaje de los actores y los Maquillistas son los que ejecutan lo antes propuesto, son los encargados de la apariencia física de los personajes. El maquillaje es dividido en dos: *maquillaje de escena* y de *caracterización* (Zamarripa, 2012; 57). El maquillaje de escena se limita a maquillar a los personajes sin características especiales, únicamente apegándose a las exigencias del guión, con tareas como eliminar el brillo en el rostro o un poco de sudor, así como mantener el peinado, sin cambiar la apariencia natural del actor. Y el maquillaje de caracterización abarca desde pequeños detalles como generar un aspecto envejecido, poner ojeras o moretones hasta cambiar drásticamente la estructura física por medio de materiales como el látex.



Fotografía tomada durante la producción del cortometraje *Zero*, realizado en 2013.

Una parte importante de esta área son *los peinados*, ya que una mala ejecución en ellos puede echar abajo todos lo demás logrado en el área de dirección de arte, Hernández⁷ dice al respecto que “El cabello es un elemento crítico del diseño. La realidad de muchas producciones audiovisuales de época han tenido una mala visualización por culpa de unos peinados insuficientes o inexactos.”. Este podría ser el caso de una historia desarrolla en los años 40 y que los peinados sean propios de los 70, cuando se trata de guiones de época Hernández⁸ recomienda buscar a un especialista que sepa adecuarlos correctamente y no se quede en el intento.

Para tener un mayor control Kehoe (1985; 57) aconseja llevar archivos de maquillaje que pueden ser hojas o fichas por cada personaje, en el cual se anotan los datos del personaje, se detallan los productos de maquillaje utilizados en él, así como los procedimientos que se llevaron a cabo para obtener el resultado deseado. Se puede hacer un pequeño bosquejo del rostro y realizar anotaciones o si es posible, el incluir fotografías que ilustren el proceso ayudará cuando se tenga que volver a realizar y como resultado será lo más parecido el original.

Para Taíbo (2011; 33) estos son los puestos que intervienen en el área de maquillaje:

⁷ <http://materiaarte.blogspot.mx/p/el-departamento-de-arte.html>

⁸ *Ibidem*.

- **Jefe de maquillaje:** trabaja junto al Director, Fotógrafo y el Diseñador de producción.
- **Asistente de maquillaje:** por lo general se encarga de los personajes secundarios.
- **Asistente de prostéticos:** se encarga de conseguir, realizar y colocar las piezas para la caracterización de los actores. Las heridas, golpes, bigotes y aumentos de nariz, son los prostéticos más comunes.
- **Jefe de peinado:** diseña los peinados de los actores en conjunto con el Jefe de maquillaje.
- **Asistente de peinado:** realiza los peinados a actores principales y secundarios.
- **Peluquero:** realiza pelucas o las adecua para los personajes.

II.VIII EFECTOS ESPECIALES.

Dependiendo de la complejidad del guión, puede requerirse trabajo más elaborado que únicamente el maquillaje natural de los actores, ya sea necesario crear características especiales para los personajes al cambiar la fisonomía del actor o si se necesitan poner lesiones, es aquí donde los efectos especiales toman lugar.

Kehoe (1988; 420-428) considera que las *ceras* aunque sean materiales antiguos, siguen siendo materiales básicos para la realización de efectos especiales. Además presenta algunos efectos especiales que considera como básicos dado a la frecuencia con la que se recurre a ellos en las producciones y que se pueden realizar con ceras y glicerina, estos son:

- Quemaduras.
- Contusiones.
- Efectos de sangre.
- Cicatrices.
- Tatuajes.



Fotografía de prostéticos realizados para el cortometraje *Zero*, realizado en 2013.

II.IX CONTINUIDAD.

En una producción audiovisual el **Script**⁹ es el encargado de que todos los elementos que aparecerán en pantalla, estén en orden y con forme a la toma o escena anterior al momento de comenzar a rodar, para ello se apoya de registros escritos o en imagen que le ayuden a colocar todo en su sitio antes de comenzar la toma.

El encargado de continuidad es el que asegura la fluidez cronológica del film cuando este esté terminado, ya que es el encargado de tomar nota de las situaciones en que quede cada plano, personaje (posición, caracterización, vestuario y detalle) y de todo cuanto figuren en los mismos. (Rowlands, 1991; 20)

Rabiger (2008; 430) distingue dos tipos de continuidad: *la directa* y *la indirecta*. La continuidad directa es aquella que se presenta cuando una escena sigue a otra, donde puede ser que el personaje salga de una habitación o entre a su automóvil, su camisa, por ejemplo, no puede cambiar de una toma a otra. La continuidad indirecta es cuando las escenas se encuentran separadas por lapsos de tiempo en los que por ejemplo el personaje padece alguna enfermedad, tiene que ir tomando otro aspecto, quizá demacrado, ojeroso y pálido, no podría verse igual que antes de haber contraído la enfermedad.

Además de cuidar todo lo visual, el Script también supervisa que los personajes digan correctamente los diálogos, si en el momento de la interpretación fueron modificados valora la relevancia y si se modificó la intención que tenía el diálogo inicialmente o alguna palabra clave para que se entienda la escena, de no ser de gran relevancia la modificación del dialogo, solo tomará nota del cambio realizado (2008; 431).

El trabajo realizado por el Script durante el rodaje, se ve más tarde reflejado en el momento del montaje, donde al ir acomodando el material en el orden deseado pueden salir detalles que fueron pasados por alto durante el rodaje y editor tendrá que buscar en el resto del material alguna toma donde no sea tan evidente el error.

⁹ El Script es una persona que dentro de una producción audiovisual se encarga de llevar la continuidad, tanto de los personajes como de la utilería.

CONCLUSIÓN.

Como hemos visto a lo largo de este capítulo podemos entender la importancia de realizar correctamente el trabajo de dirección de arte, ya que en él recae el peso de lograr transmitir la idea visual correcta, de presentar un contexto, situar la historia en determinado momento histórico y de transmitir a los espectadores diversas emociones capturando su atención.

Como todo departamento o área de producción, debe de estar conformado por personas profesiones que sepan enfrentarse a los requerimientos de cada proyecto, que puedan realizar la investigación que se requiera y que den resultados certeros y de calidad, ya que el fallo en el área puede como consecuencia generar confusión en el espectador, perder la credibilidad de la historia y hacer que las personas pierdan interés en el proyecto.

En el siguiente capítulo se expondrá como se planificó y como se abordaron labores correspondientes al área de dirección de arte en la realización del cortometraje Las tres Gracias.

CAPÍTULO III

DIRECCIÓN DE ARTE EN EL CORTOMETRAJE "LAS TRES GRACIAS"

INTRODUCCIÓN

Considero que es muy importante el papel que desempeña la dirección de arte dentro de una producción. De él depende que tan atractivo pueda llegar a ser visualmente un proyecto, así como también, ayuda al espectador a comprender mejor los personajes a través su vestimenta, los lugares donde se desenvuelven y las atmósferas a su alrededor.

Como diseñadores tenemos los conocimientos suficientes para participar en esta área, aunque muchas veces nos vemos limitados por el presupuesto que se asigna. Sin embargo, con creatividad y organización se puede dar solución a los requerimientos o adaptarlos para así realizar un trabajo con la calidad necesaria que exige la historia.

En este tercer capítulo, comenzaré por presentar el proyecto de Las tres Gracias y el interés que motivó su creación. Posteriormente abordaré cómo se resolvieron cada una de los aspectos de dirección de arte y expondré las dificultades que se presentaron durante el proyecto y la forma en que se resolvieron.

III.1 LAS TRES GRACIAS.

El proyecto de Las tres Gracias surgió cuando Elizabeth Blanco conoció la convocatoria del concurso, que lleva por nombre VideoTalentos, y nos invitó a Guillermo Segura y a mí a participar con ella.

El concurso de VideoTalentos pertenece a la fundación Santander y es apoyado por Openbank. Va dirigido a estudiantes mayores de 18 años que se encuentren en activo en alguna Universidad, Centro o Escuela de nivel Superior sin importar la nacionalidad. El concurso consistió en crear un video original, que para su creación tomara como punto de partida, una obra de arte existente y se re interpretara libremente. De ninguna manera podía contener un mensaje ofensivo o mostrar algún tipo de violencia. Como resultado se tenía que obtener un video con una duración no mayor a 5 minutos, se podía hacer uso de cualquier técnica para desarrollarlo. El concurso se dividió en tres fases.

1. La primera fase se llevó acabo del 3 de marzo al 22 de mayo del 2014. Consistió en el registro y entrega del material final a través del portal www.videotalentos.com. Al término de esta etapa, los organizadores escogerían 20 videos finalistas que se dieron a conocer el 5 de junio de 2014.
2. La segunda fase consistió en la votación por parte del público entre los 20 videos previamente seleccionados.
3. En la tercera fase se dio a conocer a los ganadores 30 de junio de 2014 a través del portal antes mencionado.

Los premios consistían en un primer lugar otorgado por el voto del público y otro primer lugar decidido por el jurado, ambos con un incentivo de 5,000 euros. Además de dos segundo lugar, también otorgados por el jurado y con un incentivo de 2,500 euros cada uno.

Una vez revisada la convocatoria a fondo, nos resultó interesante, ya que además de los premios que se ofrecían, en lo personal, tener la oportunidad de que nuestro trabajo tuviera una exposición a nivel internacional fue el mayor aliciente, además del interés que tenia por realizar un proyecto independiente a lo antes realizado por parte de la universidad.

El siguiente paso fue analizar los tiempos de entrega que establecía la convocatoria y se decido en conjunto que sí era viable el desarrollo del proyecto y cumplir en tiempo.

Fue así como fijamos la primera reunión de desarrollo del proyecto, donde se comenzó por platicar las distintas ideas e intereses que cada uno tenía para el video, en que técnica se podría hacer, así como las habilidades de cada uno de nosotros. Esa ocasión se llegó al acuerdo de que se haría por medio de la producción de un cortometraje, ya que los tres teníamos

mayor experiencia en ello que en otras técnicas como *stop motion* o animación digital. Además de que cada uno pensaría en una propuesta de obra de arte y como se podría desarrollar en el cortometraje.

En la segunda reunión se propusieron diversas obras como El Horla de Guy de Maupassant, Magdalena Penitente de Georges de la Tour, El grito de Edvard Munch y el auto retrato de Van Gogh. Al final de la reunión concluimos que los tres teníamos interés por abordar El Horla. El paso a seguir fue definir los momentos que retomáramos de la obra y cómo podíamos resolverlo visualmente. Pero en el transcurso de la semana inmediata, revisamos los videos que habían resultado ganadores en la anterior edición y nos dimos cuenta que tenían en común el dar un mensaje positivo, y las historias que pensábamos no se acoplaban a eso, tenían más bien un corte un tanto lúgubre. Fue por esto que decidimos volver a pensar en alguna que obra que satisficiera esta necesidad.

Fue aquí que Guillermo propuso la idea de tomar como partida la pintura de *las tres Gracias*¹⁰ del pintor Rubens. De la cual tomamos la desnudes con la que se representa a las tres gracias, y los conceptos que se plasman en la pintura como: *belleza, amor, fertilidad y sexualidad*. Recurrimos a estos elementos para transmitir un mensaje positivo, el cual consiste en que todas las mujeres tienen un cuerpo hermoso, no importando la estatura, color de piel o peso, la belleza del cuerpo es natural y no se requiere de agregados en él, sino más bien de aceptarlo y amarlo tal cual es y con ello proyectar bienestar, felicidad y seguridad, sin buscar encajar con los cánones de belleza que marca la moda, que en mayor medida están lejos de la realidad.



El equipo estuvo de acuerdo con esta propuesta y se comenzó a desarrollar la idea, cómo íbamos a transmitir ese mensaje y que situaciones plantearíamos para que al final del video se recreara la escena del cuadro, a través de que las actrices terminaran en la misma pose del cuadro.

Queríamos que el cortometraje no cayera en el cliché a través de diálogos premeditados que ya sabían escuchado antes y que pudiera perder

¹⁰ Obra realizada por Pedro Pablo Rubens (1577-1640), pintor Flamenco nacido en Siegen, Westphalia (Alemania). Realizo Las tres Gracias por deseo personal en los años de 1630-1635, mide 220,5 cm x 182 cm. (<https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/las-tres-gracias/>)

la credibilidad del discurso, o a través de una estricta selección del cast en cuanto a las características físicas de las actrices. Lo que nos interesaba, era saber lo que opinaban las mujeres de su propio cuerpo, mujeres reales con hijos, profesionistas o amas de casa. También queríamos la opinión de una persona mayor, que pudiera decirnos su punto de vista de lo que actualmente acontece y como ha ido cambiando su cuerpo a lo largo de su vida. Y a forma de contraste, queríamos la opinión de una niña, para saber qué tanto puede o no afectar a una niña la influencia de los medios y las mujeres con quien convive. Pensamos que esto lo podíamos lograr a través de una entrevista corta que constó de 9 preguntas, las preguntas fueron las siguientes:

1. Para ti, ¿Qué es la belleza?.
2. ¿Qué caracteriza para ti a un cuerpo bello?.
3. ¿Qué es lo que más te gusta de tu cuerpo?.
4. ¿Qué es lo que te gusta del cuerpo de la mujer?.
5. ¿Qué no te gusta de tu cuerpo?.
6. ¿Qué te hacen sentir las campañas de publicidad actuales relacionadas a la mujer? (fotografías, magazines y televisión.).
7. ¿Cómo crees que las mujeres se sienten en relación a su cuerpo generalmente?.
8. ¿Cómo ha cambiado la percepción de tu cuerpo a lo largo de tu vida?.
9. ¿Qué promoverías o dirías para hacer que las mujeres se sintieran a gusto con su cuerpo?.

Definimos el perfil de las mujeres a entrevistar, los cuales fueron una niña de entre 8 u 9 años, una mujer mayor, una mujer de entre 27 y 35 y una psicóloga. Se grabarían sus respuestas al momento de la entrevista para posteriormente elegir las respuestas más interesantes y generar con ellas una nación, la cual serviría de voz en off para el video en vez de diálogos.

Para la parte visual pensamos en los lugares donde las personas en general suelen estar a gusto y concluimos que era dentro del hogar y quisimos que la historia se llevara a cabo ahí. Buscamos que el resultado fuera lo más natural que se pudiera y por eso buscamos situaciones comunes por las que una persona pasa dentro de su hogar, desde la llegada a la habitación, como una plática en la sala o una comida. Queríamos que al final se retomara la pose de la pintura, por eso se decidió que se consiguiera un jardín donde se pudiera terminar el corto.

Después definimos el perfil de las mujeres que aparecerían en el cortometraje. Como era lo más natural y real posible, solo pusimos como lineamiento que fueran mujeres que conservarían similitud en la altura, ya

que queríamos que la última escena se representará la pose de la pintura de Rubens y no queríamos que se viera muy dispar en ese momento. Y de ser posible de cabello largo, para que se pudiera identificar y generar una relación con la pintura. Más allá de eso no teníamos inconveniente con los demás aspectos físicos. La idea era mostrar la belleza de la diversidad de los cuerpos femeninos y por medio de la actitud positiva de las actrices se transmitiera el mensaje.

Con todas estas ideas aterrizadas correctamente se sondeó y se estableció un presupuesto para comenzar con la búsqueda de todo lo que necesitábamos siendo realistas de los alcances de la producción. Comenzó la preproducción.

Se investigaron opciones y costoso de locaciones, puesto que era de lo más caro del proyecto y en efecto lo fue, superó la visión que teníamos así que recurrimos a la segunda opción de conseguir una casa con las características que queríamos entre familiares y amigos. Para ello cada uno de nosotros le presento el proyecto a los propietarios de posibles locaciones. Se les hablo primeramente acerca de la convocatoria y posteriormente de la elección de la obra a representar y de los lineamientos que debíamos seguir para lograr nuestro cometido, pero fue un poco difícil ya que a pesar de justificar la desnudez en el video, sigue siendo un tema tabú el cual no muchas personas acepta. Se continuó la búsqueda hasta que Elizabeth contactó a su amiga Alhelí Rivera (también estudiante de la FAD), quien resulto interesada en colaborar con la locación. Se acordó una cita en su casa para plantearle el proyecto así como sus características y poder de observar si el espacio era adecuado. En esa junta Alhelí confirmó su participación en el proyecto.

No se realizó un story board pero se hizo un registro fotográfico de las habitaciones que utilizaríamos para poder visualizar que encuadres se podían obtener y las posiciones para el día del rodaje.

Con la locación asegurada buscamos a las participantes para el corto y a la par, a las mujeres que serían entrevistas. Elizabeth consiguió a las mujeres que aparecerían en la pantalla, siendo las tres amigas de ella. Las entrevistas las dividimos, Elizabeth se encargó de entrevistar a la niña a la señora mayor, y yo a la psicóloga y la mujer joven. Mientras entre los tres conseguíamos la utilería del cotrometrage.

En cuanto a la música que llevaría de fondo, no teníamos aún nada seguro, no lográbamos aterrizar la idea. En ese sentido preferimos dejarlo pendiente para seguir avanzando en otros aspectos y esperar a tener imágenes que nos servirían para probar diferentes géneros de música y ver cuál era el adecuado.

Sefijo la fecha para el rodaje, pero por problemas con la locación y una actriz, se tuvo que recorrer la fecha dos semanas después. En este punto que se dio la transición de la preproducción a la producción.

Para la producción tuvimos únicamente un día, el llamado comenzó

a las 7.30 de la mañana. Guillermo y yo llegamos a la locación para realizar las adecuaciones y limpieza pertinente de los lugares que utilizaríamos, mientras que Elizabeth se encargó de recoger a las actrices y llevarlas a la locación. Cuando llegaron ella se encargó del maquillaje de todas y le di los accesorios que cada una iba a llevar para que se fueran preparando.

La grabación se dividió en 7 escenas:

1. Sala.
2. Patio.
3. Escaleras.
4. Comedor.
5. Habitación.
6. Studio.
7. Cocina.

El orden en que grabamos se dividió en dos, las escenas donde aparecen desnudas y donde tienen ropa, para que no se perdiera tiempo en los cambios entre una y otra. Se comenzó por los desnudos, porque se le dio prioridad a la única escena en el exterior que fue la del patio, para que no se tuviera más tarde problema con la luz.

Comenzamos el rodaje alrededor de las 10 de la mañana con escena de la sala. Continuamos con la del patio porque queríamos evitar el sol de medio día. Seguimos con la de las escaleras y después con la del comedor. Aquí se aprovechó la hora de la comida para grabar la escena del comedor y posteriormente se dio un descanso de media hora.

Retomamos la grabación con la habitación 1, luego la habitación 2 para concluir con la cocina. El rodaje terminó alrededor de las 6 de la tarde.

Al empezar con la post producción, ya contábamos con los audios para la voz en off así que comenzamos con la selección de ese material y el orden en que los queríamos presentar. Se tuvieron que descartar los audios de la mujer mayor, ya que en su mayoría no eran ideas que aterrizaran en algo puntual.

Se realizó un primer corte del material de video, y se hicieron cambios después de que el equipo lo reviso y se refinaron los cortes. Al tener este segundo corte se procedió a meter el audio seleccionado e ir empatándolo en los momentos indicados. Una vez que se obtuvo la muestra del audio y el video pasó un tercer filtro para refinar cortes tanto en video como audio, cuando quedó el material se trabajó la calidad del video en cuanto a la temperatura de color hasta tener como resultado la edición final del video.

Durante el proceso de la edición se habló al respecto de colocar subtí-

tulos en inglés al video, ya que independientemente que fuera un concurso español, iba a ser visto internacionalmente y llegamos a la conclusión de que sería una ayuda extra para llegar a más personas que no entendieran nuestro idioma. Guillermo fue el encargado de hacer la traducción del texto.

Con respecto a la música, hicimos diversas pruebas con el video que ya teníamos. En un principio se pensó en música original para el corto, pero por el tiempo y costo se desechó la idea y se recurrió a piezas que fueran libres o con músicos que contarán con algo ya realizado con la disposición de prestarla a cambio de los debidos créditos y difusión de su trabajo. Recurrimos a conocidos músicos para plantearles la idea y que nos mostraran propuestas de estar interesados. Fue así como se eligió la interpretación de la pieza *Bésame mucho* del grupo Metal y Madera. El grupo Metal y Madera, es un grupo de género Flamenco y Jazz, elegimos esta pieza porque es melodía que comienza suave y va subiendo de intensidad conforme avanza al igual que el cortometraje. La canción fue grabada en el 2013 *Dhara Studios* por Juan Carlos Corpus. En un evento del grupo Metal y Madera conocí a Juan Carlos Corpus y platicué con él del proyecto de las tres Gracias, le pareció interesante la idea y me ofreció ayuda con el trabajo de postproducción de audio. Así que con el corte final de video, Guillermo y yo acudimos al estudio de grabación de Juan Carlos, él se encargó de acoplar la pieza de *Bésame mucho* y la inserción de algunos efectos especiales. Esta fue la última etapa por la que pasó el cortometraje y se obtuvo el master.

El video se subió el 21 de Mayo de 2015 a Vimeo por las restricciones que tiene YouTube con respecto al desnudo. Posteriormente se procedió con el registro en la web de VideoTalentos.

Con eso culminó la producción del cortometraje de las tres Gracias. Se puede consultar en las siguientes ligas:

<http://www.videotalentos.com/video?id=95963525>

<https://vimeo.com/95963525>

III.II SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE.

“Tres mujeres jóvenes tratan de ser ellas mismas, valorar su cuerpo y dejar de lado los estereotipos impuestos. Aglaya, Eufrosine y Talía. Aglaya es una mujer de 23 años, trabaja como empleada en una oficina. Eufrosine, es una mujer de 23 años, estudiante de medicina. Talía es una joven de 19 años que está comenzando sus estudios universitarios. Ellas viven juntas y cuando llegan a casa, cada una trata de ponerse cómoda y dejar de lado sus preocupaciones. La forma de hacerlo es despojándose de sus prendas y convivir entre ellas de forma natural, platicando, riendo, comiendo y jugando. Y de esta forma estar en un punto donde no existen prejuicios y complejos, resaltando la belleza de su cuerpo tal cual es y conviviendo con la naturaleza.”

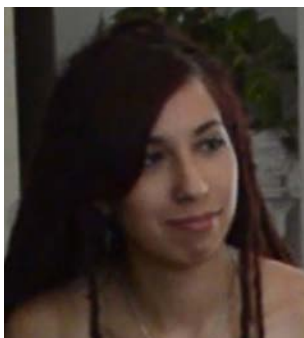
III.III REPARTO.



Actriz: Milítsa Soto Rastovic.
Personaje: Aglaya.
Edad: 23 años.
Ocupación: Empleada en una oficina.



Actriz: Diana Mars.
Personajes: Talía.
Edad: 19 años.
Ocupación: Estudiante de universidad.



Actriz: Cigana LC.
Personajes: Eufrosine.
Edad: 23 años.
Ocupación: Estudiante de medicina.

III.IV LOCACIÓN.

El presupuesto es una parte importante que delimita las posibilidades de realización, en este caso no fue la excepción. Siendo aún estudiantes, costeamos los tres el total de los gastos, pero en algunos aspectos se tuvieron que realizar adaptaciones al guión para quedar dentro de lo presupuestado y seguir adelante. Este fue el caso de la locación, en la preproducción se planteó el conseguir una casa que contara con un jardín o área verde, de preferencia con una extensión aproximada de 20 m², dos habitaciones, cocina, comedor y una sala amplia. En total se necesitaban 6 locaciones dentro de la misma casa preferentemente, para ahorra tiempo y recursos en el traslado. También para que concordara y tuviera continuidad el decorado y construcción de las habitaciones. Como requisito extra se necesitaba es-

tuvieran en óptimas condiciones para ahorrar tiempo y dinero. También era necesario que estuviera localizada dentro del Distrito Federal, por facilidad del transporte para las actrices.

El costo de un lugar tal como la buscábamos era muy elevado, por lo cual se realizaron ajustes y se llevó a cabo un segundo scouting. Esta vez en casas de conocidos, que fueran lo más cercanas a lo que necesitábamos y que pudieran alquilarlas a bajo costo o prestarlas. Pero nos encontramos con la dificultad del desnudo.

Por estos requerimientos, solo encontramos una opción viable, la casa de la familia Rivera Maldonado. Alhelí Rivera, también estudiante de la FAD y amiga de Elizabeth, se interesó en participar en el proyecto prestándonos su casa. La cual cumplía casi todas las exigencias que teníamos, pero la ubicación cambió al Estado de México. Como fue una locación prestada, el rodaje se redujo a un día, ya que por motivos de los propietarios, no se podía extender más tiempo. Un punto a favor en esta locación fue que las habitaciones a utilizar contaban con ventanas amplias que permitían la entrada de luz natural, ayudando a la iluminación para el cortometraje. Hubo algunos cambios y cada habitación tuvo que ser adecuada de cómo se encontraba en su estado original en medida que lo permitieron los dueños. Todas las habitaciones en la casa mantenía la misma paleta de color que tendía a tonos café, por lo cual funcionaba muy bien para lo que se buscaba.

Las adaptaciones de la idea original comenzaron cuando en vez de dos habitaciones se tuvo que cambiar por solo una habitación y un estudio. En ellas se tuvieron que hacer las modificaciones pertinentes de limpieza y reacomodo de objetos que nos fueron permitidos.

Las habitaciones contaban con iluminación adecuada y para nuestros fines, no se requirió modificar la estructura y muebles de las habitaciones, así que el trabajo se basó en el reacomodo de la ubicación de muebles y objetos acorde a lo antes decidido para las tomas.

La modificación al guión más evidente, fue la del jardín con extensión amplia. En esta casa se tuvo que desechar esa idea y aprovechar el patio que contaba con una pared con árboles y plantas de buen tamaño. Al realizar limpieza y mover elementos se obtuvo un buen resultado, donde pudimos realizar tomas abiertas que mostraban el área verde.

Una vez que quedó solucionada la locación, se comenzó a planear los reacomodos de cada una de las habitaciones basado en los registros fotográficos que se generaron durante el scouting, así como al tomar en cuenta los permisos otorgados por los propietarios para manipular sus objetos personales. Debido a que sólo se contó con un día para grabar, este trabajo de adecuación se tuvo que llevar a cabo durante la etapa de producción. Al inicio del día de grabación, el equipo de producción se reunió a las 7.30 am para comenzar la limpieza y acomodo, ya que solo se contaba con 2 horas para que las actrices llegaran al llamado en punto de las 9 am.



Sala.



Comedor.



Habitación.



Estudio.



Cocina.



Patio.

III.V DISEÑO DE VESTUARIO.

Como el cortometraje parte de la pintura de Rubens, donde las mujeres se encuentran desnudas, en la etapa de preproducción se realizó la propuesta de vestuario, en el se busco situarlo dentro de un contexto actual, en el cual se representan tres distintos tipos de ambientes, en los que se desempeñan algunas mujeres y que están regidos por estereotipos o códigos de vestimenta. En el momento que deciden desvestirse, dejan de lado esos estereotipos y sólo representan a mujeres que disfrutan de ellas mismas y la compañía de las demás, como en la pintura de Rubens.

De la pintura se retomó la idea de presentar a la mujer naturalmente, sin nada que esconder. La propuesta de vestuario fue conforme al guión, donde únicamente en las primeras escenas es donde usan ropa. En ellas podemos ver a cada una de las tres mujeres llegar a una parte determinada de la casa en la cual comienzan a desvestirse para estar a gusto y cómodas.

El vestuario fue aportado por cada una de las actrices, sólo se les dio indicaciones de las prendas, estilos y colores que se necesitaban.

Para el personaje de Aglaya la propuesta de vestuario fue una blusa blanca, una falda tubo formal de color negro, cinturón café y botas café. Como accesorios lleva un collar negro largo, prendedor en el cabello y anillo. El perfil de este personaje corresponde a una mujer joven de 24 años de clase media que trabaja en una oficina.



Vestuario Aglaya.

El vestuario para el personaje de Eufrosine, es un uniforme médico conformado por una bata azul a cuadros y un pantalón azul, y tenis. Como accesorios para ella, se seleccionaron lentes y un estetoscopio a manera de resaltar su profesión, así como aretes y collar azul, y anillo. El perfil del personaje es una mujer de aproximadamente 23 años, que comienza su vida profesional y está bajo los esquemas de un código de vestimenta establecido.



Vestuario Eufrosine.

Para Talía se eligió un vestuario casual y de uso cotidiano. Está compuesto por un suéter, camisa tipo polo, jeans de mezclilla azul y tenis. Como accesorios lleva un collar y aretes rosas, y una mochila azul. El perfil corresponde a una mujer joven de 19 años, estudiante de universidad y que tiene la oportunidad de vestir según su elección.



Vestuario Talía.

En la pintura, se observa cómo las mujeres llevan aretes, en sus cabellos usan tocados adornados de perlas y piedras. En esta reinterpretación, se propuso también el uso de aretes, pero se decidió sustituir los tocados por accesorios actuales y de uso común, como lo son collares y anillos.

III.VI DISEÑO DE MAQUILLAJE.

Al igual que otros apartados, el maquillaje se diseñó pensando en el perfil de los personajes y el guión, con la idea de naturalidad en ellas. A través del maquillaje, se buscó hacer lucir a las tres mujeres de forma natural, por eso se usó una paleta de tonos café claro, que sólo sirviera para resaltar los rasgos de los ojos. En ocasiones se acompañó con máscara para pestañas y delineador, y polvo traslúcido.

La propuesta realizada en la reproducción trató de ser congruente

entre el discurso del cortometraje y lo mostrado en pantalla. Queríamos que las mujeres, al usar poco maquillaje transmitieran y reforzaran la idea que lleva la voz en off. La cual es, que no necesitan artificios sobre ellas para sentirse bellezas y aceptarse de forma natural tal cual son, como en el caso de la pintura de Rubens.

Para Aglaya se propusieron sombras color café, rizado de pestañas, poco rímel y polvo traslucido.

Para Talía se eligieron sombras color café ligeramente más intensas, máscara para pestañas y polvo traslucido.

Para Eufrosine se propuso delineador de ojos color negro, sombras café claro, máscara para pestañas y polvo traslucido.



Aglaya.

Talía.

Eufrosine.

En cuanto al cabello y peinados, se partió por elegir a dos de las actrices con cabello largo para seguir en la línea de los personajes creados por Rubens, pero con la diferencia de que una de ellas lleva el cabello con rastas y aporta diversidad al cortometraje. Se buscó a la tercera con cabello corto, queríamos presentar diversas opciones entre los estilos de que las mujeres pueden llevar su cabello. Se decidió que llevaran el cabello suelto, para que en la escena del patio, sus cabellos tuvieran movimiento durante los juegos con el velo. Para ello únicamente se desenredó y se colocó un poco de cera para controlar el acabado.

En la etapa de producción Elizabeht Blanco llevo a cabo la ejecución del maquillaje y peinado, tomando como base lo antes establecido. Se hizo uso del maquillaje que las actrices tenían ya que al ser maquillaje natural, no se requería pigmentos o artículos específicos que tuvieran que conseguirse exclusivamente para la grabación, solo se les indico previamente que tonalidades se utilizarían para que ese día las llevaran. A las actrices también se les dio la indicación de asistir al llamado con el rostro libre de maquillaje para que pudiéramos obtener los resultados planeados.

III.VII PALETA DE COLOR.

Como hemos visto el color es una herramienta muy importante del diseño, nos ayuda a transmitir sensaciones y reforzar el discurso. En este caso se

necesitaba crear una atmósfera que fuera cálida y acogedora; que no fuera artificial, sino natural; donde los espectadores sintieran que pueden estar y disfrutar de momentos agradables.

El diseño de la paleta de color se hizo a partir de la paleta de color de la obra de Rubens, donde predominan tonos café, crema, verde, azul y un poco de rojo. Se trató de respetar esta paleta en lo posible, para en primer lugar hacer que el espectador pudiera encontrar una similitud por medio del color entre la pintura y el cortometraje. De resaltar especialmente los conceptos de naturaleza y bienestar, representados por distintos tonos: café, azul y verde. Además de los conceptos de femineidad y alegría, para ellos se utilizaron tonos purpuras, amarillos y rojos.



Paleta de color de las tres Gracias de Rubens.



Paleta de color del cortometraje las tres Gracias.



Paleta de color de la colcación.

Durante la preproducción, se tuvo especial cuidado de que la locación seleccionada contara con tonalidades café, amarillo y un poco de verde, en los decorados y muebles del lugar. Para que se pudiera conservar los tonos de la pintura de Rubens y no se tuviera que recurrir a otro tipo de intervenciones en la locación que además se reflejaría en el presupuesto.

A cada personaje se le asignó ciertos colores para su vestuario y lograr a través de ellos que se distinguieran del fondo. Para Aglaya se seleccionó blanco, negro y café, debido a que trabaja en una oficina y debe de dar una apariencia formal, y representa a la mayor de las 3.



Para Eufrosine se eligió el color azul acompañado de un poco de blanco, por la profesión de médico.

Para Talía fue también una combinación de tres distintos tonos de azul en contraste con el rosa del collar y aretes.

III.VIII UTILERÍA.

La utilería o los porps, son los artículos u objetos con los cuales los actores están en contacto directo durante el rodaje. Para llevar un control adecuado y tener siempre a disposición lo que se necesite, se generó un *break down*. El cual en la etapa de preproducción había servido de guía para conseguir cada uno de los artículos y así no dejar nada al olvido. Así mismo el *break down* también sirvió de guía para el vestuario, maquillaje, locación y actores que intervienen en cada escena.

A continuación se presenta el Break down utilizado:

Break down: "Las tres Gracias"

Esc. 1				
Actrices	Locación	Vestuario	Maquillaje	Porps
Aglaya	Estudio	Blusa blanca Falda negra Botas café Aretes, collar, anillo y bronche para el cabello	Maquillaje natural con sombras café y rizado de pestañas, polvo traslucido	Bolsa negra Libro

Esc. 4				
Actrices	Locación	Vestuario	Maquillaje	Porps
Aglaya Eufrosine Talía	Escaleras	-----	-----	-----

Esc. 2				
Actrices	Locación	Vestuario	Maquillaje	Porps
Eufrosine	Habitación	Uniforme medico Tenis Estetoscopio Lentes Aretes, collar, anillo y broche para el cabello	Maquillaje narutal con delineado y mascara para pestañas, polvo traslucido	Boligrafo y libreta

Esc. 5				
Actrices	Locación	Vestuario	Maquillaje	Porps
Aglaya Eufrosine Talía	Comedor	Collares, aretes y anillos	Retoque y aplicación de polvo traslucido	3 platos con comida 3 manteletas blancas lisas 3 juegos de cubiertos color plata 3 vasos de vidrio 1 jarra de vidrio

Esc. 3				
Actrices	Locación	Vestuario	Maquillaje	Porps
Talía	Cocina	Sueter azul Playera tipo polo azul Jeans azul Tenis Anillo, collar y aretes	Maquillaje natural con sombras ligeramente marcadas en color café, mascara para pestañas, polvo traslucido	Mochila Jarra de vidrio Mog verde Mog negro Mog azul

Esc. 6				
Actrices	Locación	Vestuario	Maquillaje	Porps
Aglaya Eufrosine Talía	Patio	Collares, aretes y anillos	Retoque y aplicación de polvo traslucido	Velo blanco

Varios de los objetos que se requerían fueron de uso cotidiano y fácilmente se pudieron conseguir sin necesidad de gastar en ellos. La mayoría de ellos fueron conseguidos por los integrantes del equipo bajo los lineamientos y especificaciones del guión.

Hubo algunos props que se tuvieron muy específicos, así fue el caso del velo que aparece en la última escena en el patio, fue pieza importante para terminar el cortometraje emulando la pose de la pintura de Rubens.

Para ello se buscó una tela que tuviera buena caída, que fuera ligera y que además fuera transparente. El problema con la tela se presentó cuando al hacer una prueba frente a la cámara con la tela *shifon*, al ser algo cerrada la trama, se veía opaca pero tenía buena caída. Posteriormente se hizo otra prueba con tela *tricot nylon*, y esta se perdía frente a la cámara. Fue así como se buscó una tercera opción en la tela *organza*, al verla en cámara resultó ser la adecuada. Al no ser una tela muy transparente fue bien percibida por la cámara y además tiene un acabado brillante que con el movimiento luce agradable.

Otro requerimiento de utilería que se tuvo que preparar para el cortometraje, fue la comida. La cual desempeño doble función en la producción, porque sirvió como utilería durante el rodaje, y posteriormente fue usada como catering de la producción.



Se preparó comida para 8 personas y consistió en pasta con brócoli y champiñones acompañados de trocitos de pollo dorado en salsa de jitomate. Dado que la pasta, los champiñones y el pollo tienen un color claro y similar entre sí, se agregó el brócoli para dar un poco de colorido al plato.



CONCLUSIÓN.

Este último capítulo sirvió como muestra del trabajo que realicé en conjunto con el equipo. Es uno de los primeros proyectos en los que participo por interés personal y en el cual tuve que poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la licenciatura, así como la experiencia que me ha dejado.

El cortometraje de las tres Gracias no resultó premiado en el concurso, sin embargo se obtuvieron respuestas positivas por parte del público. A un año de haber sido publicado en el portal de Vimeo, lleva más de 91 mil reproducciones y sigue siendo compartido por personas muy lejanas a nosotros en diversas redes. Inclusive a partir del cortometraje, fuimos contactados por unas personas de nacionalidad española, para que pudiéramos trabajar con ellos en la producción de algunas cápsulas que seguirían una línea temática similar. Lamentablemente por motivos de distancia y presupuesto por parte de los interesados se tuvo que desechar.

En lo personal creo que fue un proyecto bueno ya que más allá del premio, logramos difundir el mensaje y hemos llegado a muchas personas. Igualmente se han recibido críticas al respecto del físico de las mujeres que participaron en el video. Pero la tarea de conseguir las tres mujeres que participaran por una cantidad modesta, fue difícil y estábamos sujetos a quien quisiera apoyarnos en ese sentido.

En cuanto a la parte de dirección de arte, en general creo que se logró el cometido, sin embargo, también soy consciente que existen cosas que se podrían mejorar y en general en el cortometraje como tal. Con este tipo de proyectos uno puede entender la responsabilidad que cada departamento o persona tiene, así como la importancia de mantener una buena comunicación entre todos, el adquirir la capacidad de solucionar imprevistos en el momento o tener la mente abierta para modificar partes que por alguna razón dejen de ser viables con la finalidad de sacar adelante el proyecto sin comprometer la idea original o el sentido.

CONCLUSIÓN.

La importancia de haber realizado esta investigación, de forma personal y profesional, fue poner en práctica los conocimientos adquiridos dentro del campo de la Producción Audiovisual durante la licenciatura en un proyecto independiente a la facultad y a su vez, enriquecerlos con nuevas experiencias. Espero también, que este trabajo sirva como guía o documento de consulta para quienes tengan inquietud en el tema. Que quede como un ejemplo para los interesados en realizar un proyecto de titulación similar. No obstante, no solo va dirigida a personas del medio profesional, también esta pensada para el público en general que desee conocer que existe detrás de los productos finales que se presentan en pantalla. De ahí el porque comenzar desde los conceptos básicos de producción hasta un ejemplo real que logre aterrizar la parte teórica.

Debido a que es muy extenso hablar de Producción Audiovisual, el primer capítulo se pensó para brindar un acercamiento digerible de los conceptos básicos, donde se establecieron las bases en que se cimienta la Producción Audiovisual, así como dar a conocer los pasos que se deben seguir y analizar la razón de porque lleva ese orden determinado. Una vez con las bases claras, en el segundo capítulo, la atención se centró en el departamento en el que tengo principal interés, Dirección de Arte. En este se muestra la forma en que usualmente se distribuyen los cargos y los alcances de cada uno. Considero un apartado importante ya que si no se tiene claro los alcances y limitaciones en cuanto a labores se pueden generar malos entendidos y perjudicar a la producción. El tercer capítulo se dedicó a presentar la propuesta de Dirección de Arte en el cortometraje de Las tres Gracias, los resultados que se obtuvieron y las problemáticas con las que se enfrentó.

Al término de la investigación, fue mas evidente para mí que la formación que llevamos durante la licenciatura, representa solo la base del conocimiento que podemos llegar a adquirir profesionalmente de la Producción Audiovisual. Con esto no me refiero únicamente a conocimientos teóricos, sino también a la experiencia, ya que desempeña un papel fundamental. El participar en diversos proyectos es una forma de desarrollar habilidades que nos permitan resolver las exigencias con

mayor agilidad y mejores resultados, poder enfrentar los imprevistos objetivamente y de no caer en el error de subestimar o dejar de lado detalles que al final pueden representar problemas. Contar con conocimiento de distintos materiales, saber distinguir en que momento son viables y bajo que condiciones son adecuados ante la cámara. Cuándo el maquillaje necesita ser marcado para que se aprecie correctamente o saber interpretar adecuadamente la exigencia dramática del guión. Todos estos detalles se aprenden conforme la práctica que se tenga.

Con el proyecto de Las tres Gracias, puse en práctica conocimiento de diversas áreas, ya que se realizaron distintas labores no estrictamente del área, como por ejemplo llevar la contabilidad, la preparación de alimentos, la creación de los subtítulos en inglés, relaciones públicas para conseguir aportaciones que fueron desde la locación hasta el trabajo de edición de audio, entre otras labores. Si nos limitáramos únicamente a los conocimientos propios de la licenciatura, pienso que nos quedaríamos cortos, no sabríamos resolver todo lo demás y se necesitaría recurrir a personas especializadas en ello, que es el caso de grandes producciones, pero en ese caso es más que válido dado su extensión, en producciones pequeñas se tiene que recurrir a estas habilidades para salir adelante. También rescato la importancia de mantener buena comunicación con el equipo, de ser una persona abierta a sugerencias y con iniciativa. Ya que gracias a ello uno se puede nutrir de diferentes opciones para resolver el mismo problema y seleccionar el mejor siempre pensando en la producción y no de manera personal. En conjunto estos conocimientos y comportamientos se ven reflejados a favor del producto final.

Al haber sido un proyecto con poco presupuesto, significo mucho el contar con buenas relaciones, porque diversos objetos, colaboraciones e inclusive parte del equipo, fueron prestados o alquilados a bajo costo por conocidos que les interesó el proyecto. Creo que todos estos son aspectos que con la práctica se comprenden y se llevan a cabo satisfactoriamente conforme más se usen.

Una vez que se terminó el cortometraje se hizo el registro en el sitio de VideoTalentos y se compartió a través de diversas redes sociales como Facebook y Twitter. El cortometraje no avanzó a la segunda etapa, sin embargo, fue muy gratificante la respuesta del público que se obtuvo. En su mayoría fueron comentarios positivos y de aliento, hubo un momento en que el video fue compartido por personas muy alejadas de nosotros que expresaban su agrado y que compartían la visión del tema. Obviamente también existió su contraparte, principalmente por el físico de las actrices, que hubiera sido mejor mostrar mujeres con otras características. Al final se hizo entre nosotros un recuento y si se piensa que fue un problema este punto, ya que originalmente es lo que se propuso para no caer en clichés, pero al final esta parte se vio afectada por el presupuesto con el que se contaba. Para mí fue una de las etapas más

interesantes y enriquecedoras, con la cual puedes apreciar si el trabajo realizado fue acertado y logro su cometido, además de que aspectos se deben cuidar más para que no perjudiquen, en este caso fue la selección de las actrices basada en el presupuesto, se debió tener más cuidado y realizar una búsqueda más exhaustiva. A pesar de esto, creo que fue una experiencia valiosa que sirvió para sondear los alcances de mi trabajo y de mis compañeros.

A partir de esto fuimos contactados por unos españoles, nos expresaron el agrado por el cortometraje y el interés de que colaboráramos con ellos al realizar algunas capsulas relacionadas al tema del cortometraje. Lamentablemente no se llevó a cabo por la distancia y por el presupuesto con el que contaban en ese momento. Esto para mi es una muestra de hasta donde puede llegar a impactar el trabajo que se hace en la Producción Audiovisual.

Por último quiero resaltar que como diseñadores, debemos ser capaces de nutrirnos visualmente de manera constante y permanente. Para lograr ser un buen Director de Arte, es requisito contar con una cultura visual extensa, que permita generar propuestas adecuadas con los guiones, que logre el propósito de apoyar y reforzar el discurso de las historias, ya que un descuido puede generar incoherencias o arruinar el trabajo de muchas personas.

ANEXOS.

RUTA CRITICA.

Lista de actividades	Lista de recursos humanos	Lista de materiales
1. Revisión de la convocatoria.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
2. Reunio de trabajo.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Mesa con sillas y libretas.
3. Primera presentación de propuestas.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
4. Reunio de trabajo	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Mesa con sillas y libretas.
5. Segunda presentación de propuestas y elección de una.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Mesa con sillas y libretas.
6. Creación del guión.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Laptop, mesa con sillas, libretas, café y comida.
7. Eleccion de las características de la locación.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
8. Elección del perfil del reparto.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
9. Comienzo del scouting.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Locaciones, transporte público, teléfonos.
10. Búsqueda del reparto.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Teléfonos, computadoras con internet y transporte público.
11. Reunion de trabajo.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Mesa con sillas, telefonos y libretas.
12. Búsqueda de utilería.	Guillermo y Laura.	Transporte público, dinero y lista de artículos a conseguir.
13. Scouting final.	Alhelí, Elizabeth, Guillermo y Laura.	Cámara digital, telefonos y locación.
14. Propuestas para el contenido de las entrevistas.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
15. Reunion de trabajo.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Mesa de trabajo, sillas, libretas y teléfonos.
16. Elección del repato.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
17. Elección de fecha de grabación.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
18. Elección del vestuario.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Guión de la producción, 3 computadoras con internet.
19. Elección del maquillaje.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Guión de la producción, 3 computadoras con internet.
20. Propuesta del catering.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con Internet.
21. Propuesta final para las entrevistas.	Laura.	3 computadoras con internet.
22. Entrevista psicóloga.	Laura y Sofia Tovar.	Cámara digital Sony A37, tarjeta SD, triple, transporte público y hoja de preguntas impresa.
23. Entrevista mujer joven.	Laura y Sandra Alvarado.	Cámara digital Sony A37, tarjeta SD, triple, transporte público y laptop.

24. Compra de tela.	Elizabeth.	Transporte público y dinero.
25. Preparación del equipo de grabación.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 cámaras digital Nikon D3200, 3 SD de 16gb, 3 garladores, 3 triples, una lámpara con foco de 250 watts, 1 extensión de 10 metros, rebotadores y difusores.
26. Preparación del catering.	Guillermo y Laura.	Dinero, 2 paquetes de nugets de pollo, 3 paquetes de pasta, 1/4 de champiñones, 1/2 de jitomate, 1/4 de brocoli, cebolla, aceite, sal, gas, una cocina, cacerolas, cucharas, sartenes y un garrafón de agua.
27. Día de grabación.	Milítza, Cigana, Diana, Alhelí, Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 cámaras digital Nikon D3200, 3 SD de 16gb, 3 garladores, 3 triples, una lámpara con foco de 250 watts, 1 extensión de 10 metros, rebotadores, difusores. Maquillaje: máscara para pestañas, polvo traslúcido, delineador y sobras café. Utilería: bolsas de té, 3 mogs, jarra de vidrio con agua, 3 juegos de vajilla, un velo blanco, una libreta y bolígrafo y un libro. Vestuario: 3 collares, 3 anillos, 3 pares de aretes y prendedores para el cabello, una falda café, una blusa blanca, botas, estetoscopio, lentes, ropa de médico, tenis, pantalón de mezclilla azul, camisa polo azul, tenis y mochila. Catering: pasta y garrafón de agua. Transporte público y particular.
28. Revisión y selección del material de video.	Laura.	Computadora, SD y videos grabados.
29. Entrevista mujer mayor.	Elizabeth y señora mayor.	Cámara digital Sony A37, tarjeta SD, triple, transporte público y hoja de preguntas impresa.
30. Entrevista niña.	Elizabeth y niña.	Cámara digital Sony A37, tarjeta SD, triple, transporte público y hoja de preguntas impresa.
31. Búsqueda de musica.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet y teléfonos.
32. Investigación de lineamientos de Youtube y Vimeo.	Guillermo.	Computadora con internet.
33. Primer corte.	Guillermo y Laura.	Computadora, guión y software Adobe Premiere CS6.
34. Revisión y selección del material de audio.	Laura.	SD, archivos de audio, preguntas de la entrevista y reproductor de música.
35. Segundo corte.	Guillermo.	Videos, archivo del primer corte, computadora, software Adobe Premiere CS6 y guión.

36. Primera edición del audio seleccionado.	Laura.	Computadora, software Adobe Audition.
37. Segunda edición del audio seleccionado.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Computadora, software Adobe Audition.
38. Tercer corte con voz en off.	Guillermo.	Videos, archivo del segundo corte, archivos de audio, computadora, software Adobe Premiere CS6 y guión.
39. Cuarto corte con voz en off.	Guillermo.	Videos, archivo del tercer corte, archivos de audio, computadora, software Adobe Premiere CS6 y guión.
40. Contacto con diversos grupos musicales.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet y telefonos.
41. Pruebas de musica.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet, pistas de audio y video.
42. Elección de musica.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet, audio seleccionado y video.
43. Contacto con Juan Carlos Corpus.	Laura.	Transporte publico y telefonos.
44. Creación de creditos.	Guillermo.	Computadora, software Adobe Premiere CS6, fragmentos del video y lista de los creditos.
45. Trabajo de post producción de audio y efectos especiales.	Juan Carlos, Guillermo y Laura.	Estudio de grabación, iMac, consola de audio, Software Pro Tools y pista de la musica seleccionada.
46. Corte final con audio.	Guillermo.	Computadora, software Premiere CS6, corcel final de video y audio final.
47. Creación de subtítulos en ingles.	Guillermo.	Computadora y procesador de texto.
48. Revisión final del material.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	3 computadoras con internet.
49. Subida del video a Vimeo.	Guillermo.	Computadora con internet, corte final de video y subtítulos.
50. Registro en el concurso.	Guillermo.	Computadora con internet y link del video alojado en Vimeo.
51. Publicidad del cortometraje en redes sociales.	Elizabeth, Guillermo y Laura.	Computadoras y celulares con internet, cuentas de Facebook, capturas en imagen del video y link de la pagina de videotalentos.

RETROALIMENTACIÓN.

Perla Belen Garcia

A mi sencillamente me encanto, creo que las ideas estan muy sencillas pero centradas, son espontaneas y creibles. El tema sobre todo es muy interesante, y generaliza precisamente en el contexto.

Jime Urbiola ·

Directora at Jimena Urbiola/Fotografía

Muy interesante propuesta y la manera en que es manejada; el cuerpo femenino al desnudo de esa forma bella y natural.

Red Naturista

Genial definición de la belleza, de la dignidad de ser persona y de la idiosincracia de la mujer. Muchas gracias por hacer este vídeo y por subirlo! ;-)

Desnudarte Chile

Excelente. No hay mejor explicación que la realidad misma, ni mejor ejemplo que el relatado por sus protagonistas. "La realidad supera la ficción."

Selene del Carmen ·

General Miguel Aleman Gonzalez

Me encanta la propuesta, es maravillosa. Sólo que las mujeres hermosas que salen en este video son esveltas, valdría la pena trabajar con mujeres llenitas o gorditas y que se viera y/o aceptara de forma natural. No todas la mujeres somos delgadas, algunas tenemos estrías, cicatrices, marcas, el vientre abultado, los senos colgando. Ver una propuesta como la que han hecho con estos tipos de cuerpos, los comunes, los que hay en la mayoría de las casas, de la sociedad, de las familias, como es tu mamá, hermana, novia, es posa o la que acaba de tener un hijo sería verdaderamente maravilloso, revolucionario, abriría más espacios y aceptación tanto de mujeres como de la misma sociedad.

La música esta increíble.

CRONOGRAMA.

Febrero						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2/1
3	4/2	5	6	7	8	9/3
10	11	12	13/4	14	15	16
17	18/5	19	20	21	22	23/6
24	25/7	26	27/8	28/9		

Abril						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
	1	2	3/20	4	5	6/21
7	8	9	10	11/22	12/27*	13
14	15	16/23	17	18	19	20/24
21	22	23/25	24	25/26	26/27*	27
28	29/28	30/29				

Marzo						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1/10	2
3	4	5/11	6	7	8	9
10	11	12/12	13	14/13	15	16/14
17	18/15	19	20/16	21	22/17	23
24	25/18 y 19	26	27	28	29	30
31						

Mayo						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
			1/30 y 31	2/32	3/33	4/34
5/35 y 36	6	7/37	8	9	10/38	11
12/39 y 40	13	14/41	15/42 y 43	16/44	17/45	18/46
19/47	20/48	21/49, 50 y 51	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

LISTA DE DESVIACIÓN.

- 27 El día de grabación se planeo para el 12 de abril pero se recorrió al 26 de abril por que no podía la dueña de la casa y una actriz.

AGRADECIMIENTOS.

Quiero agradecer a mi familia y amigos que me apoyaron para desarrollar este proyecto y los que he realizado a lo largo de la licenciatura. Al Mtro. Adán Zamarripa Salas que me ha guiado a través de mi formación como estudiante y dirigió el presente trabajo, así como los sinodales que enriquecieron el proyecto Lauro Garfias Campos, Edgardo Martínez Hidalgo, Mariana Cornejo Granados y Socorro Ordóñez Pazarán.

Particularmente a Elizabeth Blanco y Guillermo Segura, por haber conformado el equipo de trabajo, por siempre estar con la mejor disposición a pesar de que las cosas en ocasiones parecían difíciles. Gracias por su trabajo, creatividad y tiempo. Y por darme la oportunidad de trabajar a su lado.

Agradezco a las personas que intervinieron en este proyecto, directa o indirectamente, ya que gracias a ustedes puedo hoy presentar este trabajo.

Rosa María Flores García
Raúl Mandujano Navarrete
Milítsa Soto Rastovic
Cigana LC
Diana Mars
Alhelí Rivera Maldonado y familia
Sofía Tovar Reyes
Sandra Alvarado Covarrubias
Gina del Pino
Norma Valdés
Raúl Mandujano Flores
Juan Carlos Corpus
Grupo Metal y Madera

FUENTES DE CONSULTA.

BIBLIOGRAFÍA

1. BERNSTEIN, Steven. Producción cinematográfica. Longman de México Editores. México. 1997. 421pp.
2. DEL TESO, Pablo. Desarrollo de proyectos audiovisuales. Nobuko. Argentina. 2011. 400pp.
3. GENTILE, Mónica/ M.G. Díaz, Rogelio/ FERRARI, Pablo M. Escenografía cinematográfica. La Crujía Ediciones. Argentina, 2008. 381pp.
4. GONZÁLEZ CANSECO, Carla / GONZÁLEZ MORANTES, Carlos. Diseño y organización de la producción cinematográfica. Universidad Autónoma de Nuevo León. México. 2013. 72 pp.
5. KEHOE, Vincen. La técnica del artista del maquillaje profesional para el cine, la televisión y el teatro. Instituto oficial de radio y televisión. España. 1988. 512 pp.
6. LAMARCA, Manuel/ VALENZUELA, Ignacio Juan. Cómo crear una película: anatomía de una profesión. T&B Editores. España. 2008. 448pp.
7. MARTÍNEZ ABADÍA, José / FERNÁNDEZ DÍAZ, Federico. Manual del productor audiovisual. Editorial UOC. España. 2010. 437 pp.
8. MOLLA FURIÓ, Diego. La producción cinematográfica: las fases de creación de un largometraje. Editorial UOC. Barcelona. 2013. 367pp.
9. ORIA DE RUEDA SALGUERO, Antonio. Para crear un cortometraje. Saber pensar, poder rodar. Editorial UOC. Barcelona. 2010. 199pp.
10. OROZCO, Martha/ CARLOS Taibo. Manual básico de producción cinematográfica. Instituto Mexicano de Cinematografía. México. 2011. 140 pp.
11. RABIGER, Michael. Dirección cinematográfica. Técnica y estética. Editorial Omega. España. 2008. 588pp.
12. REA, Peter W/ DAVID K. Irving. Cortos en cine y vídeo, producción y dirección. Editorial Omega. España. 2010. 404 pp.
13. RIZZO, Michael. The art direction handbook from film. Focal Press. Ámsterdam 2005. 224 pp.
14. ROWLANDS, Avril. La continuidad en el cine y televisión. Centro de

formación de RTVE. España. 1991. 176pp.

15. ZAMARRIPA Salas, Adán. Manual de producción audiovisual para diseñadores. UNAM. México. 2012. 154 pp.
16. ZAVALA, Héctor. El diseño en el cine: proyectos de dirección artística. UNAM. México. 2008. 92pp.

INTERNET

17. Charlemos de cine. Héctor Gavira. (2007, Agosto)
Disponible en: <http://charlemosdecine.blogspot.mx/2007/08/acerca-del-guin-ii-el-conflicto.html>
18. Dirección de Arte. Material de enseñanza de la asignatura de dirección de arte, para cine TV y publicidad. (2007, Enero)
Disponible en: <http://materiadearte.blogspot.mx/p/el-departamento-de-arte.html>

