



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

DISEÑO DE PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE “COCO”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO
Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA: GUILLERMO ALBERTO SEGURA CRUZ

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.

*„Ich sage euch: man muss noch Chaos in sich haben,
um einen tanzenden Stern gebären zu können.
Ich sage euch: ihr habt noch Chaos in euch.“*

*“Also sprach Zarathustra”,
FRIEDRICH WILHELM. NIETZSCHE*

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mis padres, Cristina y Guillermo, por su apoyo incondicional en mi formación profesional. También agradezco a mis hermanos Ileana, Cristina y Román, por guiarme.

También deseo agradecer a Laura Mandujano, por todo su apoyo, a mi director de proyecto, por su soporte, orientación y paciencia.

Quiero hacer mención especial de Orlando Rosillo, por depositar su confianza en mí para hacer tangible este proyecto. A mis compañeros de producción, a los actores y todos los que creyeron en este proyecto y contribuyeron para que fuera posible.

A mis profesores por sus enseñanzas y consejos y a esta universidad, de la que me siento sumamente orgulloso de formar parte.

A todos ustedes mi mas sincero agradecimiento, pues han sido y son parte integral de mi paso por esta universidad, y por este mundo.

GUILLERMO SEGURA

Contenido

<i>Introducción</i>	▪ 9
CAPÍTULO I. ¿Qué es producción audiovisual?	▪ 13
1.1 Definición de producción audiovisual	▪ 13
1.2 Características de una producción audiovisual	▪ 15
1.3 Tipos de producción audiovisual	▪ 17
1.4 Estructura de una producción audiovisual	▪ 27
1.5 Areas de una producción audiovisual	▪ 35
CAPÍTULO II. Diseño de producción y el rol del diseñador.	▪ 45
2.1 Definición de dirección de arte	▪ 45
2.2 El papel del diseñador en la dirección de arte	▪ 48
2.3 Divisiones de la dirección de arte en un proyecto audiovisual	▪ 49
CAPÍTULO III. Diseño de producción del cortometraje <i>Coco</i>.	▪ 69
3.1 Antecedentes	▪ 70
3.2 Proceso	▪ 75
3.3 Ambientación	▪ 82
3.4 Utilería	▪ 88
3.5 Vestuario	▪ 91
3.6 Maquillaje	▪ 97
3.7 Peluquería	▪ 100
<i>Conclusión</i>	▪ 103
Bibliografía	▪ 109
Anexos	▪ 111

INTRODUCCIÓN

§

Dentro de la producción cinematográfica, la dirección de arte o diseño de producción se encuentra entre de las áreas o disciplinas fundamentales para la creación de un producto audiovisual.

Su importancia radica justamente en el tipo de estímulos que genera una obra de esta naturaleza, dado que la parte fundamental de este tipo de proyectos es asimilada mediante la vista, la capacidad de materializar y dar forma perceptible a los espacios, objetos y personajes que el guionista y el realizador han construido. Es algo que pone de manifiesto la relevancia que tiene la dirección de arte para llevar a cabo una empresa tan ambiciosa como es una obra cinematográfica.

En la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual se imparten los conocimientos pertinentes que permiten a los egresados insertarse en el medio de la producción audiovisual ya sea en el rubro de dirección de arte por su calidad de profesionales de la imagen, o bien en alguna de las otras áreas que comprenden este medio.

Para que esto sea posible, el egresado de Diseño y Comunicación Visual debe poseer cualidades y conocimientos específicos que le permitan contribuir de manera eficaz en el proceso de producción, de la misma forma, debe entender el proceso y la estructura que sigue un proyecto audiovisual y en este caso en particular, uno cinematográfico.

Este texto documenta la propuesta de dirección de arte realizada para el cortometraje titulado “Coco”, sirve como registro de las soluciones que se dieron a las necesidades de comunicación encontradas en el guión literario y propuestas por el director y fotógrafo. De la misma forma sirve

como testimonio de las contribuciones y aportaciones que apoyaron o bien reforzaron los conceptos que fueron construidos con anterioridad por el guionista y desarrollados por el director.

Para que esto fuera posible, fue necesario recurrir a conocimientos previos, adquiridos durante la licenciatura, de manera que, además de presentar las soluciones propuestas para este proyecto en particular, se exponen también las definiciones y conceptos que ayudaron a definir la producción audiovisual, como concepto general, para posteriormente centrar el punto de interés en la producción cinematográfica, esto para comprender mejor el medio en el cual se desenvuelve el profesional de Diseño y Comunicación Visual y específicamente el entorno que delimita a este proyecto.

Posteriormente es pertinente recopilar los procesos y estructuras que determinan a la producción cinematográfica, se describe su contribución a la realización de un producto de esta índole. De la misma forma se explica el organigrama que conforma un equipo de producción, se mencionan sus tareas y jerarquías dentro del mismo. Así fue mas fácil entender la relación que tiene el director de arte con los demás profesionales que conforman un grupo de trabajo de esta naturaleza, la dinámica que tiene y su interacción con el área del diseño y en específico la dirección de arte.

Así mismo se entiende como es que el director de arte contribuye a la conformación visual de un proyecto cinematográfico, esto mediante la revisión de las diferentes disciplinas que la comprenden, así como las responsabilidades que le atañen a cada una y su interacción dentro de la importante misión que comparten; hacer perceptible y aprehensible por el espectador lo que en un principio surgió como una idea intangible.

Sea pues este proyecto una contribución no solo a la documentación que pueda existir sobre este proyecto cinematográfico específico, sino al mejor entendimiento de las inserción que puede tener un profesional de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual dentro del medio cinematográfico, así como las características y formas de sus aportaciones dentro de proyectos en los que por su perfil, formación, valores y aptitudes es capaz de realizar con miras a concretar un proyecto cinematográfico que sea sólido y posea valores estéticos.

CAPÍTULO I
¿Qué es producción audiovisual?

§

1.1 Definición de producción audiovisual

A menudo en los libros que versan sobre la producción audiovisual, se encuentran clasificaciones de los procesos de los cuales constan dichos proyectos, o bien la descripción de los distintos tipos de producciones considerados por el autor. No obstante es menos frecuente encontrar una definición de lo que es una producción audiovisual. Esto es de cierta forma entendible, dada las múltiples aristas desde las cuales se puede abordar el fenómeno. Como dice Pablo del Teso (2011; 27) “Un proyecto audiovisual tiene un alto grado de intangibilidad”. En él confluyen múltiples visiones, esfuerzos e intereses particulares, que van desde lo artístico a lo comercial. Todos estos son factores intangibles que se unen para poder generar un producto que se convierta en algo visible, perceptible y que genere un efecto ya sea comercial o emocional en el espectador.

Dentro de los esfuerzos por definir la producción, desde su faceta cinematográfica esta el de Carlos Taibo (2011; 17) que comenta:

Es 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.

Si se observa detenidamente, podrá verse que la palabra “cinematográfica” puede adquirir el valor de “audiovisual” sin afectar el sentido de la definición misma y aporta una visión clara de los elementos que atañen a ambas.

Sobre esta misma línea, es entonces útil revisar otros conceptos que algunos autores aportan sobre conceptos específicos del mundo cinematográfico, como el caso de la película, para la cual Del Teso (2011; 36) propone una definición que merece la pena rescatar:

Una obra visual compuesta por imágenes y (generalmente) sonidos las cuales están registrados en cualquier tipo de soporte.

Esta obra puede corresponder a varios géneros. Sus entregas pueden ser unitarias, seriadas (capítulos independientes) o episódicas (capítulos donde evoluciona la narrativa).

La definición de película aportada puede ser aplicada en su primer parte a la mayoría de los productos audiovisuales y que por ende nos podrá ayudar a comprender mejor el fenómeno del cual se deriva la misma.

De tal forma se puede decir que una producción audiovisual tiene como fin la realización de una obra visual compuesta por imágenes y generalmente sonidos que se registran en cualquier tipo de soporte.

Indagando mas respecto a las definiciones que otros autores ofrecen, Julio Raffo en su libro *La película cinematográfica y el video* (Del Teso; 37) dice de las películas:

La palabra designa con ambigüedad 3 objetos o fenómenos diferentes:

- a) Un objeto artístico (bueno o malo) constituido por la historia narrada, los valores de conjunto que presenta y la emoción que transmite.
- b) El conjunto de imágenes, constituido por el juego de luces, formas y colores, que fueron utilizadas para crear aquel objeto artístico.
- c) El soporte material (el celuloide, la cinta magnética, el registro digital) que, como medio técnico de grabación o reproducción, permite registrar las imágenes y presentarlas al espectador.

De ello podemos deducir entonces que una producción audiovisual busca entonces realizar un objeto artístico constituido por imágenes a partir de luces, formas y colores, que son registradas para posteriormente presentarlas al espectador.

Estas definiciones por tanto, permiten reconocer que la producción audiovisual es un esfuerzo en conjunto cuyo fin es la creación de una obra visual y artística cuyas imágenes y sonidos se persigue registrar, para, posteriormente ser presentadas a un tercero que será el espectador.

Como marco de referencia, es conveniente señalar que el comienzo de la producción audiovisual se puede situar, incluso, antes del nacimiento oficial del cine, cuando Edison, en 1893, construye un estudio de rodaje en West Orange (Nueva Jersey) para producir y exhibir las primeras películas de la historia en su aparato de visionado individual, el *kinetoscopio*, que funcionaba al introducir unas monedas (Fernández, 1994; 22). A partir de ese tiempo, la producción audiovisual ha experimentado tal desarrollo, que en la actualidad es una actividad completamente profesionalizada y estructurada que, por sus características particulares, requiere de la conformación de equipos de trabajo multidisciplinario, en los que los profesionales del Diseño y la Comunicación Visual, gracias a su formación como profesionales de la imagen y a los conocimientos técnicos adquiridos, pueden integrarse como elementos clave de la configuración visual de un proyecto de comunicación de esta índole.

1.2 Características de una producción audiovisual.

Las producciones audiovisuales son parte de las actividades que, por su carácter multidisciplinario, deben ser analizadas de manera cautelosa. Sería poco informativo realizar una descripción de la producción solo por el valor estético o cualitativo de su producto, pues la calidad es un criterio que puede variar y no implicar, obligatoriamente, un juicio positivo por parte del analista o de la audiencia que consume sus contenidos, y que, nos

proporcionaría una lectura falseada del producto. Es por ello que debemos también englobar factores múltiples que responden al factor administrativo y de comercialización que conviven en cada producción.

En los medios profesionales audiovisuales se mueven elementos parecidos a los de cualquier rama industrial: capital, medios y trabajo (Martínez, 2010; 21). El capital es usualmente aportado por una o varias entidades ya sea públicas o privadas, que aportan los recursos monetarios pertinentes para poder efectuar la contratación de capital humano responsable de la producción y la interpretación, así como de los medios. Estos son los recursos materiales, que son necesarios para poder llevar a buen curso la producción. Dichos recursos pueden dividirse en recursos operativos y recursos de producción.

Recursos operativos.

Son todos aquellos recursos que son necesarios para la planeación ejecución, registro, post producción y distribución del producto audiovisual. Tal es el caso de las cámaras, lentes, micrófonos y demás herramientas que son empleadas en la producción sin intervenir activamente en la acción a cuadro.

Recursos de producción.

Estos recursos son todos los que participan activamente en la puesta en escena frente a cámara. A ellos pertenecen todos los decorados, vestuarios, utilería.

Todos estos recursos son proporcionales a la envergadura de la producción en cuestión, una producción pequeña contará con recursos monetarios limitados, probablemente tendrá una plantilla de trabajo mas reducida y sus medios para la realización serán comparativamente menores a los de las grandes productoras. No obstante la industria audiovisual en general se enfrenta a un nivel de riesgo muy superior a la mayor parte de las producciones de bienes y servicios, pues siempre existe la imprevisibilidad en relación a la respuesta y nivel de satisfacción de parte de sus consumidores, financiadoras, así como la crítica.

1.3 Tipos de producciones audiovisuales.

Aunque no pueden ser unificables las fases por las que pasan los productos audiovisuales, es necesaria la definición de ciertos puntos específicos a partir de los cuales se pueda dar inicio al proceso de producción de un proyecto audiovisual. Martínez Abadía (2010; 23) propone determinar estos puntos a partir de las siguientes preguntas:

1. *¿Qué es lo que se quiere producir?*

Esta pregunta se contesta con una descripción detallada del producto audiovisual, con el objeto de que los involucrados en el proyecto tengan pleno conocimiento del objetivo a seguir. Para ello, el guión es el recurso fundamental a partir del cual puede considerarse que se da inicio a la empresa. De este se hará mención mas amplia en puntos posteriores.

2. *¿Cuales son los medios necesarios para poner en marcha el proyecto?*

El siguiente punto a desarrollar será la contabilidad de los elementos que se verán involucrados dentro del proyecto. Estos recursos pueden ser divididos en tres partes:

Recursos humanos, que como ya se había mencionado, es todo el personal necesario para la realización así como la interpretación del proyecto.

Recursos técnicos, o bien los recursos operativos, necesarios para llevar a cabo el proyecto desde el punto de vista de la producción.

Recursos materiales, todos los recursos que intervienen activamente en el rodaje de secuencias, por ejemplo, los decorados.

3. *¿Cómo se organizan los medios? ¿Dónde y cuándo se aplican?*

Es necesario diseñar un plan de trabajo, con objeto de organizar concretamente el tiempo de preparación, de registro, montaje y de acabado del proyecto. Esto permitirá una medición real de las exigencias económicas y materiales de la producción, determinadas o jerarquizadas en relación a los plazos de cada una.

4. *¿Cuánto cuesta la aplicación del plan de trabajo?*

Una vez diseñado el plan de trabajo, será pertinente elaborar un presupuesto que contemple todos los apartados de producción, en todas sus fases. Los valores deben ser lo mas exactos posibles a los costos reales. De otra forma, no se podrá tener un estimado preciso del monto necesario para la producción del proyecto audiovisual. Para ello, los responsables de cada área deberán tener un claro y detallado desglose de sus requerimientos, por mínimos que estos sean.

5. *¿Como se esta efectuando el trabajo?*

Se debe controlar la forma en que se aplica el plan de trabajo. Esto puede ser a partir de la evaluación del correcto cumplimiento de los plazos establecidos con anterioridad, la calidad de los materiales y equipo adquirido o elaborado así como los costos de los mismos.

6. *¿La solución es la optima?*

En base a la evaluación de los valores anteriores, será necesario realizar un balance de los mismos para determinar si el proyecto esta siendo realizado sin fallas de tipo económico, técnico o material y poder realizar ajustes en caso necesario.

7. *¿La orientación respecto al mercado es buena o no?*

Esta no es una pregunta en sí, no obstante es necesario hacer una evaluación en relación a la forma de presentación que el tema y el producto tienen respecto al público que lo va a consumir. Y aun cuando dicho producto no se presente ante un mercado masivo, es necesario tener en consideración al publico al cuál vaya dirigido el proyecto, aun cuando solo el o los inversionistas sean los destinatarios finales del producto, es necesario considerar la respuesta de los consumidores en miras a hacer una evaluación final(Martínez, 2010; 23).

El objetivo de estas puntos es resumir o sintetizar de manera concisa el desarrollo de un proyecto audiovisual, sin embargo cada proyecto tendrá sus propias preguntas-guía que permitan delimitarlo y determinarlo de manera

mas clara. Ninguna producción profesional debe de escapar a esta norma. “Sea cual sea la producción habrá que definir, analizar, diseñar, planificar, programar, financiar, ejecutar y explotar” (Martínez, 2010; 22).

Tipología de productos audiovisuales

La tipología de los productos depende de las tecnologías empleadas, es decir, las plataformas o medios objetivo, como el caso del cine, el video y la televisión. Esto también está supeditado a sus modalidades o canales de difusión, como el caso de producciones para internet, televisión pública, televisión privada, cine de circuito comercial, de circuito independiente, contenidos multimedia para iniciativa privada, etc.

Esto nos lleva a otra forma de clasificación, determinada por la titularidad de la empresa de producción, es decir, si la entidad responsable del producto es pública, privada, una organización no gubernamental, o bien es una producción mixta. Cada una de estas entidades persigue una gama muy amplia de objetivos al embarcarse en la realización de un proyecto audiovisual, por lo que sus contenidos, tratamientos y recursos son de igual forma muy variados.

Un proyecto audiovisual también puede ser clasificado en relación a si es interno, es decir, si responde a exigencias de comunicación interna dentro de una empresa; tal es el caso de los videos de inducción y de capacitación de empleados, por mencionar algunos ejemplos. El proyecto puede ser externo, si este responde a los objetivos comunicativos de una empresa o entidad hacia el exterior, es decir a un público en particular. Un proyecto también puede ser realizado por iniciativa propia, respondiendo a los deseos específicos de un particular, o bien por encargo, cuando este particular delega en un equipo de producción la realización de su proyecto audiovisual (Martínez, 2010; 50).

La naturaleza del proyecto es uno de los criterios más frecuentes para realizar una clasificación de los proyectos audiovisuales. *No es lo mismo producir un programa de noticias, que un reality show.* El medio receptor por excelencia es la televisión, así que por ello ha sido base para elaborar diversas tipologías (Martínez, 2010; 36). No obstante, dicha tipología puede

ser aplicada a otras plataformas como el cine, el video o las producciones para internet, pues, como se verá a continuación, dichas temáticas y segmentaciones son comúnmente aplicadas y presentadas en todos los sectores.

§

CLASIFICACIÓN

No ficción

Contenido periodístico

Se estructura de los géneros periodísticos clásicos: reportaje, entrevista, notas y editorial (Zamarripa, 2012; 96). El objetivo principal de este grupo de producciones es la de informar a un segmento determinado de los acontecimientos mas importantes de la actualidad. Su rango de acción esta determinado a la amplitud de su difusión y al sector poblacional al que va dirigido ya que puede cubrir acontecimientos locales de una población o ciudad pequeña, un área o región o bien a nivel nacional o incluso internacional. En la actualidad también existen producciones de noticias cuyo objetivo es presentar principalmente acontecimientos de un país o región determinados hacia el exterior.

Para su mejor entendimiento, esta sección puede ser categorizada en varias partes, como:

Noticieros: Son producciones de presentación periódica cuyos puntos centrales son los acontecimientos importantes del día en el que se transmiten, su programación puede estar segmentada en diferentes categorías correspondientes a temas de interés general, como la política, finanzas, cultura, etc., o bien estar enfocados a un rubro en particular.

Resúmenes semanales: En estos se presentan los sucesos mas importantes de un periodo de tiempo mas prolongado, por lo general abordan de manera mas profunda la información y se presentan en un formato de mayor duración que los telediarios.

Especiales informativos: Su objetivo es la transmisión de diversos acontecimientos que por su relevancia o impacto en la sociedad, es de interés público su transmisión o cobertura en vivo o bien su reproducción a profundidad.

Dentro de estos proyectos puede haber transmisiones de cobertura local hasta internacional, dependiendo de la magnitud del suceso.

Debates informativos: En estas producciones se busca que comentaristas o analistas de ciertos temas discutan entre sí sobre puntos de relevancia coyuntural. Los temas a abordar suelen ser de interés general, sin embargo existen variantes dirigidas a temáticas específicas como debates de tipo económico o financiero (Martínez, 2010; 38).

Eventos especiales: Esta categoría engloba a los programas realizados sin una puesta en escena específica, tal es el caso de eventos deportivos, conciertos musicales, representaciones artísticas, acontecimientos políticos, religiosos, sociales y culturales.

Híbridos

Son programas que conjuntan la ficción con la no ficción, también se incluyen los programas de cámara objetiva, es decir videos de aficionados.

Talk show

Menciona Zamarripa que este género toma fuerza a principios de la década de los 90. Mediante personas fuera del medio que aceptan tener sus 15 minutos de fama, exponiendo sus experiencias personales, sobre problemáticas actuales y siendo rebatidas, este género tiene gran popularidad (2012; 97).

Emisiones con invitados, talk shows: En su mayoría, se tratan de programas o actuaciones con entrevistas así como de conversaciones llevadas a cabo por el presentador y complementado por otras atracciones.

Espectáculos, variedades y sátiras: Programas de entretenimiento con distintas secciones, muchas veces con un presentador estrella, Incluye musicales, entrevistas y en ocasiones participación del público (Martínez, 2010; 42).

Nota roja

Tiene el estilo de reportaje, sus temas son todo lo que motive el morbo del individuo, sus pretensiones de documental y su variedad de temas desde accidentes hasta asesinatos hacen que este género sea cuestionado y en algunos países prohibido.

Cámara objetiva

Estas son las cámaras que están ahí en el momento en que suceden los hechos, cámaras de vigilancia y de policía. Existen programas dedicados a recopilar este tipo de escenas y exponerlas al público, es por esto que puede ser considerado un género en sí mismo (Zamarripa, 2012; 97).

Videos de aficionados

Son grabaciones caseras con contenido humorístico. En este rubro también están los programas de cámara escondida, donde se juegan bromas a personas desprevenidas sin que ellos estén conscientes de que están siendo grabados. Desde la época de los noticieros cinematográficos, entre 1930 y 1970 ha sido un recurso muy atractivo (2012; 98).

Reality Shows

Híbrido en el que la ficción y la realidad se funden en un espacio donde ni los mismos participantes pueden diferenciarlas.

Es el género predominante en la primera década del siglo XXI. El ejemplo más claro es *Big Brother*.

Ficción.

Se refiere a todo aquello que implique una puesta en escena, es decir que haya un guión (2012; 98).

Esta categoría incluye diversos productos audiovisuales cuyo objetivo principal es de entretenimiento, mediante narrativas que son generalmente de contenido simple.

Obras únicas

Productos de ficción creados expresamente para ser difundidos a través de televisión, su diferencia con los largometrajes es su ritmo más ágil.

Largometrajes

Estos son filmes de ficción de duración convencional realizados para su exhibición prioritaria en salas cinematográficas.

Cortometrajes

Su diferencia más significativa en relación a los largometrajes, es la corta duración de estos últimos.

Seriales

Estos son productos de ficción, cuyas temáticas son muy diversas, que mantienen la continuidad durante su vigencia y que están agrupados en capítulos.

A diferencia del cine, son productos que tienen una estructura dramática completa y pueden ser unitarios, o bien enlazados, en el que cada parte termina en suspenso para que el espectador continúe sintonizando.

Serial enlazado

El serial enlazado significa que no hay final determinado en cada capítulo.

Las historias avanzan lentamente. Tiene una estructura dramática propia, donde existen pequeños giros en las anécdotas presentadas (2012; 99).

Telenovela

Los proyectos que conforman esta categoría engloban a las series de ficción con elevadísimo número de capítulos de enredo y sentimentales de gran simplicidad psicológica.

El melodrama es la esencia temática de todas las telenovelas. Se expone lo más vulgar del género, las situaciones más extremas, donde todo es exagerado.

Los personajes no evolucionan ni modifican sus patrones de conducta.

Los sentimientos humanos son expresados de manera obvia y los personajes son estereotipados para no confundir al espectador.

Los conflictos del melodrama se reducen al bien contra el mal.

Melodrama juvenil: Esta dirigida a este sector poblacional, el cual resulta un gran consumidor. Tienen como objetivo apoyar a grupos musicales o promover productos o eventos relacionados, aunque el esquema presentado en los melodramas tradicionales permanece. Es común que estos proyectos presenten retratos parciales y manipuladores de la juventud.

Melodrama infantil: Es un melodrama dirigido principalmente a las audiencias infantiles. Estos son grandes consumidores y susceptibles de ser objetos de la comercialización de la televisión. A pesar de sustentarse en leyendas y cuentos tradicionales, adaptados a público con pensamiento más veloz, estos preservan sus valores didácticos para preservar las costumbres e intereses del bien común.

Niños y adolescentes: Este grupo es en sí sujeto de ser dividido a su vez en diferentes subsecciones con base en los diferentes rangos de edad y de evolución cognoscitiva del grupo al que responden. Sin embargo todos comparten la creación de contenidos de entretenimiento para cada grupo. Sus temáticas son relacionadas a aspectos comunes de la vida de dicho grupo poblacional y los tratamientos encierran a menudo enseñanzas o mensajes positivos para el espectador.

Melodrama histórico: Tienen como punto central los sucesos históricos, no obstante la exageración, estilo y características exaltadas de los personajes, rasgo distintivo de las telenovelas, está presente.

Telenovela didáctica (Programas educativos): Las telenovelas sacan al aire ocasionalmente telenovelas que apoyan al proyecto educativo del país: alfabetización, educación sanitaria, reforzamiento de los valores patrios. etc. (Zamarripa, 2012; 101-102).

No obstante en un sentido más amplio, son todas aquellas producciones cuyo fin es la instrucción de ciertos segmentos de la población.

Educación de adultos: Esta clasificación abarca principalmente proyectos para instruir a adultos que no han recibido instrucción básica o media, así como los proyectos encaminados a capacitación para el trabajo, enseñanza del lenguaje, etc.

Escolares y preescolares: En esta clasificación el contenido y la temática facilitan a los niños la obtención y el reforzamiento de conocimientos acorde a su rango específico de edad.

Universitarios y post universitarios: Este tipo de proyectos abordan temáticas de interés académico, centralizadas en la profundización de conocimientos propios de un área de conocimiento en particular, o como “una forma de extensión académica para ampliar contenidos revisados previamente en una institución determinada.” (Martínez, 2010; 36) En ocasiones, este tipo de proyectos también es susceptible de servir a propósitos comerciales.

Modalidades alternas

Además de los productos audiovisuales englobados en la anterior clasificación, existen otro tipo de proyectos cuyos temas, tratamientos y medios de difusión deben ser mencionados, esto ayudará posteriormente a entender mejor la estructura de dichas producciones.

Video corporativo

Como su nombre lo indica, el ámbito en el que se desarrolla este tipo de proyectos es el empresarial y su distribución se hace a manera de video, en casos especiales puede ser pensada para su distribución en medios televisivos. La característica principal de dichas producciones es la de integrarse en la política global de comunicación e imagen de las empresas. Esto mediante la exhibición de sus valores, misión, visión y la descripción de los productos o servicios ofrecidos por la empresa contratante del video.

Producciones didácticas o educativas

Son proyectos cuyo propósito principal es la instrucción del espectador a través la adquisición de nuevos conocimientos o bien la explicación de un tema determinado. Estos se inscriben en el ámbito de la enseñanza convencional pero también en el mundo industrial para capacitación profesional. Es por ello que podemos dividirlos en dos categorías.

Producciones educativas convencionales: Su público objetivo está inscrito dentro del marco de los usuarios del sistema educativo de cada país ya que dichas producciones son usadas a menudo como herramienta de reforzamiento en temas determinados de índole académica, aunque también es el recurso principal sobre el que se sustenta la educación a distancia.

Producciones de capacitación profesional: Este tipo de proyectos son contratados por las empresas u organizaciones gubernamentales que requieren instruir a sus empleados y colaboradores para implementar metodologías o procesos específicos de manera eficiente. Estos proyectos también son utilizados para guiarlos e instruirlos a través de cambios de esquemas o de dinámicas internas de trabajo dentro de la empresa (2010; 36-48).

Producciones documentales o de reportaje

Por su carácter de investigación comprende una amplia gama de temas que además pueden ser exhibidos en múltiples medios, puede ser local o internacional, dependiendo los alcances de la temática abordada y el tratamiento que se le de a la misma. Su producción busca registrar o bien investigar cierto fenómeno, suceso, evento o ente ya sea tangible o intangible, desde cierto punto de vista del espectro completo de posibilidades de acercamiento al mismo.

Reportaje social: Se lleva a cabo para datar y exponer un cierto fenómeno que por sus características e implicaciones ha impactado a la sociedad en la que se desarrolla. Este tipo de proyectos ha experimentado un crecimiento sustancial, que ha devenido en una mayor difusión de los movimientos sociales, locales e internacionales (2010; 49).

Producciones científicas: Engloba todos los proyectos desarrollados para brindar soporte a la investigación y profundización de procesos y técnicas. Su financiamiento suele provenir de instituciones educativas o privadas con interés por desarrollar o dar a conocer ciertos temas (2010; 49).

Multimedia audiovisuales

Estas producciones se distinguen del resto debido a la interactividad que pueden poseer. A menudo estos proyectos son aplicados a la formación, entretenimiento y presentación de productos.

Producciones para internet

Este tipo de proyectos tienen como público objetivo a los usuarios de la red, el cual es un mercado que en la época actual, se encuentra en pleno apogeo. Sus requisitos técnicos responden directamente a los propósitos comunicativos

de los temas abordados, los cuales son a menudo de coyuntura o de moda. Sin embargo, no se limitan a estos ya que podemos encontrar cualquier otro de los temas anteriores abordado en formatos específicos para internet.

Producciones para móviles

Estos proyectos, al igual que las producciones de internet, responden técnicamente a las necesidades específicas de los dispositivos donde serán reproducidos, en términos de formato, tiempo y distribución. No obstante, estas no son limitantes para los temas que son abordados, los cuales pueden ser cada uno de los anteriormente mencionados. “A pesar de ello los temas de actualidad y moda son los que se producen imperantemente para estas plataformas, esto debido a su impacto comercial” (2010; 41-49).

1.4 Estructura de una producción audiovisual.

Producir una película cinematográfica, un programa concurso para televisión, un video industrial, un video interactivo o cualquiera de las múltiples variantes de la cada vez mas extensa gama de productos audiovisuales sigue, necesariamente, un proceso que pasa por diversas etapas, es por ello que otra forma de entender la producción audiovisual es mediante el análisis de su estructura. Como todo proyecto puede ser esquematizado en etapas de acuerdo a las actividades específicas que se realizan en cada uno, previo a la presentación del producto final. Haciendo un desglose de dichas etapas, es posible comprender de mejor forma la manera en que los recursos económicos, materiales y humanos se coordinan para generar un producto audiovisual.

Aunque estas fases no puedan ser unificables debido a la gama tan amplia de productos que se generan dentro de la industria audiovisual, en todos los casos deberemos dar respuesta a preguntas tales como “*qué*” es lo que se registrará, “*quién*” debería estar presente en cada momento “*dónde*” se producirá el registro, “*cuándo*” tendrá lugar y “*cómo*” se realizará (Fernández, 1994; 13).

1.4.1 Preproducción

La preproducción es la etapa de la Producción donde se preparan los elementos necesarios para llevar a cabo la grabación o filmación. Retomando lo propuesto por Zamarripa (2012; 60) “Es una etapa de planificación y preparación pero también es una etapa de mucho trabajo fuera del escritorio”. Los distintos departamentos tienen que poner en marcha sus planes de trabajo para así cumplir con los objetivos marcados. Esta etapa incluye todo lo que proviene de la concepción de la idea del proyecto hasta la planificación del rodaje. Esto incluye la propuesta, tratamiento, desglose del guión en términos de calendario y presupuesto. (Kindem, 2007; 1) En esta etapa el productor tiene un claro protagonismo de acción, (Jacoste; 123) pues sobre él recaen muchas de las decisiones que habrán que tomarse en términos de contrataciones, construcción o renta de equipo, así como todo lo referente a los derechos y asuntos legales que sean derivados de las necesidades de la producción.

1.4.1.1 Guión

Un guión es parte de un proceso, es el método, el camino para llegar a algo más grande. De él dependen grandes equipos de producción lo mismo que pequeñas productoras independientes, pues es la herramienta mínima indispensable para poder visualizar el futuro del proyecto audiovisual en cuestión. Es por ello que debe ser preparado de manera cuidadosa y lo más detallada posible, pues de él también se desprenden los planes de producción, los costos y el tiempo en pantalla.

Pero más allá de ser visto como una herramienta para calcular costos y recursos, el guión cumple una función más; debe generar emociones e ideas en el equipo de producción al leerlo, pues de eso dependerá que todos los miembros tengan claro el rumbo al cual se dirige el proyecto y pongan en común las ideas que tienen para hacerlo tangible de la mejor forma.

Para que esto sea posible, un guión deberá cumplir con los elementos que forman la estructura dramática, los cuales explica Adán Zamarripa (2012; 17-19) y que aquí se retoman de la siguiente forma.

Desarrollo dramático

Consta de 3 momentos fundamentales.

- ▶ Planteamiento de la historia. Donde se define el conflicto que debe solucionarse, se presentan personajes, espacios y tiempo.
- ▶ Desarrollo. Es donde se desenvuelven conflictos y personajes
- ▶ Final. El conflicto se soluciona y los personajes concretan sus objetivos.

Personajes: Son quienes realizan las acciones. Tienen caracteres definidos. Se guían por roles preestablecidos como Protagonista, Coprotagonista, Antagonista, etc.

Conflicto: Es el problema que fundamenta la historia. Enfrentamiento de voluntades y concepciones del mundo que guía la situación narrada.

Acciones: Son directrices que hacen que la historia tome una dirección, las acciones hacen que la historia avance. Pueden ser físicas emocionales o de pensamiento.

Lugares: Son los entornos ya sea interiores o exteriores, reales pero también oníricos, donde se desarrollan las acciones.

Tiempo: Existen 3 tipos de tiempo:

- ▶ Tiempo en el que transcurre la historia: Es la época o momento histórico donde se sitúa el proyecto.
- ▶ Tiempo total de la historia: Es la periodo en el que la historia acontece dentro de su propio universo. Es decir, las horas, días, semanas o incluso años que transcurren dentro de la narrativa.
- ▶ Tiempo real de la historia: Llamado también tiempo pantalla. Es el tiempo que dura la producción en su proyección(2012, 19-22).

Las fases de un guión

1. *Idea:* Todo producto audiovisual tiene su origen en una idea mas o menos elaborada. Hay 2 tipos de ideas.

La idea dramática: es la historia con un principio-desarrollo-final, en ella se desenvuelve la idea temática mediante un caso, se concreta en el argumento

La idea temática: es la tesis de la película y la temática a tratar, puede ser descriptiva o prescriptiva, Normalmente las obras de ficción son prescriptivas, es decir tienen un mensaje final que valora una opción de pensamiento y o actuación, mientras que los documentales o películas didácticas suelen ser esencialmente descriptivas.

2. *Sinopsis*: Relato de cinco a quince paginas que desarrolla la trama a modo que pueda analizarse su estructura, con sus subtramas. Es el primer instrumento valido para valoración artística y tiene descripción de caracteres, así como elementos de dirección de arte.

3. *Escalaleta y tratamiento*: la escalaleta permiten realizar un análisis desde el punto de vista de la producción.

La escalaleta o continuidad de escenas es una enumeración ordenada de las escenas localizaciones y situaciones en el relato.

El tratamiento añade a la escalaleta los personajes y la descripción de las acciones . A partir de el se pueden hacer los desgloses de las necesidades de producción.

4. *Guión literario*: Es un desarrollo posterior al tratamiento con los diálogos definitivos. Es en si misma una obra literaria con características propias del lenguaje cinematográfico.

En el se narra la historia de la manera mas detallada posible. Tiene todas las indicaciones necesarias para todos los miembros de la producción, es decir, indicaciones para actores, departamento de arte, producción y así con cada miembro del equipo de trabajo, de manera que es indispensable para el trabajo de producción. Es la pieza final y clave del escritor.

El guión da paso a otros procesos de la producción. Es por esto que lo mejor es que el guión esté completamente acabado para esta etapa.

5. *Guión técnico*: Es la descripción de los planos que componen las secuencias audiovisuales, acompañado muchas veces del storyboard, o descripción gráfica, en estos es frecuente la representación en planta y las posiciones de cámara.

“Si bien las fases genéricas de producción son aplicables a la mayoría de los productos, lo cierto es que cada tipo de programa tiene particularidades específicas”(Zamarripa, 2012; 28).

1.4.1.2 Storyboard

Come se había dicho, es un guión gráfico en la que se pueden encontrar tamaños de encuadre, indicaciones actorales y otras mas que son útiles para director, fotógrafo, sonidista y otros.

Es una visión del director y el productor de como será la película. En ella se encuentran las visualizaciones aproximadas de las escenas y se puede estudiar la intencionalidad de cada una.

Para el diseñador de producción es útil porque puede ver la escenografía utilería y vestuarios que se tienen contemplados para cada secuencia y escena.

1.4.1.3 Scouting

Es la búsqueda de locaciones que sean adecuadas al presupuesto, tiempos y narrativa de la producción. El equipo de producción registra en video o con fotografías dichos lugares y los pone a consideración del productor y director. Es conveniente tener locaciones alternas por las eventualidades que puedan surgir.

1.4.1.4 Casting

Es la búsqueda de Actores. Su importancia es vital para el éxito de una producción audiovisual.

Existen producciones que tiene un director de *casting* incluso. Para ello se suele convocar a actores y actrices y se les graba interpretando una pequeña parte del guión, con objeto de conocer sus cualidades.

En caso necesario se recurre a segundos y terceros llamados para así tomar la decisión correcta.

1.4.1.5 Plan de trabajo

Es el acto de organizar a todo el equipo humano, directivo y técnico del proyecto.

Para ello se requiere el plan de trabajo o *break down*. Su división se hace por secuencia y se determina generalmente de la siguiente forma:

Día /Noche: Por lo general, nunca se graba o filma un proyecto de la manera en que esta narrado. Por esto es necesario que se organicen los distintos días de rodaje de manera coherente. Regularmente esto va determinado por la disponibilidad de las locaciones y /o actores.

Usualmente se agrupan todos los llamados de un periodo del día juntos y los demás después.

Interior /Exterior: Generalmente se agrupan también todos los interiores y todos los exteriores, esto debido a que “el trabajo y tiempo empleado en cada una puede ser diferente y variar aún en complejidad”(Zamarripa, 2012; 61-63).

Personajes: También debe anotarse el nombre de los personajes que estarán participando en las secuencias, de esta manera los demás departamentos tendrán idea del número de personas requeridas en ese llamado.

Número de vestuario de los personajes: Esto es importante para la continuidad del proyecto. En el capítulo 2 se mencionará una manera de realizar la clasificación de los vestuarios. No obstante es importante decir que este rubro es sumamente relevante para el área de vestuario y maquillaje.

Locación: Es fundamental que todo el equipo conozca la locación en que se filmará para poder adaptarse a los requerimientos especiales.

Ubicación: Tener la dirección exacta de la locación es primordial pues esto evitará retrasos innecesarios.

Número de Sets: Una locación puede estar dividida en varios sets. Por ello es importante que se determine en qué set de la locación tendrá tal o cual requerimiento.

Páginas de guión: En el *break down* se anota el número de páginas que corresponde a cada Secuencia. Una guía general para saber cuantas páginas de guión deben filmarse en un día supone de 4 a 7 páginas si es una

sola Locación y 2 1/2 a 5 si es necesario transportarse. Esto es una guía y dependerá del factor humano que dicha regla se siga o no. No obstante es un recurso ampliamente utilizado en el cálculo de tiempo y presupuestos en proyectos formales.

Efectos especiales: Aquí se anotan todos los efectos físicos (no integrados en post producción) que sean requeridos específicamente en tal o cual secuencia.

Equipos especiales: Este rubro engloba todos los equipos no considerados dentro del equipo base, que sean usados para filmar y que no aparecerán en cámara, tales como grúas, *steadicams*, o cualquier otro que solo se renta por un día.

Observaciones: Aquí van anotaciones que a juicio del productor es conveniente recordar.

1.4.1.6 Plan de rodaje

Es la agenda que habrá de seguirse los días de rodaje. Especifica el día a día de la producción desde secuencia por secuencia grabada en cada locación.

El objetivo de la misma es organizar de la mejor manera posible y en el menor número de días una producción. “De esto dependerá lo rentable o no que sea una producción”(Zamarripa, 2012; 66-67).

Generalmente se esquematiza por locación. Esto permite tener mayor control de los recursos necesarios, así como disminución en los costos de producción.

1.4.2 Producción.

En la producción se ponen en marcha todos los preparativos previamente organizados y es cuando todos los profesionales de cada área se integran y trabajan de manera conjunta para cumplir con los objetivos planteados en el plan de rodaje. Cada departamento trabaja de manera dual, pues se rige por sus propios directores y responsables, no obstante responden a las exigencias de todos los otros, primordialmente del director y del productor.

A diario se produce durante la producción un ritual ya establecido; se colocan los decorados y ambientaciones, se emplaza la iluminación así como la cámara y se comienzan los ensayos de movimientos, los maquillistas terminan sus labores con los actores y se realizan ensayos hasta el “Acción” del director (Cabezón, 2004; 170).

1.4.3 Postproducción.

Es la fase en la que el producto de todos los días de rodaje son puestos en conjunto y ordenados para poder ser visualizados y comprendidos. Este periodo requiere de profesionales que manipulen adecuadamente las secuencias y el audio registrado para convertirlo en la obra que será finalmente proyectada y/o comercializada.

1.4.3.1 Edición

En esta fase, se califican y seleccionan las tomas efectuadas de cada secuencia, así como los audios para entonces configurar el proyecto siguiendo la línea previamente trazada por el guión. No obstante existe esta condición, en la edición se juega con los tiempos y encuadres del proyecto para generar el ritmo que habrá de seguir la película. Debido a esto, la edición es un proceso de vital importancia. De ella dependerá que el esfuerzo, planeación y trabajo previos, logren su cometido original.

1.4.3.2 Musicalización

La parte auditiva es vital para reforzar o enfatizar determinadas secuencias o momentos específicos, con el fin de remarcar el ritmo que se busca implantar. Para ello es frecuente la creación o utilización de secuencias musicales creadas ex profeso o adaptadas a las necesidades del proyecto. Es importante consultar la legislación vigente en materia de derechos de autor para la utilización de archivos musicales.

1.4.3.3 Animación

Actualmente la tecnología tiene cada vez mas participación dentro del desarrollo de productos audiovisuales. Desde los efectos incidentales hasta los grandes escenarios o personajes creados mediante software 3D con los que interactúan actores reales, la inclusión de elementos de animación es un recurso frecuente en producciones que tienen un corte de ficción, principalmente. El debate en torno a su empleo persiste en el ambito cinematográfico, no obstante es importante mencionar que su uso es una realidad.

1.4.3.4 Efectos especiales

Dentro de los efectos especiales existe una inmensa gama de posibilidades, desde la inclusión de sutiles elementos a las secuencias, hasta prácticamente la destrucción de los escenarios. Si bien varios recursos son implementados durante el rodaje, hay muchos otros que por su complejidad o imposibilidad técnica para ser registrados, son agregados posteriormente en la postproducción.

1.5. Áreas de una producción audiovisual.

La realización de proyectos cinematográficos es un trabajo de equipo en el que participa un gran número de profesionales con muy diferentes características. Las dimensiones de la productora o del presupuesto disponible determinan la extensión y complejidad del organigrama del personal (Fernández, 1994; 49). En un proyecto con la magnitud del abordado en esta obra, las profesiones y responsabilidades de las distintas áreas de producción fueron cubiertas por un equipo relativamente reducido, esto no viene en detrimento del producto final, sino sirve como ejemplificación de las disposiciones y diversas estructuraciones de un organigrama de trabajo en relación a los recursos humanos, materiales y económicos disponibles.

Si bien el cine y la televisión son producto del esfuerzo de muchas personas que aportan sus habilidades para lograr un producto en conjunto,

es cierto también que desde sus inicios, las producciones de ambos medios han experimentado un paradigma que difícilmente ha sido modificado, razón por la cual prevalece hasta nuestros días y este es el que ubica al director o realizador, en el centro del universo audiovisual. Como Lamarca (2008;15) refiere acertadamente:

La importancia de los técnicos cinematográficos ha sido oscurecida, a lo largo de los años, por la sombra del director cinematográfico y por la “política de autor”, que solo ha ayudado a ensalzar la figura del director de cine en detrimento de otros muchos cineastas y técnicos, que colaboran en la realización del filme.

Esta afirmación es aplicable en nuestros días, donde nombres como Tarantino, Hitchcock, Anderson, Lynch, von Trier, son una referencia común dentro de la cultura visual contemporánea, en detrimento de sonidistas, caracterizadores, iluminadores, directores de arte, o vestuaristas cuya aportación se discute solo en círculos cerrados inmersos dentro del mismo ambiente cinematográfico o televisivo. Este fenómeno no es endémico solo de México o Estados Unidos, sino un fenómeno generalizado, que merece un estudio aparte.

No obstante, por muy prioritaria que sea la intervención del director como autor principal de la obra cinematográfica, no podemos olvidar que el cine, esencialmente, es un trabajo colectivo.

Aún cuando el director cubra tantas responsabilidades de la creación cinematográfica, como varios de los directores antes mencionados y muchos otros más, no se puede dejar de lado la aportación de los diferentes miembros del equipo de producción a la hora de realizar una película, la cual ejerce una influencia por demás vital en el resultado final de su obra. Este factor es también rescatado por Lamarca (2008; 14-15) al afirmar:

No obstante, dentro de la propia profesión cinematográfica, no es menos cierto que los mismos directores de cine, en no pocas ocasiones, sin rehuir sus propios méritos, han contribuido a dignificar y a reconocer la importante contribución creativa de otros técnicos o artistas dentro de su propia obra.

Por tanto, podemos decir que el mayor reconocimiento de la labor que realizan todos los profesionales de la industria cinematográfica, tiene su punto de gravedad dentro del corazón de la industria misma, a pesar del poco peso en otros círculos de la sociedad.

No obstante la poca notoriedad que tienen los profesionales de la industria cinematográfica, es válido afirmar que su reconocimiento se encuentra presente no en la espectacularidad de su labor, sino en la credibilidad que logran y que permite que el espectador no cuestione la verosimilitud de los eventos que se presentan en su pantalla y que el proyecto genere una emoción y motive un pensamiento en él al respecto.

Aunque cada producción, cortometraje, casa productora o institución cultural o educativa se organizan de manera distinta, es innegable que las áreas y labores son muy similares “aunque los puestos cambien de nombre” (Zamarripa, 2012; 49).

1.5.1 Departamento de producción.

Muchas son las divisiones o clasificaciones que se pueden encontrar dentro de la producción, no obstante, es posible decir que el área de producción se encarga de levantar, coordinar y capitalizar una producción audiovisual, sea del tipo que sea.

En general todo proyecto audiovisual nace de una persona física o empresa que decide poner en marcha un proyecto (Fernández, 1994; 50). Quien no necesariamente es el productor general, sin embargo es quien se encarga de levantar el proyecto, consiguiendo fondos totales o parciales.

Casa productora: Es la compañía que aporta el capital para la producción, también cuentan con recursos técnicos y humanos para desarrollar un proyecto. A estas casas se acerca el productor general para conseguir financiamiento.

Productor Ejecutivo: Es quien se encarga de organizar la producción de una película. Contrata a la mayoría del personal artístico y técnico. Maneja el presupuesto y lo distribuye en rentas compras y negociaciones de absolutamente todo lo concerniente a la producción.

Productor (Line producer): Es el productor que se encuentra en el rodaje y que se encarga del cumplimiento del plan de rodaje. Tiene bajo sus responsabilidades desde el manejo de tiempos hasta el vigilar que la comida y pagos para el personal se encuentren a tiempo dentro del rodaje.

Coproductor o Productor Asociado: Debido a los altos presupuestos para la filmación es necesario en ocasiones contar con financiamiento externo o alianzas de distintos tipos que contribuyan al cumplimiento del proyecto. Es por eso que las entidades particulares o publicas que aporten recursos se designan como productores asociados.

1.5.2 Departamento de realización.

Sobre el *realizador* o *director* recaen todas las decisiones de carácter técnico. Es el responsable final de la transformación del guión a lo tangible.

Tiene a su cargo dos labores fundamentales: “la Puesta en Cámara y Puesta en Escena.” (Zamarripa, 2012; 49-51) En la primera interpreta con el Fotógrafo la acción en su parte narrativa fílmica. En la segunda, aporta su interpretación del guión y se involucra directamente con los actores en términos de intensidad, tono, estilo y actuación.

Muchas decisiones pasan por él, casi todas en relación a la parte visual del proyecto donde compartirá con el diseñador de producción o director de arte, su visión de la película para así plasmarla.

Primer asistente: Su labor es importante, pues en él recae el ritmo que tendrá la producción y los problemas que surjan dentro de la misma. En él delega el director ciertas responsabilidades de coordinación para él poder centrarse en su labor fundamental dentro del rodaje.

Segundos y terceros asistentes: Dependiendo la envergadura de la producción, será necesario delegar mas responsabilidades en otros asistentes que responderán directamente al primer asistente.

Continuista: La continuidad se hace indispensable para que la verosimilitud del filme suceda. El continuista debe llevar registro a detalle del emplazamiento de todos los objetos en pantalla.

1.5.3 Departamento de fotografía.

Director de fotografía: Su rol es fundamental durante la producción pues es el encargado de *qué* y el *cómo* de lo que aparecerá en pantalla. Trabaja en estrecha relación con el realizador o director pues ambos toman decisiones importantes de la puesta en cámara. El es el encargado de la estética del film, es por ello que su preparación debe ser amplia. También tiene bajo su responsabilidad el manejo de la iluminación, su tratamiento así como su continuidad.

Operador de Cámara: Es usual que el director de fotografía funja también como operador de cámara, no obstante sus funciones estrictamente son las del manejo correcto de la cámara así como del correcto encuadre de la acción en escena.

Asistente de Cámara: Sus labores son de ayuda, limpieza y almacenamiento del equipo de fotografía.

Iluminador: Es la mano derecha del director en términos de manejo de luces, lámparas y demás instrumentos de tramoya. Su tarea es ayudar a crear las atmósferas que el realizador desea en cada escena.

Iluminadores y tramoyistas: También llamados *staff*. Son asistentes del director de fotografía, de arte y del iluminador en tareas varias. Su número puede variar en función del tamaño de la producción.

1.5.4 Departamento de dirección de arte.

En cine como en televisión existe la figura del director artístico, cuya función es la de crear, en estrecha relación con el director, realizador y productor, “la puesta en escena total y plástica de un programa, coordinando todos los elementos que intervienen en la escenografía” (Fernández, 1994; 51). Con base en esta afirmación de Fernández, se puede vislumbrar la importancia que tiene el director de arte en un proyecto de esta índole.

El **decorador**, a las ordenes del **director artístico**, o directamente siguiendo las instrucciones del realizador, dirige y controla la creación de decorados, su ambientación, los vestuarios y efectos especiales. Le apoyan ayudantes de decoración que le asisten en la materialización de la creación del espacio escénico.

El **ambientador** de decorados llamado en cine **atrezzista**, interpreta el clima concebido por el escenógrafo o decorador y elige la utilería, tapicería, mobiliario, jardinería y *atrezzo*¹ general.

Tiene particular atención con los accesorios que utilizan los actores y su responsabilidad se extiende a la consecución de los mismos, a su contratación para usarlos y a su devolución posterior.

La caracterización, el maquillaje y la peluquería sirven como ayuda en la creación externa de los personajes adecuando su físico a las exigencias dramáticas del papel interpretado (Fernández, 1994; 58). El caracterizador estudia el maquillaje y peluquería que mejor se adecua a cada personaje.

El **maquillista** es fundamental, tanto si se procede a una caracterización radical del personaje como si se trata de efectuar un maquillaje “de fondo” que sirve para restituir los colores propios de la piel que, por efecto de la iluminación del estudio, sufren cierta alteración.

También existe la modalidad “correctora” cuya finalidad es el tapar arrugas, ojeras o para disimular pequeñas imperfecciones de la piel.

El **peluquero** a su vez, con su trabajo contribuye a “resaltar la personalidad del actor” (Fernández, 1994; 58) ya sea dándole un aspecto juvenil o avejentado al actor, poco aseado o muy pulcro, o cualquiera que sea la intención que se busque con el peinado del personaje.

1.5.5 Departamento de sonido

Sonidista: El registro de audio se realiza por un especialista, quien registra en una grabadora digital, a la cual se conectan los distintos micrófonos y se modula las voces de los actores para que se registren de la mejor forma posible.

Es aquí donde ocurre el llamado “*claquetazo*” mediante el cual se sincronizan imágenes y audio en cada toma.

El sonidista también debe buscar la verosimilitud, es por eso que además de registrar las voces lo más claro posible, debe cuidar que conserven el eco y reverberación de los lugares donde se graba.

¹ ‘conjunto de objetos y enseres necesarios para una representación escénica’

Además de ello, debe grabar los ambientes del lugar para que sirvan de fondo a los diálogos y se combinen de manera creíble.

Microfonista: Es el responsable de operar la caña o boom, para captar los diálogos de los actores sin entrar en pantalla.

1.5.6 Departamento de postproducción

Postproductor: Es el encargado de llevar la película por todos los procesos necesarios “desde que se ha terminado de filmar hasta que salen las primeras copias compuestas” (Zamarripa, 2012; 56-58), es decir listas para su exhibición o transferencia a formatos digitales.

Es responsable de coordinar esta fase con el proyecto en relación con el director y el editor, (Taibo, 2011; 34) su tarea también es mantener el equilibrio en relación al presupuesto destinado a esta fase del proyecto.

Editor: Es el que arma y da ritmo a la película, así como la coherencia y lógica para que sea entendida. De él depende que la intención y el mensaje del proyecto trasciendan la fase de pre- y producción. “En la postproducción se nota si el proyecto funcionará dramática y comercialmente” (Zamarripa, 2012; 58).

Usualmente este trabajo se hace en colaboración con el director, (Taibo, 2011; 34) pues, después de todo, él conoce la intención que se quiere transmitir en cada secuencia.

Cabe destacar que en el proceso de postproducción se incluyen efectos de sonido, música y se edita el audio de las voces de los actores para posteriormente se mezclan para componer la banda sonora de la película.

En síntesis, podemos apreciar que en la producción intervienen elementos de muy diferente carácter; creativos: relacionados con la originalidad de los guiones y las soluciones de realización adoptadas; de dirección y gestión: centrados en la organización y programación de las necesidades que plantea la obra; aspectos de seguimiento y control: para asegurar un perfecto cumplimiento del plan de trabajo o para introducir las rectificaciones oportunas; económicos: ligados al mantenimiento de unos costes de produc-

ción que no sobrepasen las posibilidades de la entidad promotora, e incluso aspectos relacionados con el mercado, que afectan al conocimiento de las motivaciones y deseos del cliente y de los espectadores “en el caso de una obra cinematográfica o televisiva” (Fernández, 1994; 14).

La producción audiovisual es un proceso complejo que puede ser abordado desde múltiples perspectivas, pero del que podemos deducir que se obtiene un producto con valores estéticos y a su vez comerciales, mediante la formulación de ideas y del seguimiento de ciertos métodos donde se involucran profesionales de diferentes ramos.

A su vez, el conocimiento de las diversas clases de producciones audiovisuales es una guía que aporta luz para entender el proceso de la producción cinematográfica.

Las fases de una producción audiovisual son inherentes a todos los proyectos no importando el área de exhibición. Estas fases según su complejidad requerirán de un organigrama mas o menos extenso de todos los departamentos involucrados en la producción.

El conocimiento de las características de la producción audiovisual y el organigrama básico le permite al diseñador y comunicador visual entender mejor los rubros en los que ha de insertarse, sus responsabilidades, jerarquías y relación con otros profesionales dentro de una productora. También tendrá un panorama claro de los conocimientos que debe poseer para ser una parte eficiente de un proyecto cinematográfico.

En el siguiente capítulo se abordará una de las áreas mas específicas en las que el diseñador ha de insertarse, gracias a la explotación de sus capacidades como profesional de la imagen; el diseño de la producción o dirección de arte.

CAPÍTULO II
Diseño de producción y el rol del diseñador¹

§

En el capítulo anterior se abordó el concepto general de producción audiovisual, dentro de este capítulo se revisará específicamente las características y particularidades del diseño de la producción o dirección de arte, el rol que tiene el diseñador y comunicador visual dentro de dicho rubro y las distintas áreas que componen este importante departamento dentro de la producción cinematográfica.

2.1 Definición de dirección de arte.

“Dentro del mundo del cine la dirección de arte es una de las disciplinas mas directamente relacionadas con la configuración visual final de una película” (Lamarca, 2008; 117), es decir que, mientras la creación de un producto audiovisual es un esfuerzo colectivo de varias personas, o en ocasiones de equipos enteros de trabajo, es en el director de arte sobre el que recae la responsabilidad fundamental de hacer tangible la “*personalidad*” que él, junto con el director, el fotógrafo y el productor han decidido darle al proyecto, basados por supuesto en el guión concebido previamente.

¹ En el presente trabajo los conceptos de dirección de arte y diseño de producción se han equiparado, no obstante se conservó el termino que cada autor citado usa para referirse a está area de la producción audiovisual.

El concepto de dirección de arte, aplicado al marco de la producción cinematográfica, es un término que engloba numerosas disciplinas que hacen posible un producto audiovisual, algunas de estas definiciones se enfocan más en ciertas áreas en detrimento de otras. Sin embargo es posible considerar que la dirección de arte, o diseño de la producción es el área de la producción encargada principalmente en la estética visual del proyecto cinematográfico, su objetivo es hacer plausible el discurso que se presenta mediante la generación de espacios o productos tangibles que hagan viable la asimilación del mismo.

Desde los inicios de la cinematografía, era un escenógrafo decorador quien realizaba la ambientación generalmente por medio de lienzos pintados que tenían una función referencial de espacios reales. Posteriormente, al aparecer los grandes estudios de Hollywood surge la figura de director de arte ya que se necesitaba unificar criterios entre diseñadores vestuaristas, etc. Con la producción de grandes escenarios y el aumento de la complejidad surge el diseñador de la producción ya que las labores se hacen mas complejas y el se encarga del concepto visual de los montajes (Gentile, et al., 2007; 132).

Como antecedentes relevantes de esta profesión dentro del medio cinematográfico se puede mencionar al polaco radicado en los Estados Unidos, Antón Grot quien, aproximadamente en 1909, sienta los precedentes del diseño de producción escenográfico en los filmes en los que trabajaba al introducir perspectiva.

Durante la Primera Guerra Mundial, muchos pintores, decoradores y escultores europeos que viajaron como refugiados en Estados Unidos y en Argentina se desarrollaron como decoradores, trajeron a los escenarios de Broadway y de Hollywood su influencia enriqueciendo la escena previa.

Mas adelante sería Joseph Urban, austriaco refugiado por la guerra, quien entre 1915 y 1920 imprimió su sello en los filmes donde laboró. En el año de 1920 la productora donde trabajaba accedió a su petición de crear una figura profesional específica para cada área de trabajo del diseño escenográfico.

Entre los años 1920 y 1930 se desarrolla una migración importante de escenógrafos renombrados de teatro hacia el cine. Sus aportaciones permean los estilos existentes en la producción norteamericana y los enriquecen.

En esos mismos años, concretamente en 1929, cuando el norteamericano William Cameron Menzies define en la University of Southern California, tal vez por primera vez, el rol de director de arte como tal.

Menzies desarrollo la dirección de arte de *“Lo que el viento se llevo”* (1939) de Victor Fleming. Su diseño contó con efectos especiales y notables innovaciones. Un elemento significativo dentro de su aportación fue el uso del *storyboard*, viñetas descriptivas para visualizar y dar continuidad a los relatos que tenían lugar (Gentile, et al., 2007; 132-133).

A fines de los 80 se empieza a marcar el proceso de “absorción” del escenógrafo dentro de las funciones y tareas del director de arte en las producciones norteamericanas, que devendrá en la figura de diseñador de la producción, quien funge como eje de todo el rubro estético durante la producción. La figura de director de arte dentro del cine europeo y también de otras regiones , por ejemplo Sudamérica, donde tiene una función de enlace entre otros profesionales del vestuario, escenografía, entre otros.

Una de las labores fundamentales, o quizá por la que es más conocido, del director de arte consiste en diseñar los decorados donde se desarrollará la acción de la película (Lamarca, 2008; 117), no obstante su labor no se limita a la de un “vestidor” de fondos, que solo se dedica a “rellenar” el espacio vacío de un set, con los recursos que el guión y el director requieran. Dentro de su tarea de “configurador” hay un proceso racional y consciente de los recursos a utilizar para conformar los escenarios donde la acción tendrá lugar, así como en la selección de las prendas y artículos que los actores portarán o con las que interactuarán. Por tanto, la creación de los espacios propios de la película requieren de una asimilación previa del sentido literal y figurado del guión, en conjunto con un proceso de interpretación de las ideas y concepciones del director sumadas a las propias, de las cuales habrá de surgir una propuesta visual concreta.

En pocas palabras, la dirección de arte es la transformación de los conceptos abstractos contenidos en el guión en formas visibles y perceptibles para el espectador.

Para dicha tarea, la dirección de arte se vale de diversas disciplinas a las cuales actualmente ha englobado, pues todas deben confluir en la misma dirección con objeto de dotar de verosimilitud al proyecto. Cada proyecto requiere a una o más personas encargadas del área de dirección de arte, pues esta debe generar espacios artificiales, modificarlos o adaptarlos según sea el caso, así como de los objetos que se encontrarán dentro de dichos espacios o bien encargarse del diseño integral de cada personaje, con la intención de reflejar la psicología impresa en cada uno de ellos por el guionista y el director.

Es por ello que esta área es tan importante como las demás dentro de un proyecto cinematográfico, pues ella tiende un puente hacia el espectador para que este reciba el contenido.

2.2 El papel del diseñador en la dirección de arte

El diseñador y comunicador visual, gracias a su formación como profesional de la imagen, tiene los conocimientos necesarios para insertarse dentro de la producción cinematográfica dentro de esta área. Para esto debe ser capaz de conceptualizar las ideas transmitidas en el guión y comunicadas por el director, así mismo debe de tener la facultad de transformar estos conceptos en productos tangibles tales como el vestuario, la utilería, el maquillaje y la escenografía del proyecto, no solo en el plano teórico sino en el práctico, debe de tener conocimientos suficientes de materiales, técnicas de elaboración de escenografía y estar al tanto de los distintos estilos visuales que se han abordado en los proyectos cinematográficos así como la habilidad para investigar y nutrirse de nuevas tendencias.

Dependiendo el proyecto audiovisual, el diseñador y comunicador visual puede formar parte del equipo en una de las diferentes áreas de la dirección de arte, o bien hacerse cargo de la totalidad de estas áreas, es por eso que un conocimiento mínimo de cada una de las áreas es necesario. Dentro de la producción cinematográfica, el director artístico o director de arte se sitúa frente a un grupo de disciplinas de construcción y decoración adaptada a las características de la industria audiovisual (Martínez, et al., 1994; 72).

2.3 Divisiones de la dirección de arte en un proyecto audiovisual

Dentro de una producción audiovisual, el departamento de arte manipula lo visible para construir los espacios y ambientes de la realidad cinematográfica. Pasar del papel a la pantalla es un trabajo complejo, el departamento de arte tiene un papel tan importante como el de los demás departamentos.

Para hacer sets expresivos tenemos que determinar primero qué emociones queremos comunicar junto con los actores, qué historias paralelas con los pros que potencien las líneas narrativas de la película (Zavala, 2008; 17).

2.3.1 Ambientación

Dentro de la producción cinematográfica, la ambientación es uno de los puntos cruciales a los que se enfrentará el director de arte, pues no solo es un refuerzo importante para el tono de la historia, sino que ayuda a conocer muchos detalles sobre el contexto en el cual se sitúa, es decir, aporta información sobre el lugar donde se desarrolla la historia, los personajes, su vida, incluso puede contener elementos vitales que ayuden a desvelar o entender mejor la trama.

Históricamente hablando, los conceptos escenográficos del teatro fueron transformados y heredados al cinematógrafo. Dentro del ambiente y de la escenificación siempre ha sido necesaria la creación de ambientaciones -adecuadas al medio- que sitúen espacio-temporalmente las narrativas que se han puesto en escena desde el principio de este arte.

La escenografía será la base de la entonces llamada escenoarquitectura, la cual posteriormente evolucionó para llegar a ser la dirección de arte hasta el diseño de producción artística, que nos marca la continuidad histórica en la narración visual. La palabra escenografía proviene del griego *skenographis*, de escenógrafo, delineado de perspectiva de un objeto. Se define como conjunto de decorados de una obra teatral, cinematográfica o televisiva.

El termino de escenografía aparece por primera vez para referirse a las obras del diseñador checo Josef Svoboda por introducir el concepto de espacio, a diferencia de los pintores decoradores de la época que se conformaban con la referencialidad que otorgaban los lienzos pintados bidimensionales.

En sus comienzos los decorados no tenían personalidad propia. Los pintores teatrales repetían los esquemas y arquitectura pintadas en aquellos fondos de los escenarios en el teatro. El escenógrafo surge como una necesidad del nuevo arte. Transforma telas, pinturas y papeles en espacios sólidos, con dimensiones.

Al respecto, Gentile recupera lo dicho por el escenógrafo argentino Abel Facello (2007; 17-18):

El mejor escenógrafo es aquel que no se nota cuando ha intervenido.

Su afirmación reside una vez mas en la búsqueda de la verosimilitud que un director de arte debe buscar, no solo en proyectos de corte realista, sino también de ficción o fantasía, épicos o cómicos; lo que es importante es que el espectador acepte el mundo que se presenta en el plano bidimensional de la pantalla, como uno existente donde las situaciones dramáticas que se presentan son válidas.

En relación al vínculo de la escenografía con la acción dramática Félix Murcia dice en *La escenografía del cine*:(Gentile, et al., 2007; 17-18)

La escenografía es la creación y la obtención de espacios concretos necesarios para desarrollar una determinada acción dramática, propuesta desde un guión, de modo que esta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine.

Desde este punto de vista el escenógrafo debe ser capaz de dar volumen a una situación descrita de manera literaria, contemplando a su vez, las gama de posibilidades de aproximación al escenario por parte del espectador, a través de la visión del director, es decir, debe prever los encuadres, recorridos y desplazamientos de manera tal que el director pueda explotar las distintas posibilidades de encuadre en beneficio del proyecto.

Gentile recoge también el punto de vista del diplomado en arquitectura y escenografía Alfonso de Lucas respecto a la escenografía como recurso: (2007;17-18)

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

de Lucas expone dos puntos clave, la evidente relación de la escenografía actuando como catalizador de las emociones, valores y perfiles de los personajes, así como elemento expresivo mismo, con carácter y facultad de comunicación propia. Dichas cualidades son vitales para el desarrollo del discurso audiovisual que establecerá el director en binomio con el director de arte.

Cada quien tiene sus teorías pero todos coinciden en que es la forma visual de reescribir un libreto o guión y que desde Agatarcos de Samos (2007;20), el primer escenógrafo del teatro griego -inventor de las primeras maquinarias o practicables escénicos- hasta los actuales, cada época aportó su evolución a este arte.

Los escenarios sirven principalmente a dos criterios: criterio expresivo y el criterio funcional, conservando una línea estética. Sus funciones en general son:

- ▶ Dar contexto a los personajes que intervienen en la situación dramática que se presenta.
- ▶ Aportar elementos que acentúen los rasgos físicos y psicológicos de los personajes.

- ▶ Proporcionar al espectador una ubicación espacio-temporal referida al desarrollo de la acción dramática (2007; 131).

Los decorados en el set o los escenarios naturales tienen que ser contruidos, vestidos y adornados con los objetos que intervienen en la acción. También los actores tienen que ser caracterizados y vestidos, todo ello se conoce con el termino de ambientación (Martínez, et al., 1994; 72).

Dependiendo del autor, la ambientación deja afuera ciertos elementos, sin embargo se puede concluir que esta engloba todo lo que forma parte del decorado, todo lo que “viste” la locación (Rea, 2010; 111) o el escenario dentro del set donde se rodará el proyecto, desde alfombras en el piso hasta grandes estructuras, todo ello es el “fondo” sobre el que la historia cobrará vida.

No todos los espectadores valoran los decorados de una película, salvo cuando se trata de películas de época o de ciencia ficción donde estos juegan un papel especial dadas sus particularidades.

En la historia podemos encontrar muestras del extraordinario trabajo de ambientación para otros géneros, como el trabajo de Hans Dreier en los filmes de Ernst Lubitsch o Hal Pereira en los largometrajes cómicos de Frank Tashlin o Jerry Lewis, donde precisamente la importancia de los decorados, por su vinculación visual con los *cartoons* de la Warner, adquirirían un protagonismo esencial.

Igualmente en el melodrama, por citar, se puede percibir la contribución en melodramas de Douglas Sirk en títulos como *Obsesión*, *Escrito sobre el viento* o *Solo el cielo lo sabe*, donde la labor de la ambientación creada por los Art directors, Alexander Golitzen y Bernard Herzbrun nos proporciona hoy día un autentico retrato visual del “American Lifestyle” de la clase burguesa estadounidense en la década de los años cincuenta.

El proceso de decorado esta supeditado al presupuesto disponible, el tiempo de producción y las necesidades de la historia, así como a las cualidades particulares de las locaciones seleccionadas previamente en el scouting, o del set donde se disponga el rodaje. A veces cuando la película transcurre en espacios naturales, el director de arte se encarga de localizar, en colaboración con producción, dichos espacios (Lamarca, 2008; 117-118),

esto ocurre por ejemplo en producciones donde las locaciones son en su mayoría espacios naturales que requieren un alto grado de realismo, como para ser reproducidas en un set. No obstante en la actualidad existe un gran número de producciones que hace un uso combinado de locaciones naturales y reproducciones definidas y reducidas de las mismas en sets de filmación, esto por la necesidad de control de ciertas condiciones en cuanto a la operación de la cámara, fuentes de luz, etc. Igual de socorrida es la combinación de locaciones naturales, con maquinaciones y reproducciones de los mismos mediante el uso de software de modelado 3D, esto es especialmente aprovechado en filmes con un presupuesto elevado, dados los costos de post producción y animación de dichos escenarios y se presenta de manera frecuente en producciones de ciencia ficción o de fantasía, donde los escenarios naturales se presentan de manera exagerada o aumentada, o bien se mezclan con elementos del imaginario del guionista para crear una realidad diferente.

En la escenografía como en los demás lenguajes visuales el medio que sirve de soporte es innegable e irrenunciable: el espacio. Dentro del arte cinematográfico, el escenógrafo debe crear un espacio tridimensional que rodee y defina a los personajes, donde estos puedan moverse y puedan ser encuadrados con libertad. De acuerdo a la clasificación que recoge Gentile de Osvaldo López Churra tiene dos alteraciones:(2007; 139)

Espacio escenográfico: es el construido a la manera del espacio real, es el espacio que constituye el lugar.

Espacio plástico: es un espacio que se manifiesta en el plano. Surge por deducción intelectual, es un espacio racional, no preparado [...] también se lo puede considerar un espacio virtual ya que es un espacio que no se ve pero se adivina .

La escenografía es por tanto un hecho creativo, donde existen formas que se desplazan, que interactúan y que son a su vez parte de un todo. La manera más clara de lograr esta unidad es considerar la forma como fuente de energía que actúa sobre la percepción del espacio y otras formas. Su influencia será mayor si tiene una particularidad cromática o física que destaque.

El problema más común en el cine es el de la figura-fondo, donde el contraste de vestuario y maquillaje con los fondos de los decorados otorgan significados dramáticos distintos, estas situaciones deben ser consideradas no solo desde el aspecto estético de la escenografía sino también desde el punto de vista escénico, dicha combinación será lo que constituya el hecho escenográfico.

§

Elementos gramaticales

El cine, a pesar de las diferencias expresivas que lo separan de otras artes y lenguajes visuales, comparte con ellas determinados elementos como la superficie, la gama de valores, contraste, la gama de colores, los elementos gráficos simples como punto, línea y la forma. Posteriormente se añadió el valor de textura como elemento común de los lenguajes visuales (Gentile, et al., 2007; 142-144).

Color

Dentro del ámbito cinematográfico, el color tiene un carácter primordialmente utilitario, esto debido a que contribuye a que la situación dramática presentada se sirva de una carga extra de emociones o un sentido plástico.

El color en la pantalla no tiene justificación en sí mismo, no comunica de manera precisa determinadas emociones, ni es representación o símbolo inequívoco de algo. Su sentido depende de la presentación y vinculación con acciones y emociones del proyecto (Zavala, 2008; 18).

Para ello es necesario que exista un diálogo y acuerdo entre el director artístico, el director y el fotógrafo con objeto de establecer una guía conceptual para vincular los colores y gamas a utilizar a las emociones que se pretende proyectar con los mismos.

El color crea una especie de subtexto que sólo tiene sentido si se sigue la narración de la película (Zavala, 2008; 18). La carga cultural de los colores tiene siempre más de una línea de significado e incluso puede haber

bipolaridad en sus connotaciones, es decir que pueden hacer referencias a conceptos positivos a la vez de negativos, como siempre todo depende de una contextualización doble, primero dentro del universo creado dentro del proyecto audiovisual -El color rojo puede estar asociado a la tristeza dentro del lenguaje y discurso establecido en la película- y a la vez el contexto general en el que se inserta la producción como tal -el color rojo tiene asociaciones como la ira, el amor, etc.-

Los colores en el cine pueden ser efectivos para mostrar afinidad o antagonismo, crear atmósferas para acciones determinadas o que pueden ser cruciales para el desarrollo de la trama. También son un recurso vital para conseguir la unidad visual, o por el contrario la fragmentación del film. Es frecuente el uso de gamas diferentes y específicas para delimitar distintos tiempos dentro de una película, como los flashbacks, tiempos oníricos, etc.

Dependiendo si la película es realista o fantástica las paletas son menos o más rigurosas, esto significa que no aparecerán colores de manera exclusiva, sino que habrá tendencia de ellos con la inclusión de otros para generar la sensación realista (Zavala, 2008; 22).

Forma

La forma en el diseño cinematográfico es el aspecto, estructura exterior de los objetos y superficies en pantalla para construir una unidad. La organización de las formas en el cine se lleva a cabo por sentido común y esfuerzo narrativo. El primer nivel nos dice que necesitamos una mesa y sillas para un desayuno y la segunda es más compleja para dominar los mensajes o sentidos expresados mediante objetos formas y superficies.

Estilo

El estilo estético de una obra visual se define por un cierto número de elecciones personales que afectan a los elementos competitivos sino también de la escenificación. El estilo es lo que determina o perfila al proyecto cinematográfico como lo que es y lo que proyectará. La elección de un cierto tratamiento de estos elementos define el uso de determinadas formas, colores, valores, texturas, etc. (Gentile, et al., 2007; 192).

Escenografía realista

El cine como “ilusión de lo real” usa en la mayoría de las veces escenografías creadas bajo un estilo realista, con especial atención en la credibilidad. El diseño de una escenografía realista puede abordarse desde:

La replica: donde todo el esfuerzo está puesto en crear una copia fiel del lugar existente, pero al que no se puede tener acceso ya sea por falta de presupuesto, por dificultades para encontrar una locación que se ajuste a las necesidades específicas del proyecto, o por la inexistencia del mismo dentro del lugar donde se va a realizar el proyecto.

El documentalismo escenográfico: el cual requiere de precisos detalles de historicidad estudio de objetos, texturas ambientes etc. La intención es una reconstrucción lo más precisa posible.

Realismo ambiental: se basa en la creación de ambientes específicos por medio de la decoración, se logra mediante cierto decorado, mobiliario y utilería.

Realismo simbólico: se produce cuando en los escenarios sin que se pierda credibilidad, se utilizan elementos que simbolizan ideas más allá de la función representativa, o cuando se sustituye metafóricamente un objeto real por uno imaginario (Gentile, et al., 2007; 192-195).

En una producción puede darse el caso en el que los decorados no se reproducen en el set, sino que la locación que se ha conseguido, es compatible con las necesidades específicas de la o las secuencias a rodarse en ella, o bien, que sea necesario solamente hacer adaptaciones mínimas como cambios en la disposición del mobiliario ya existente, complementado con los decorados propios de la producción, esto se hace debido a que existe un ahorro sustancial en los recursos empleados (Lamarca, 2008; 117). Este tipo de locaciones suelen ser espacios comunes e identificables, como departamentos, locales comerciales, iglesias o puntos de interés común como plazas públicas, etc.

También existe el caso contrario, en el que las locaciones disponibles no cumplen los requerimientos mínimos para que la producción se desarrolle exitosamente y sea necesario la utilización de un set ya sea uno que haya

sido dispuesto con el propósito expreso de servir para la producción de proyectos audiovisuales, o bien, la adaptación de un espacio como set en el caso de producciones con presupuestos limitados. En este caso el director de arte deberá recrear dentro del mismo el ambiente propio de la locación dispuesta para las secuencias a realizarse, valiéndose de todos los recursos que tenga a su disposición, requerirá de recrear paredes, disposiciones típicas de ciertos espacios así como elementos que forman parte de los arquetipos que hacen reconocibles e identificables los lugares donde la historia tiene lugar. Por eso es necesaria una gran capacidad de observación y de síntesis para identificar plenamente los elementos clave de dichos lugares para poder así replicarlos posteriormente en el set.

Es también un punto importante a considerar la creación u obtención de duplicados de ciertos elementos clave dentro del decorado, que por la dinámica de las acciones dentro de las locaciones pudieran verse afectados, consumidos o incluso destruidos, según sea el caso. Este es un punto de vital importancia pues no solo ayudará a no romper el ritmo de trabajo durante el rodaje, sino que es crucial para la continuidad del proyecto.

Se puede por lo tanto hacer una división entre los decorados por su creación u obtención, resultando 2 grandes divisiones:

Decorados en estudio: Son todos los escenarios que han sido construidos ex profeso para el proyecto cinematográfico. Dentro de esta categoría se encuentra la mayor parte de los escenarios usados en producciones con un presupuesto considerable, dados los costos de fabricación de las distintas locaciones desde cero.

Este tipo de locaciones presenta por un lado, la posibilidad de una mayor libertad creativa para el director de arte ya que al no tener una estructura previa sobre la que decorar o modificar, tiene la posibilidad de generar espacios apegados a las exigencias del guión y el director, en los que pueda imprimir su interpretación de los mismos. Es de cierta forma, una posibilidad mas amplia de imprimir su propio sello en la película, pues su control sobre las condiciones del escenario es considerablemente mayor en comparación a otro tipo de decorados, lo cual ha hecho que ciertos directores de arte sean reconocidos pues su estilo se deja entrever en cada producción.

Por otro lado, la creación de decorados exclusivos para la producción conlleva también ciertas complicaciones especiales, pues los tiempos de rodaje exigen que las locaciones, vestuarios y utilería estén listos para su uso de manera rápida y efectiva, es por eso que generar locaciones desde cero es una tarea que, además de compleja, requiere una cantidad de tiempo considerable y cuya complejidad puede devenir en retrasos o contingencias que afectan al curso del rodaje, es por ello importante tener en cuenta que la creación de decorados en set, requiere de un equipo de trabajo que pueda llevar a cabo diversas tareas en tiempos cortos.

A esta contingencia debemos añadir el factor económico, que nos exige sujetarnos a un presupuesto definido para toda la labor del director de arte. Los escenarios construidos requieren una mayor inversión monetaria que las locaciones rentadas y de la misma forma la creación y diseño de elementos específicos o únicos para la locación pueden generar costos importantes que deben de tenerse en cuenta al momento de incluirlos en una locación. Es más fácil añadir elementos cotidianos a un set, a crear un nuevo y único mobiliario que tiene que ser diseñado y fabricado para ser usado solo en una escena. Al final se convierte en una decisión que debe ser discutida con el director y el productor para determinar su aprobación o el uso de otros recursos que generen una menor inversión (Lamarca, 2008; 117).

Decorados Naturales: Estos decorados son en realidad Espacios existentes en la realidad, que no fueron construidos expresamente para el proyecto. A esta categoría pertenecen muchos de los espacios usados por las producciones con presupuestos más ajustados, dado que la inversión que hay que hacer en los mismos es considerablemente menor a la generación de decorados desde cero. Dentro de esta clasificación nos encontramos con una gama bastante amplia de decorados en cuanto a las características físicas del espacio, pues podemos encontrar infinidad de combinaciones entre espacios propios de la naturaleza y espacios construidos por el hombre que son usados a manera de decorados. Es por ello que podemos subdividir esta categoría en dos partes.

Interiores reales: Estos son espacios que existen previamente en la realidad, no fueron creados *ex-profeso* para servir como elementos de escenografía, si no que por lo general son los mismos elementos en los que

se basa un guión para describir espacios. Estos se adecuan para fungir como decorados en la película. Son considerablemente baratos a los decorados de estudio, pues se paga por la renta del espacio y no por la construcción del mismo.

No obstante es necesario considerar que los interiores reales son en su mayoría locaciones con una gama limitada de modificaciones, existen ciertas limitantes dadas ya sea por la arquitectura misma, en caso que se requieran ventanas, puertas, o espacios adicionales o diferentes a los ya dados en la construcción, o por la misma regulación vigente en el país o la específica de la propiedad, encaminadas a proteger la integridad del inmueble de modificaciones o daños permanentes que deterioren el valor del mismo o la seguridad de quienes lo usan.

Espacios naturales: Como su nombre lo indica, estos son espacios que se encuentran dentro de la geografía natural del planeta ya sean desiertos, valles, montañas, lagos, ríos, etc. El uso de estas locaciones está regulado por la legislación vigente en cada país, además de ser exigido un pago o impuesto por el uso de espacios naturales. Esta opción de decorados es propia de producciones como largometrajes, o proyectos con presupuestos importantes que permitan la gestión de dichos espacios.

Desde el punto de vista de la dirección de arte, este tipo de decorados pueden ser complejos dado el poco control ante las condiciones climatológicas -lluvias, clima nublado, calor extremo- así como las propias del terreno -grietas, animales silvestres, zanjas, vados- que pueden obstaculizar o entorpecer el buen curso del trabajo de la producción y en particular del director de arte. Si bien en gran medida el trabajo del director de arte en estas locaciones naturales consiste en la selección de emplazamientos que sean convenientes a las necesidades propias de la secuencia a desarrollar -árboles numerosos, rocas, elevaciones o depresiones del terreno, accidentes peculiares de la tierra, etc. - si la secuencia requiere algún elemento no propio del entorno, -Una fogata, unas ruinas, una caseta prefabricada, una casa rodante, etc.- es su deber el crearlo o conseguirlo, para lo cual tiene que recurrir una vez más a su tarea de configurador, para encontrar o generar la propuesta visual que mejor se ajuste a las necesidades de la película (Lamarca, 2008; 117).

2.3.2 Utilería

Al igual que la ambientación, la utilería tiene un rol importante dentro de la producción cinematográfica. Si bien también hay muchas definiciones al respecto, podría decirse que la utilería comprende todos los accesorios o elementos móviles que indique el guión con los que el actor tenga contacto y formen parte integral de la historia.

Dentro de esta definición entran todos los accesorios que los actores porten tales como relojes joyas, incluso bolígrafos guardados en los bolsillos, hasta accesorios como libros, vajillas, armas, etc.

De acuerdo a varios autores existen varias clasificaciones de la utilería de acuerdo a su contexto de uso.

Utilería personal o de mano: se denomina así a los elementos que usa el actor cuando interpreta su personaje.

Utilería practicable: mueble o elementos que el actor utilice.

Utilería no practicable: es lo que esta en la escenografía con la función de decorar.

Utilería de ensayo: se usa para ensayos previos (Gentile, et al., 2007; 263).

En el mejor de los casos, los accesorios pueden ser auténticos, esto contribuye a la credibilidad ante la cámara, aunque no es estrictamente necesario que lo sean, hay muchas técnicas para hacer parecer como reales ciertos objetos ante las cámaras, si no es posible que lo sean, como en el caso de algunas armas u objetos que por su valor o peculiaridad sean poco accesibles a la producción, estas podrán elaborarse procurando conservar las proporciones y formas de los mismos.

Esto también lleva a buscar o elaborar accesorios que sean coherentes con el tono de la historia, la época en la que esta se sitúa, la situación socioeconómica de los personajes que poseen dicho objeto, e incluso el grado de deterioro que este pudiera tener dentro de la historia, si todos los objetos tienen una apariencia limpia y nueva cuando la trama requiere que

se encuentren en otras condiciones, la utilería puede restarle credibilidad y por ende debilitar el proyecto. Es decir, la utilería es parte integral de la personalidad de cada historia, un guión puede exigir una libreta, pero el tipo de libreta que se decida utilizar, su aspecto, calidad y su deterioro aportará muchos detalles sobre el carácter del personaje que la use.

También en este caso es importante que el departamento de dirección de arte tenga estudiado el guión, esto para proveerse de duplicados en casos donde las acciones desarrolladas en las secuencias pudieran ocasionar que estos se dañaran o rompieran, por ejemplo, un cigarro, o cuando el objeto en cuestión pudiera perder algunas de sus partes debido al movimiento propio de los actores o las situaciones que ellos interpretan, como por ejemplo, la pedrería de alguna adorno, las flores de un florero, etc.

Otro elemento que es considerado dentro de este rubro es la comida. Existen ciertas situaciones en las que el guión literario requiera que exista comida en alguna secuencia, o bien que esta se consuma. En cualquiera de los casos el director de arte deberá gestionar con la producción la obtención de la comida, en cantidades y medidas pertinentes si es que esta será consumida en alguna secuencia. La comida también puede aportar detalles significativos a la trama, su presentación puede dar al espectador la idea de opulencia, pobreza, esmero o descuido que el guión o el director requiera para dicha secuencia.

Es por esto que el director de arte debe de entender bien el contexto en el que se desarrolla la historia, y tener plena comunicación con el director y el fotógrafo, para definir el estilo o la línea visual sobre la que se perfilará el proyecto cinematográfico.

2.3.3 Vestuario

El vestuario revela mucha información sobre los actores, a veces más que los diálogos y acciones. Mediante el vestuario podemos vislumbrar si el personaje vive en la época contemporánea o en otro tiempo, donde vive, si es de una clase social u otra, a qué se dedica, si es limpio o sucio, incluso si tiene alguna afición que el director o el guión quiere mostrar al público.

Al igual que la utilería, el vestuario contribuye a la credibilidad de la historia, si el mismo no corresponde a la situación específica del personaje sino que se ve nuevo o sin conexión alguna con el portador, se pondrá en duda la verosimilitud de la trama.

Antes de empezar a trabajar, el director de arte deberá acordar con el director el vestuario adecuado al perfil de cada personaje, el o los elementos distintivos que harán su vestimenta identificable y reconocible. Esto es especialmente importante en el caso de el o los protagonistas así como las primeras partes, el espectador deberá poder reconocerlos y diferenciarlos sin dificultad del resto de actores o extras.

La lista o el desglose de vestuario es un recurso de vital importancia para el buen curso de una producción, pues de tal manera se puede visualizar la suma del presupuesto que se requerirá para cubrir esta parte de la dirección de arte ya sea confeccionándolo o adquiriéndolo según sean las necesidades específicas de cada atuendo. “Es por eso que debe ser realizado con precisión” (Martínez, et al., 1994; 225).

De acuerdo a algunos autores, lo ideal es adjudicar a cada conjunto una clave que puede ser el nombre de personaje y el número de la combinación de vestuario de acuerdo a su aparición dentro del guión. Por ejemplo “Sara2” sería el segundo atuendo que el personaje Sara usa dentro de la historia.

El director de arte debe tener conocimientos que sean complementados con su investigación y documentación de la época, el lugar e incluso la ocupación de cada personaje, con ello estará en condiciones de poder visualizar y conceptualizar un vestuario adecuado. “Es necesario a su vez, saber cuántos cambios de vestuario requiere cada personaje” (Martínez, et al., 1994; 236). También podría valerse de referencias de obras previas que tengan en su contenido personajes con características similares o que el proyecto se encuentre en una línea similar a la que el director quiere llevar el proyecto, esto servirá para nutrirse de más alternativas que les permitan a él y al director encontrar las soluciones que mejor se adapten al perfil específico de cada personaje.

Existe también la posibilidad de consultar a los actores en relación a su concepción sobre el vestuario del personaje que interpretarán, esto puede ser útil para poder concretar un personaje más definido y sólido.

En algunas producciones también puede contarse con el vestuario propio de los actores, esto además de reducir el costo ayuda a que el vestuario sea de la talla adecuada del actor. Sin embargo, deberá tenerse cuidado de no sacrificar la calidad del vestuario, es decir, a pesar de que el vestuario del actor le quede perfecto y represente un gasto menos para la producción, si la tela, el color, estilo o estado de las prendas no es el adecuado para el personaje, sería preferible optar por una solución que sea coherente con la situación específica del personaje.

El vestuario de un personaje también es un indicativo del paso del tiempo dentro de la trama. Si el personaje no mantiene o cambia su vestuario en relación al tiempo que transcurre en la historia, se pueden generar confusión entre el público, o bien errores notorios de continuidad.

En este mismo tenor se encuentra la procuración de duplicados para las prendas o conjuntos completos que cada personaje, por sus acciones particulares, requiera. Para esto, el guión es una vez más vital, pues por medio de él, el director de arte puede prever que vestuario podría verse ensuciado, manchado, roto o severamente maltratado dentro de ciertas secuencias, de esta forma podría anticiparse a una posible contingencia que atrase el rodaje o que no haya entrado dentro del presupuesto previsto por el productor.

2.3.4 Maquillaje

El maquillaje de los personajes no es algo que deba tomarse a la ligera. Al ser el área encargada directamente de la apariencia de los personajes, el maquillaje debe ser bien planeado, teniendo en cuenta que no solo puede hacerse una distinción entre maquillaje para hombres y para mujeres, sino que debe tenerse en cuenta el perfil psicológico y social que tiene cada personaje para así poder determinar la cantidad y tipo de maquillaje que requieren. También es importante tener en cuenta la edad determinada en el guión y la época en la que se desarrolla la trama. No es el mismo maquillaje el de una mujer de 20 años en la década de los veinte a una mujer de la misma edad en la década de los ochenta, es importante también precisar

si ese mismo personaje se maquillaría de manera saturada o usaría pocos cosméticos, dependiendo de las inclinaciones propias definidas en el guión y modeladas por el director.

También es necesario considerar el desgaste emocional y físico que cada personaje experimentará a lo largo de las secuencias, para esto es necesario tomar como referencia el guión pues en el se expresarán detalles, tales como si el personaje está fatigado, si requiere verse pulcro o polvoso, sudoroso o grasoso, es decir, todos aquellos detalles que hacen que los personajes sean creíbles.

Dependiendo el proyecto, el maquillaje puede incluir también caracterizaciones especiales para hacer que el actor aparente más o menos edad de la que tiene, remarcando zonas específicas del rostro y líneas de expresión que ayuden a simular esto frente a la cámara. Así mismo las simulaciones de cortes, heridas, lunares, cicatrices y otras particularidades entran dentro de este departamento, si bien suelen ser asignados al área de efectos especiales, ambas áreas forman parte de la dirección de arte y tienen que ser coordinadas para lograr el efecto requerido en el guión y por el director.

El área de maquillaje y efectos especiales también puede encargarse de la realización de próstéticos para simular desde protuberancias, deformidades hasta personajes completos de ficción como monstruos o criaturas mitológicas, para los cuales se debe de realizar también un vasto trabajo de investigación y planeación previa. El proceso de colocación de dichos próstéticos y maquillaje especial suele ser considerablemente más tardado y costoso que el maquillaje regular, por lo que deberá ser discutido con el área de dirección y producción para llegar a un acuerdo en presupuestos y tiempos destinados a esta área durante el rodaje.

Si bien el diseñador y comunicador visual no es un experto en maquillaje, posee los conocimientos necesarios de teoría y psicología del color, así como un conocimiento sustancial de la historia del cine y la televisión que le permiten proponer soluciones de maquillaje que sean adecuadas al contexto y los personajes dados en el guión.

2.3.5 Peluquería

El área de peluquería, también conocida como *de peinados* puede ser combinada con la de maquillaje dependiendo el presupuesto de la producción, no obstante ambos departamentos deben de trabajar coordinadamente pues ambos construirán los rostros y cabezas de los personajes y por tanto sus elementos mas reconocibles.

Es por esto que es indispensable la lectura del guión y el diálogo con él director para poder determinar el estilo de cabello y de barba o bigote en su caso, que tendrá cada personaje. El cabello puede revelar aspectos básicos de la personalidad del personaje, si este es cuidadoso o despreocupado con él mismo, si este es sucio o alguien pulcro, si este personaje es joven o es de edad avanzada, si se dedica a determinada profesión u oficio, como por ejemplo un corte militar, e incluso si vive en la ciudad o en el campo. Por el peinado podemos conocer si un personaje es contemporáneo o si esta situado en alguna época posterior, incluso en determinados casos, si está en un futuro, el cabello es usado para remarcar esas diferencias.

Tanto para hombres como para mujeres a veces será necesario el uso de pelucas, esto puede ser útil en rodajes largos donde el personaje debe mantener una imagen fija. En rodajes cortos y de menor presupuesto a veces se puede dar al actor una imagen fija cortando o arreglando el cabello de una cierta forma que se mantendrá durante los días que dura la producción.

En el caso de los hombres el uso de barba o bigote ayudará a restar o aumentar la edad del personaje, el corte y estilo de las mismas también revelan detalles característicos de la época, la edad y otros factores importantes para que el espectador tenga una idea redondeada del perfil de dicho personaje.

En el caso de las mujeres los peinados elaborados pueden ser útiles para representar personajes de cierto estatus social y determinada edad, sin embargo deberán ser planificados previamente pues el tiempo que estos requieren puede ser vital para que las escenas se rueden en tiempo y forma.

En caso de que el personaje requiera un cambio de estilo producto de los sucesos y acciones descritos en la trama, esto deberá tratarse y acordarse con el director, el departamento de producción y el actor, pues de ello

resultará la decisión de cortar el cabello del actor en determinado tiempo, de usar pelucas o alguna otra solución que refleje el cambio de apariencia del personaje de manera verosímil.

§

La dirección de arte esta intrínsecamente ligada a la configuración visual de un proyecto cinematográfico y es de vital importancia en la verosimilitud de una historia.

Por su magnitud e importancia, la dirección de arte se ha dividido en diversas áreas profesionales que se ocupan de aspectos específicos de los múltiples recursos visuales presentados en una producción.

Su importancia es vital y sin ellas no se puede entender la producción visual como la conocemos. Si bien cada productora tiene su propio organigrama y hay áreas a las que se les concede mayor jerarquía, todas deben estar presentes para llevar a buen termino un proyecto no solo con valores estéticos sino que además sea creíble.

Una vez revisados los aspectos generales y particulares de la producción audiovisual y de la situación del diseñador dentro del diseño de la producción, se revisará la solución dada a un proyecto cinematográfico desde la perspectiva del diseño de la producción. En el se han aplicado todos los conceptos que se han revisado anteriormente dentro de los capítulos previos.

CAPÍTULO III

Propuesta de dirección de arte para el cortometraje *Coco*

§

Puntualizadas las directrices primarias de la dirección de arte, así como la labor del diseñador y comunicador visual que se inserta dentro de este ámbito, es preciso aterrizar estos valores y definiciones abstractos al campo de trabajo donde se verán aplicados dentro de un proyecto cinematográfico, específicamente un cortometraje que requiere un trabajo específico del área de dirección de arte para poder concretar su objetivo comunicativo.

Sin duda, junto a la fotografía y el sonido, el diseño en el cine es uno de los principales componentes de la atmósfera. Su importancia radica en el grado tan alto de manipulación que un director de arte tiene con los personajes, el ambiente y todo lo que hace tangible las situaciones dramáticas que se presentan. Como lo menciona Héctor Zavala (2008; 9):

Los perfiles psicológicos de los personajes son determinados por el realizador, así que llegan al departamento de arte para ser materializados en la imagen de los actores. Junto a estos perfiles debemos construir una pequeña historia personal de los personajes para que sean creíbles, debemos mostrar personajes no recién desempacados, con características visibles extras a las del guión determinadas no como ocurrencia, sino como resultado de un pasado no visible en la película. Con estas pequeñas historias personales es posible visualizar rasgos y detalles de otra manera inimaginables.

Para el diseño de producción es necesario utilizar los dos hemisferios del cerebro: Tener ideas y diseñar supone únicamente un diez o un veinte por ciento del trabajo de diseñador. Por mucho talento creativo que se tenga, nadie logra convertirse en un buen diseñador de producción sin tener un gran sentido común y ser organizado y metódico en el trabajo. Asimismo, es imprescindible saber trabajar en equipo y adaptarse a presupuestos bajos y plazos apretados.

El trabajo previo a la filmación es medular para la consecución de resultados, se dedica tiempo y recursos para visualizar con mas o menos exactitud las imágenes y ritmos de la producción. Al momento de leer un guión por primera vez se van construyendo imágenes mentales de personajes y espacios, que se repiensa y comparten para conformar una imagen colectiva entre el equipo creativo.

El responsable de crear el planteamiento del diseño de escenografía decorados y personajes es el diseñador de producción y una de sus tareas primeras es hacer visibles las imágenes iniciales para que como referencias visuales ayuden a desarrollar los planteamientos propios de las otras áreas.

Al departamento de arte se le suele ubicar solamente en el terreno de lo práctico, para la construcción y colocación de muebles y decorados. Sin embargo su trabajo es mucho más amplio, pues involucra ideas y estrategias visuales que requieren conocimiento y creatividad (Zavala, 2008; 10-11).

3.1 Antecedentes

§

Texto del director Orlando Rosillo con planteamiento cinematográfico “Coco”

Valoración del tema

Somos seres temporales, nos sabemos mortales y conocemos de la muerte tan sólo el hecho de que no discrimina edad ni momento. Ella no toca a nuestra puerta, entra insolentemente y sin preguntar nos arrebató la vida. Pero, ¿se puede conocer lo que sucede después de ella? ¿Realmente al morir dejamos de existir?

En esta historia, Coco se enfrenta a la muerte, y es su rito de iniciación hacia un mundo para él desconocido pues pierde a un amigo muy cercano. La historia recurre al elemento mágico para comunicar el universo infantil que encierra el argumento y la experiencia ante una pérdida que enfrenta el protagonista. Coco quiere saber qué pasó con Manuel y en su intento por reunirse con él, llevará a cabo su propio ritual funerario.

Coco es un cortometraje de ficción que puede ser catalogado como drama infantil, quizá con un tinte romántico, a partir de la sublimación de la muerte. Escrito en un lenguaje realista, el guión aborda este pasaje en la vida de un niño que vive su luto hasta encontrar una solución para superar la pérdida. En la trama redonda un hecho que como sueño-juego-sueño descubre el momento presente con un final abierto.

La universalidad del argumento, el casting y los escenarios del rodaje posibles, facilitarán ampliar el espectro de interés en la trama y con este hecho potenciarán una plataforma para su producción y distribución, incluso internacional.

§

Argumento

Coco es una historia que plantea el primer acercamiento de un niño con la muerte. Jorge o Coco, como lo llaman, ha crecido rodeado de ésta pues su padre, Nicolás, es dueño de una funeraria.

Para Coco, Manuel es más que el ayudante de su papá y chofer de la funeraria, propiedad de la familia. El niño lo dibuja como un súper héroe para simbolizar la importancia en su vida y le regala el dibujo como reconocimiento de su afecto. En los breves encuentros entre ambos se patenta la amistad ingenua y transparente.

Sin embargo, la cotidianeidad del ambiente en que se desenvuelve comienza a provocar muchas dudas, como: ¿a dónde vamos al morir? Carla, su madre, intenta aclarárselas a través de la religión y la creencia entre los católicos de que hay vida después de la muerte. Ella le explica que la respuesta está en el cielo, con Dios.

Pero para un niño de cuatro años conceptualizar un tema tan complejo y abstracto como la muerte y distinguir la diferencia entre las creencias y la realidad no es fácil. Así, de este modo *Coco* mezcla la explicación somera de su mamá acerca del dolor que provoca la muerte de un ser querido con su propia visión e inventa una forma que lo lleve a reunirse con su amigo Manuel.

La inocencia de un niño y los deseos de poder ver a su amigo, crean una conmovedora historia apta para todo público. Se trata de un drama infantil, pues profundiza en la complejidad del ser humano, con algunos guiños cómicos que le restan cualquier tonalidad melodramática. La historia de ‘*Coco*’ le permitirá al espectador hacer una reflexión acerca de la manera en cómo entendemos la muerte, pero sobre todo lo mucho que no comprendemos sobre ella.

La construcción formal de *Coco* será muy cercana a un cuento para niños que hace uso de elementos metafóricos y esperanzadores. También trata temas colaterales como: la curiosidad, la amistad y la esperanza.

La muerte y lo que sucede después de ella, siempre será uno de los mayores misterios de la humanidad pero la sinceridad y sencillez con que *Coco* aborda el tema es conmovedora.

Personajes principales

Coco es el personaje principal, un niño de cuatro años que tiene una curiosidad natural sobre su entorno. Él demuestra con sinceridad su deseo de reunirse con Manuel una vez que éste fallece sorpresivamente. Su relación con su padre es buena, pero distante ya que él tiene que hacerse cargo del negocio familiar. En la relación con su mamá existe desapego debido a que ella trabaja la mayor parte del día como oficinista.

Manuel es un viejo empleado de la funeraria, trabaja en ella desde que era joven. Conoció a Nicolás cuando éste apenas tenía 9 años y como a *Coco*, muchas veces lo cuidó. Él no sólo representa el papel de ayudante y chofer, es, sin duda, el hombre de toda la confianza de Nicolás. Y se desempeña gustoso como “niñero” o compañero de juegos, pero más aún como cómplice del niño. De esta manera *Coco* construye un vínculo emocional con él, convirtiéndolo en una persona sumamente importante en su vida.

Nicolás es el dueño de la funeraria y el papá de Coco, él se hace cargo del negocio por lo cual al contar con la ayuda de Manuel, le encarga el cuidado del niño.

Carla es la mamá de Coco, es una mujer dulce y amorosa, trabaja la mayor parte del día, y pese a que su relación con el niño es cariñosa, la fatiga del trabajo dentro y fuera de su casa la alejan de su hijo; esto aunado a la confianza de Nicolás por Manuel y al cuidado que este le tiene a Coco, le facilita la vida pero al mismo tiempo la aleja de él.

Ambientación

A pesar de que el universo en el que se desenvuelve la perspectiva de Coco incluye elementos que podrían ser considerados “oscuros” como la funeraria, esas escenas se llevarán a cabo durante el día. La iluminación será suficiente, dura en masa, para resaltar el brillo de los días soleados y evidenciar que el tema es tratado desde los ojos de Coco, quien ve aquello como parte de su vida cotidiana. Lo mismo sucederá en todas las escenas en exteriores cómo: el kínder y el patio de la funeraria.

§

Valores de producción

La narración con la cual se abordará la historia expondrá la relación distante entre Coco y sus papás, esto se logrará a través de planos abiertos que mostrarán la manera en la que Nicolás y Carla interactúan con el niño. En contrapunto, cuando el niño esté con Manuel en la misma escena los encuadres serán cerrados, buscando retratar en todo momento el encuentro de sus miradas y sonrisas, las expresiones corporales que reflejen un juego fraternal entre ellos y que los acompañe en cada uno de los estados emotivos entre Coco y Manuel.

Los emplazamientos de cámara apoyarán la perspectiva del niño manteniendo el encuadre a su altura, para ver lo que él ve. Al mismo tiempo, la angulación acentuará sus reacciones con el registro de su rostro, pero particularmente de su mirada, desde la cual se verán las cosas de la forma como él lo hace.

Luz

La paleta de la película será en colores cálidos para lograr la impresión de proximidad y reflejar calidez. En un importante número de registros, especialmente en encuadres de Coco y Manuel, se usarán valores bajos, con menor iluminación para sugerir la cercanía entre ambos. Los fondos iluminados y claros se emplearán para intensificar los colores del vestuario y la escenografía, con el propósito de crear un ambiente de alegría.

Los fondos oscuros se usarán para debilitar los colores, entristecer los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto, por ejemplo en la escena cuando Coco descubre a través de la ventana a la mujer llorando.

El vestuario será realista formal en tonos neutros como grises y azul marino. El lugar donde habrá menos luz en el filme será donde están maquillando al cadáver, esto pretende reflejar la ausencia de vida y el frío de la habitación. También se utilizarán varios puntos de vista de Coco y cámara en mano para poder recrear la manera en la que vive sus aventuras.

Locaciones

Las locaciones donde Coco aparece se llevarán a cabo principalmente dentro de la funeraria o en lugares embientados como ésta, y se caracterizarán por su gran entrada de luz, para lograr que el ambiente transmita tranquilidad. Para este filme elegí que los escenarios sean sobrios y no recargados.

Maquillaje

Todos los personajes estarán maquillados de manera discreta para resaltar la formalidad y el profesionalismo con el que cada uno de ellos realiza su trabajo. La excepción será Benita quien llevará un maquillaje recargado para mostrar su personalidad extrovertida y despreocupada.

El maquillaje de Carla, la madre de Coco, tendrá la finalidad de reflejar una actitud dulce a través de resaltar su belleza natural. Las sombras se aplicarán del mismo tono que el traje sastre y los labios color vino con una casi imperceptible mancha de labial en el diente.

El maquillaje de las maestras en la escuela será en tonos pastel para suavizar las facciones de las actrices y mostrarlas como felices y amorosas.

El maquillaje en los hombres será muy natural con la intención de evitar el brillo debido a los reflectores. Éste será utilizado para enfatizar las expresiones requeridas para cada escena.

§

El cortometraje “Coco” se sitúa dentro de la Ciudad de México en la época actual (siglo XXI). Dentro de la trama, Coco es un niño que es hijo del dueño de una funeraria, Nicolás y su madre Carla. Manuel, su chofer, entabla una amistad con Coco, a quien cuida y quiere, sin embargo un accidente causa el deceso del mismo, lo cual genera un impacto en el niño. Este, imitando la continua rutina que presencia en la funeraria de su padre, se maquilla el rostro preparándose para alcanzar a Manuel en su camino.

La familia de Coco pertenece a un estrato social, medio, medio-alto, lo cual determinará la configuración total de los recursos visuales empleados en los personajes, ambientes y utilería.

3.2 Proceso¹

Contacto

El primer contacto con el proyecto de *Coco* se estableció a raíz de un proyecto previo en el que participé y que fue visto por el guionista y director del cortometraje. Posteriormente me comunicó su intención de grabar un cortometraje con base en un guión que había estado desarrollando desde hacía tiempo, y al conocer mi formación como diseñador y comunicador visual manifestó su interés en mi participación para realizar el diseño de producción de dicho cortometraje.

1 Una ruta crítica y calendarización de actividades se encuentran disponibles en el apartado de Anexos de la presente obra.

Envío del guión

Posteriormente, el director me hizo llegar vía correo electrónico el guión literario del proyecto, así como las posibles fechas y ruta crítica de proyecto, dividido en 3 días de grabación. Después de haber leído el guión y la ruta crítica, sostuve conversaciones con el director, en las que platicamos sobre el contenido del cortometraje, la forma en que él quería abordarlo, y la manera aproximada en la que trabajaríamos.

Muestra de referencias visuales

De igual forma el director me hizo llegar algunas referencias que tenía para proyectar los decorados y vestuarios del cortometraje. Sumado a esto, pude tener acceso a los videos que se tomaron en el casting que realizaron los actores que fueron seleccionados para cada rol. Por cuestiones de logística y tiempo, no sería posible que todo el equipo se reuniera antes de la grabación, no obstante, gracias a los videos pude tener un primer acercamiento a los actores, conocer su apariencia física, los papeles que cada uno tendría, así como algunas ideas del director que surgieron al ver al actor realizar el *casting*. Como producto de estos videos y platicas posteriores con el director, se determinó solicitar al actor que interpretaría a Nicolas, el padre de Coco, que cortara su cabello y se rasurara, entre otras cosas, así como algunas otras indicaciones para los demás actores que serían partícipes de este proyecto.

Posteriormente recibí algunos videos por parte del director de las posibles locaciones en las cuales, por las facilidades prestadas, nos sería posible grabar en el tiempo y forma que el director solicitó. De ellos pude obtener información preliminar para imaginar de primer instancia los posibles decorados. De igual forma recibí comentarios del director y el fotógrafo en relación a las características espaciales de cada locación, las ventajas y desventajas que ellos encontraban, y sus preferencias en cada caso, así como condiciones particulares de las locaciones, que predisponían a determinados acomodados, tiempos, etc.

Un video que llamó la atención del director, fotógrafo y mía sobremanera fué el que se realizó en la sala de preparación de cadáveres de una de las funerarias. En este lugar, los trabajadores habían colocado un altar religioso en una de las repisas, el cuál nos causó mucho impacto, y motivo a desear replicarlo en la planeación del decorado correspondiente.

Scouting a locaciones

Días después tuvimos la oportunidad de visitar las posibles locaciones personalmente. Esto facilitó más la visualización de los posibles decorados, la disposición de los mismos en relación a los tiros de cámara sugeridos por el fotógrafo, así como fuentes de iluminación necesaria para las habitaciones en las que se podría grabar. De igual forma permitió visualizar mejor, en casos como el altar de la sala de preparación, la cantidad de recursos que serían necesarios para completar dicho altar.

Junta de producción

A esto le siguió la reunión con todas las personas que formarían parte del equipo de producción. Dicho equipo estuvo conformado, en su mayoría, por egresados de la carrera de Comunicación. A ello nos contraponíamos el *acting coach*, quién es actor de profesión y yo, en el departamento de dirección de arte, estudiante de Diseño y Comunicación Visual.

Una vez que todos tuvimos conocimiento de los integrantes del equipo y sus respectivas responsabilidades, se realizó una primer lectura de guión, con todos los miembros del equipo presentes. Posteriormente se realizó una segunda lectura, en la que todos los departamentos de producción realizaron un listado de los requerimientos específicos para cada secuencia a grabar, ya sea que estuvieran o no a cuadro. Los videos obtenidos del *casting*, así como el *scouting* previo fue de gran ayuda para poder hacer una imagen mental de cada secuencia, además de la experiencia previa y vivencial en lugares y situaciones parecidas a las descritas, aunado a la observación, complementaron el proceso que permitió hacer un desglose de lo que se consideró necesario para la realización de todas las secuencias.

A la par de este desglose, se produjo un contraste de ideas con el director, en el cuál se cuestionaron mis propuestas, el porqué de los colores, materiales, se propusieron alternativas, haciendo comparaciones entre calidad, precio y funcionalidad, y se realizaron acotaciones que complementaron los elementos contemplados para cada secuencia en primer instancia. En este punto fueron de vital importancia los conocimientos adquiridos en las materias de Producción Audiovisual, en las que aplicamos procesos similares para llegar a soluciones optimas en los trabajos realizados. De igual forma la experiencia recopilada en otros proyectos audiovisuales –no necesariamente cinematográficos- y la observación, contribuyeron a crear una propuesta que a juicio de los involucrados, era verosímil.

Una vez que se realizó este mismo proceso con todos los departamentos de producción, la productora nos indicó los días definitivos de rodaje y la ruta crítica que seguiríamos, es decir, el trazado del día a día desde que se llegue a locación hasta que se termine de grabar. Esto fue concertado previamente, con base en la disponibilidad de las locaciones que seleccionamos y el tiempo que los actores tenían para asistir a los llamados.

Concluida esta fase, realicé una búsqueda de imágenes y referencias que se aproximaran a lo comentado en la reunión previa con el equipo de producción. Esta búsqueda fué orientada principalmente a vestuarios mas cercanos al producto de la observación cotidiana, y no tanto a otros productos cinematográficos. La decisión de seguir esta línea, se hizo en función de evitar que *Coco* , no obstante los estímulos culturales y en particular visuales que pueden verse reflejados en el diseño de producción, remitiera a otro proyecto audiovisual, o se estableciera una relación de semejanza en la imagen global de este proyecto con otros, mas o menos conocidos.

Con las referencias visuales recopiladas, el director y yo pusimos en común nuestras preferencias en relación a los vestuarios, locaciones y maquillajes, y el porque de dichas elecciones. Para llegar a esto inquirí sobre las características emocionales o psicológicas de los personajes, sus motivos para comportarse de tal o cual manera, las imágenes que tenía el director en mente de cada uno de ellos, así como la relación que existe entre todos los personajes. Esto contribuyó notoriamente a entender mejor el guión.

El tema del maquillaje fué algo que causo inquietud en el director de primer instancia, pues al ser un trabajo que requiere tiempo dentro de los horarios planeados, era necesario contar con alguien que pudiera asistir y colaborar con el departamento de dirección de arte para no ver retrasados los planes de trabajo trazados. Con esta idea en mente, se busco entre varios candidatos a alguien que pudiera contribuir con sus conocimientos de maquillaje y experiencia para llevar a cabo esta labor. Finalmente encontramos en una compañera de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual el apoyo que requeríamos para dar solución a esta problemática. Sus conocimientos previos, adquiridos tanto en la licenciatura como en el campo profesional, nos permitieron trabajar de manera mucho mas eficiente y concreta, para poder enfocarnos en otros asuntos que quedaban pendientes por atender, como es la búsqueda de la utilería, vestuarios, etc. Para esto, además de la experiencia propia, recurrí al consejo de compañeros de la licenciatura, que me indicaron en donde poder encontrar los diferentes elementos que requería, para realizar una primera valoración de materiales, colores, precios, etc.

En una primera visita a todos los lugares de los que tenía una referencia, me enfoque principalmente en las prendas de los actores, pues gran parte de la atención del público caerá en ellos, es por ello que consideré correcto, aún antes de elaborar un presupuesto, en dirigir un porcentaje razonable de los recursos económicos disponibles, a completar vestuarios que tuvieran una relación buena entre el precio y el aspecto de la prenda. Cuando se presento la ocasión, procuré tomar registro de la prenda en cuestión para poder verla posteriormente en una pantalla compararla con otras, y posteriormente presentar mis elecciones a la producción.

Concluida esta primer fase de búsqueda, realicé un presupuesto, que estableciera la relación entre los artículos a comprar-rentar, y la cantidad de los mismos. En los casos en los que contara con mas de un precio por artículo, mi indicación siempre contemplo el precio mas alto obtenido en el proceso de cotización.

Concluido este proceso, lo presente al director y productor, quién después de valorarlo, dió su aprobación para empezar a comprar todos los artículos, o rentarlos según fuera el caso.

Una vez recopilados toda la utilería, vestuarios y partes del decorado que se adquirieron, fueron almacenados en la oficina que fungió como centro de operaciones del proyecto, con objeto de tener un mejor control de todos los insumos utilizados.

Producción

Cuando llegó el primer día de grabación se establecieron las dinámicas para salir a locación. Para esto había que reportar a los asistentes de producción los recursos que se transportarían ese día a locaciones, esto era cotejado contra guión y ruta crítica para evitar llevar cosas de mas, o dejar algún elemento de vestuario, maquillaje o utilería.

El primer día de grabación se realizaron pocas secuencias por lo que el trabajo del departamento de dirección de arte se centro en vestir y maquillar a los actores, retocarlos para mantener la continuidad, y acondicionar los fondos de las secuencias.

El segundo día de grabación hubo cambios de locaciones, lo que se tradujo en un menor tiempo para grabar todas las secuencias, y un mayor numero de detalles a considerar para cada una.

Por las características de las secuencias grabadas en la primer locación, el diseño de la producción se enfocó en el maquillaje y vestuario de los personajes. Punto a destacar es el de Coco, quién por su acción en pantalla estaba expuesto siempre a ensuciar o desarreglar su vestuario. Previendo alguna eventualidad, se tomó la determinación de llevar un conjunto extra. De la misma forma, ante la inclusión de golosinas en las secuencias grabadas, se procuró llevar una cantidad considerable de extras, siendo consciente de las repeticiones de tomas que son necesarias en los proyectos cinematográficos.

En la segunda locación el trabajo se torno mas intenso, pues fué necesario vaciar y acondicionar una oficina. Para esto, se solicitó a los asistentes de producción su ayuda, de manera que fuera posible realizar la grabación lo más pronto posible. En esta locación se tenía la consigna de dejar todos los objetos y muebles justo como se encontraban. Para esto se realizó antes un registro fotográfico y en video, para no perder la ubicación de los múltiples objetos que se encontraban en dicha oficina.

El tercer día de grabación se realizó en una de las dos funerarias elegidas para el cortometraje, se eligió esta en particular por el mobiliario de las salas y los vitrales que tiene. Dadas sus características, la inversión en decorados sería considerablemente menor, así como en elementos de utilería o props pues la funeraria nos proporcionó elementos vitales para las secuencias, como ataúdes, floreros, bases, etc.

Este día supuso un reto para el diseño de producción. Esto debido a que por razones de logística, la secuencia final en la que Coco se llena de polvo el rostro, sería grabada al revés, empezando por él entrando al ataúd ya manchado de polvo. La parte inicial, en la que Coco se mancha de polvo sería grabada el día siguiente. Por ello, después de comentar la situación con la compañera responsable de maquillaje, llegamos a la conclusión de que grabaríamos y fotografiaríamos a Coco mientras se ensuciaba la cara el mismo, para poder indicarle el día siguiente de que manera debía ensuciarse para obtener el mismo resultado.

El cuarto día de grabación se realizó en la segunda funeraria, específicamente en las áreas del recibidor, el pasillo interno que lleva a la sala de preparación de cadáveres, y la sala misma. Es importante mencionar que la dinámica de trabajo en ambas funerarias se vio modificada constantemente por la naturaleza misma de estos lugares. Las salas destinadas a usarse en la grabación, tiempos, y formas fueron modificados de último momento por las necesidades de la funeraria para prestar sus servicios a los clientes. Ante esta problemática todo el equipo se vió en la necesidad de adaptar e improvisar en ciertos casos las soluciones que se dieron a cada secuencia grabada. En el caso de esta locación, la sala de preparación de cadáveres fue facilitada con muchas horas de retraso debido a un servicio funerario que se encontraba en proceso. El decorado de esta sala se realizó con un tiempo muy reducido y con las instalaciones aún mojadas, pues se había usado el espacio recientemente. El montaje del altar tuvo que ser adaptado también a las condiciones de iluminación requeridas por el fotógrafo. No obstante se concreto respetando el concepto original que pretendía emular al altar visto anteriormente. Otro reto importante fué la secuencia donde Coco se maquilla el rostro, parte inicial de la secuencia grabada el día anterior. Por motivos de tiempo no se pudo realizar la instrucción para que el actor

que interpretaba a Coco pudiera ver como se maquilló el día anterior. No obstante, se le indicó a manera de guía el orden en el que empezaría a maquillarse.

El quinto día de grabación tuvo lugar en la locación del jardín de niños. En este jardín de niños se hizo uso de las instalaciones como decorado, y se adaptó con mas elementos traídos a manera de decorado. Los uniformes de Coco y la niña extra fueron la prioridad en este día, dado que en todas las secuencias, la atención recaía en ellos.

3.3 Ambientación

La ambientación de este proyecto cinematográfico está orientada al realismo. Dentro de este marco y con objeto de buscar la verosimilitud del proyecto, fueron definidos ciertas directrices que guiaron el proceso de la dirección de arte.

Como ya se ha mencionado, la historia acontece dentro de la Ciudad de México, por lo que el equipo de producción se dio a la tarea de realizar el *scouting* con la intención de conseguir locaciones tomadas de la realidad que pudieran ser adaptadas para su utilización como espacio escénico.

Dadas las características de este proyecto cinematográfico, fueron necesarias locaciones diversas divididas en 5 días de rodaje, las cuales quedaron organizadas por la producción de la siguiente manera:

Día 1

Sec. 13 *Coco en el coche con su mama.*

Sec. 2 *Coco y Manuel en la carroza.*

Día 2

Sec. 16. *Coco juega solo en el patio.*

Sec. 11 *Coco y Manuel juegan en el patio.*

Sec. 4 *Nicolás hace la tarea, Manuel lee el periódico.*

Sec. 10 *Coco regresa a la oficina y Manuel entra.*

Sec. 12 *Coco ve desde la puerta a Ringo limpiar.*

Día 3

Sec. 7 *Coco ve desde la puerta a Ringo limpiar.*

Sec. 18 *Coco se mete al ataúd.*

Día 4

Sec. 3 *Nicolás recibe a Coco y Manuel en la funeraria.*

Sec. 5 *Coco sube las escaleras sigiloso.*

Sec. 6 *Coco camina por pasillo.*

Sec. 8 *Coco camina hacia cuarto prohibido.*

Sec. 9 *Coco entra al cuarto y Benita lo descubre.*

Sec. 17. *Coco se pone polvo en la cara.*

Día 5

Sec. 1 *Manuel pasa por Coco al Kinder.*

Sec. 14. *Nicolás pasa por Coco a la escuela.*

Sec. 15. *Nicolás le dice a Coco que Manuel falleció.*

Las condiciones de la historia y la labor del equipo de producción hicieron posible, mediante el *scouting*, obtener los permisos necesarios para poder hacer uso de las instalaciones de la funeraria “García López”, en sus sucursales de Pericentro y Ermita Iztapalapa. Las locaciones correspondientes al Kinder, fueron facilitadas por el Jardín de niños “Charles Chaplin”, ubicado en la delegación Coyoacán.

3.3.1 Carro Mamá

Para el automóvil de la madre de Coco, se utilizó una camioneta Honda CR-V color plata. Los interiores grises no tuvieron que ser modificados, no obstante se agregó un rosario y varios muñecos de peluche que Coco tiene dentro del auto de su madre.

3.3.2 Carroza

La carroza de la funeraria del padre de Coco fue facilitada por la funeraria García López. El auto de la marca Audi color plata fue decorado con un rosario en el espejo retrovisor.

3.3.3 Jardín

El Jardín de la funeraria fue creado en la locación con domicilio en Lomas verdes. Dicho espacio fue ambientado con una portería de metal móvil.

La amplitud del terreno y la disponibilidad de la locación favorecieron la grabación de las secuencias designadas.

Para la escena del jardín fue necesario hacer que la pelota de Coco atorada en uno de los arboles, cayera de las ramas debido a una fuerte y súbita ráfaga de viento. Para ello se dispuso de una cuerda de 10 metros atada a la parte superior del árbol, así como dos ventiladores de base, los cuales eran activados por miembros de la producción y dirigidos a las ramas del árbol para generar el efecto de viento deseado.

3.3.4 Oficina Nicolás

El set elegido para la oficina de Nicolás esta ubicado en Guillermo Prieto, cercano a Paseo de la Reforma.

La oficina de Nicolás, hombre de mas de 50 años, de clase media alta, cuyo carácter es serio e imponente, a la vez que seguro. debe de reflejar su personalidad seria, poco cambiante y muy acostumbrado a llevar el control de la situación.

Es por eso que la locación, con sus amplias paredes, acabados de madera oscura y escritorio amplio, de la decada de 1950, fue un espacio idóneo que no obstante tuvo que ser adaptado de manera rápida y precisa para no entorpecer el ritmo de trabajo..

Todo el contenido de los libreros y anaqueles fue retirado y sustituido con piezas propias de una funeraria, como urnas, crucifijos y vasijas.

El escritorio fue despejado y aderezado con un teléfono, un cenicero donde Nicolás suele apagar sus cigarros, así como un retrato de su familia. Es de destacar que ninguna de las fotografías muestra a la familia junta. Lo cual refleja el distanciamiento que hay entre el matrimonio y su repercusión en su relación con su hijo.

Los colores cuaternarios están presentes en esta oficina. Esto refuerza la idea de sobriedad y seriedad de la personalidad de Nicolás, acorde a la edad y estatus social propuesto en el guión literario, y que el director designó que poseería el personaje..

3.3.5 Pasillo funeraria A-B

Los pasillos de la funeraria pertenecen a la funeraria “García López”, en sus instalaciones de Pericentro.

A la locación original se le agregaron pequeñas urnas para poder tener una decoración más atractiva visualmente. Así mismo se trasladaron, con la previa gestión del departamento de producción, algunos ataúdes al espacio original para completar el conjunto que habría de servir como una secuencia de transición en la narrativa.

3.3.6 Sala funeraria

Este set se encuentra en la funeraria “García López” de Pericentro. La elección de esta locación estuvo en función de su decoración principalmente en madera oscura tallada. Así mismo la presencia de vitrales dentro de las salas y el efecto producido por la luz reflejada fue del agrado del director así como del fotógrafo, por lo que dicha sala se convirtió en una elección idónea para la grabación. Los muebles en color marrón oscuro y con un estilo tradicional refuerzan el estilo conservador de la funeraria.

Los pisos y mesas de blanco mármol aportan a las secuencias un aspecto frío y en ocasiones estéril.

3.3.7 Recibidor funeraria

El recibidor forma parte de las instalaciones de la funeraria “García López” Ermita Iztapalapa.

Esta sección de la funeraria conserva una estética similar a la sala funeraria, no obstante la decoración incluyó un juego de floreros propios de la funeraria.

3.3.8 Escaleras

Las escaleras de la funeraria no requirieron agregar decorados adicionales.

3.3.9 Pasillo funeraria

Este pasillo de la funeraria se encuentra en la sucursal de Ermita. El pasillo fue despejado de los muebles y contenedores que tenía para conseguir la sensación de vacuidad y eliminar distracciones visuales innecesarios.

Al final del pasillo fue colocado un letrero con la leyenda “PROHIBIDO EL PASO” que daba paso a la entrada del cuarto prohibido.

3.3.10 Cuarto prohibido

La locación conocida como “Cuarto prohibido” se encuentra en la misma sucursal que la locación anterior. Para ello el cuarto de embalsamamiento de la funeraria fue adaptado para servir como locación para esta secuencia.

Los recursos como la cama de preparación de los cuerpos, los estantes de instrumental, soportes de instrumentos así como un pequeño ataúd para bebé fue aprovechado y redistribuido dentro de la locación. Los contenedores de material humano fueron retirados de la sala.

La locación fue elegida gracias a que el cuarto de embalsamamiento contaba con todos estos muebles propios del propósito real de la habitación, además de contar con un grupo de tres repisas de azulejo blanco en una de

las esquinas del cuarto, en la cual se instaló un altar religioso, con base en el proceso de *scouting* de otras locaciones que presentaban también motivos religiosos en este tipo de habitaciones.

Estos altares fueron recreados y magnificados deliberadamente dentro de esta locación, con objeto de añadir una atmósfera más inquietante para el espectador y reforzar el sentido de misterio que la historia exige en esta secuencia. Para ello los tres niveles de las repisas fueron recubiertos con papel metálico que ayudaría a eliminar ciertas sombras generadas por las luces empleadas en la grabación, además de magnificar las propias de la serie de luces navideña que se fijó sobre el altar, a la usanza de los altares observados.

La diversidad de figuras religiosas y credos fue retomada de aquellos altares encontrados no solo en funerarias si no en diversos puntos de oración que combinan efigies propias del culto católico-cristiano, con aquellas provenientes de religiones asiáticas, así como de cultos como el de la Santa Muerte entre otros encontrados en la Ciudad de México en la época actual.

3.3.11 Kinder A

La locación del Kinder se dividió en dos partes, la entrada del mismo y el patio interior.

Para la entrada del Kinder se optó por utilizar la entrada al área del patio del Kinder, esto debido al mayor control de las condiciones dentro del Kinder.

Para esta secuencia solo fue necesario despejar dicho acceso de elementos que pudieran suponer confusión al espectador, respecto a la zona del Kinder donde se encuentran los actores, es decir bancas y juegos infantiles.

3.3.12 Kinder B

Para la locación del Kinder, el equipo de producción logró que el colegio “Charles Chaplin” ubicado en la delegación Coyoacán facilitara sus instalaciones a la producción de este cortometraje.

La locación del kínder fue decorada con una casa infantil de plástico y bancas de madera que ambientaron el espacio de juegos donde Coco se encuentra.

Al usar estas locaciones se buscó dotar de verosimilitud al ambiente y contexto de los personajes de Coco, con objeto de reforzar la credibilidad y la credibilidad de las situaciones descritas.

3.4 Utilería

Para el cortometraje de Coco, se decidió en conjunto con el director, que la utilería debía ser sutil y no obstante debía de aportar un poco de información extra para el ojo observador que note los detalles que se encuentran dentro de cada escena.

Es por esto que el diseño de producción se realizó de manera que no distrajera al espectador de la narrativa que se le presenta pero que le “hable” un poco acerca de cómo es la familia que esta viendo en pantalla.

3.4.1 Carro Mamá

El auto de Carla, la mamá de Coco debía hacer notar que es utilizado para transportar a su hijo, es por ello que se decidió el utilizar pequeños muñecos de peluche y una pelota, denotando los juguetes que suele tener Coco consigo cuando sale de la escuela.

A la par, era preciso mostrar un contrapunto del cuidado de su hijo con artículos de uso personal de Carla, es por ello que se colocó maquillaje, en particular un lápiz labial en la guantera, así como carpetas de trabajo en el asiento del copiloto, denotando el carácter profesional y personal de Carla.

3.4.2 Carroza

Para las secuencias dentro de la carroza fueron requeridas la mochila y cuadernos de Coco así como un dibujo que se realizó en varias copias debido a la necesidad de arrancarlo del cuaderno en la acción descrita en el guión.

Fuera de ello se restringió el uso de utilería extra para Coco o Manuel, dado que las situaciones descritas en el guión dentro de esta secuencia eran muy puntuales y no requerían refuerzos extra que en algún punto pudieran suponer una distracción para el espectador de la emotividad de la escena.

3.4.3 Jardín

Por la naturaleza de las escenas del jardín, donde Coco juega fútbol con Manuel, exigieron el empleo de una pelota con sus correspondientes repuestos en caso de alguna contingencia.

Así mismo el guión dicta que Manuel le regala una paleta a Coco, por esta razón fue necesario un paquete de paletas para las diferentes tomas que fueron necesarias. Se eligió la paleta Tutsi Pop por ser esta una marca emblemática dentro del país, así mismo su forma y envoltura altamente identificable por el espectador facilitan la lectura y el entendimiento de la acción realizada por Manuel aún cuando los planos realizados fueran abiertos.

3.4.4 Oficina de Nicolás

En la oficina de Nicolás tiene lugar una secuencia donde Coco hace la tarea mientras Manuel lo acompaña y cuida. Debido a esto fue necesario disponer de cuadernos, mochila y marcadores de tintas de colores para simular los útiles escolares que tiene Coco en su mochila y con los que hace su estudio. Para Manuel se requirió un diario, el cuál lee mientras Coco hace su tarea.

3.4.5 Pasillo funeraria A-B

Al ser locaciones que el guión marca como de transición, la utilería en estos pasillos fue realmente nula.

3.4.6 Sala funeraria

La sala funeraria es el decorado de la secuencia final de *Coco*, donde *Coco* entra en el ataúd colocado dentro de la sala, para ello se vale de una silla que se encuentra dentro de la misma sala. Dichos elementos fungieron como utilería practicable (Nieva, 2000; 142) es decir que pudieron ser usados por el actor como en la vida real.

3.4.7 Recibidor funeraria

En el recibidor de la funeraria, Manuel y *Coco* son recibidos por Nicolás mientras este se encuentra realizando una llamada telefónica. La utilería requerida para esta escena consistió en la mochila de *Coco*, así como el teléfono celular con el que Nicolás realiza la llamada telefónica.

3.4.8 Escaleras

Dicha secuencia es de transición de un decorado a otro y por su ubicación dentro de la narrativa no requirió utilería dentro de la misma.

3.4.9 Pasillo funeraria

Esta secuencia tampoco requirió utilería para su realización.

3.4.10 Cuarto prohibido

El cuarto prohibido alberga dos secuencias importantes dentro de la historia de *Coco*; en la primera, *Coco* se encuentra con Benita, la maquillista de cuerpos quién lo espanta después de encontrarlo bajo una camilla. En la segunda, *Coco* entra a hurtadillas y busca el maquillaje que aplican a los cuerpos para ponérselo el mismo.

En ambas escenas fue necesario un set de maquillaje semiprofesional de 70 piezas, el cual fue colocado en desorden en uno de los cajones del estante dentro de la sala de preparación, así como rubor rojo, una brocha mediana para que Benita maquillara a un cuerpo.

Como utilería practicable se utilizó una sabana blanca que cubría uno de los cuerpos y que Coco jalaba al arrastrarse entre las camillas.

3.4.11 Kinder

Para las secuencias grabadas en la locación del Kinder fue necesaria la mochila de Coco, así como su pelota de plástico.

3.5 Vestuario

3.5.1 Primeras partes

Al tener lugar en la época contemporánea, la historia narrada en *Coco* exige un vestuario de principios del siglo XXI. Los atuendos de cada personaje dotarán de verosimilitud al proyecto y reflejarán por igual la condición específica de los protagonistas.

3.5.1.1 Coco

Coco es el protagonista de la historia y por tanto quien requiere mayor atención en lo referente al diseño de su vestuario. La apariencia realista de un personaje no es creada a partir de la casualidad sino de la observación de la misma y la aplicación de ciertos elementos característicos en los personajes, a fin de que, en ellos, los espectadores identifiquen al tipo de persona a la cuál evoca este participante de la narrativa. En este sentido, Coco no fue la excepción.

La creación del vestuario de Coco partió del contexto en el cual se desarrolla dentro del universo de esta historia. Coco es un niño de 6 años que asiste a un colegio -un jardín de niños, para ser mas reciso- por las mañanas y la mayoría de las tardes pasa el tiempo al cuidado de Manuel, el

chofer de la funeraria dirigida por su padre, Nicolas. Es debido a esto que se determinó que Coco portara su uniforme escolar en todas las secuencias en las que participa, aún en la funeraria.

Al ser un niño de preescolar, Coco viste un uniforme común en los niños que asisten a colegios en México, principalmente particulares.

Dentro de los elementos que componen el uniforme que utiliza Coco esta el chaleco azul marino, pantalón escolar a juego y una chazarilla de color blanco, cuyo cuello posee 2 bandas azules.

La elección de dicho conjunto se basó en la búsqueda iconográfica y la observación cotidiana del uniforme de varios preescolares en la zona del Distrito Federal. El color azul marino, al ser un color cuaternario dentro de la escala cromática, aporta una idea del estatus social medio-alto del colegio al que asiste Coco.

3.5.1.2 Manuel

Manuel es el chofer de la funeraria propiedad del padre de Coco y el mejor amigo de este. Debido a que sus padres siempre están ocupados en otros asuntos, Manuel es la persona con la que más convive Coco y con quien entabla una relación de amistad.

Manuel es un hombre de aproximadamente 55 años de carácter amable y protector, cualidades que demuestra con Coco, a quien ve como un hijo-amigo. Su apariencia es aseada, a pesar de que su ropa no es propiamente distinguida, nueva o costosa.

Al ser un chofer de funeraria, Manuel debe ceñirse a ciertos lineamientos de vestuario, empezando por la formalidad de su ropa. Su código de vestimenta se rige por el uso de pantalones de vestir, con zapatos a juego negros, así como camisas de vestir blancas. Al no realizar sus labores dentro de una oficina el uso de corbata esta excusado. Si bien es propio de los choferes de este tipo de servicios portar un saco en horarios de servicio, al ver a Manuel interactuar con Coco de una manera informal y de conexión con el niño, es entendible que no porte un saco consigo todo el tiempo.

Ante la necesidad de establecer una distinción y jerarquización visual entre Manuel y el personaje de Nicolás, quién es el jefe de este y debido a la exigencia de ambos personajes de portar prendas en principio similares

-pantalón de vestir, camisa, zapatos de vestir, etc.- se optó por imprimir un elemento característico que pusiera de manifiesto esta diferencia, aún cuando no hubiera encuadres o planos cerrados que permitieran ver la diferencia en la calidad de las telas de las prendas de cada uno y que aportarían mayor información para que el espectador comprenda mejor la posición superior que uno tiene sobre el otro. Este elemento fue el la chamarra azul que porta Manuel, que pone de manifiesto la diferencia de estatus que existe entre él y Nicolás, su jefe, quien usa un saco, parte de su traje. Al no vestir un saco, Manuel se presenta ante el espectador de manera más flexible, casual e incluso cercana, en relación a Nicolás, lo cual permite que el público asimile mejor las personalidades de cada uno.

3.5.2 Segundas partes

Las segundas partes o co-protagonistas del cortometraje *Coco* son personajes sumamente importantes para entender mejor el contexto en el que se desarrolla la historia, así como sus protagonistas, a pesar de que el espectador no conoce las historias particulares de cada uno, sus vestuarios le dan información para poder entender el porqué de sus acciones y de su relación con *Coco*.

3.5.2.1 Nicolás

Nicolás es un hombre de aproximadamente 50 años, de carácter serio, enérgico, prepotente y poco afectivo, quien además de ser el dueño de la funeraria donde tienen lugar la mayoría de los acontecimientos de esta historia, es el padre de *Coco*. A pesar de esta situación, su relación con *Coco* es más bien árida y distante, *Coco* busca constantemente la atención de su padre, siendo rechazado de manera dura y constante por Nicolás, quien está más interesado por los negocios que por el bienestar de su hijo.

Nicolás pertenece a un estrato social medio alto, además de tener un sentido del trabajo muy estricto y una personalidad poco abierta al cambio, es por ello y por su sobriedad que se eligió un traje negro con textura de raya para su atuendo característico. Este vestuario aunado a una camisa en

color azul cuaternario y una corbata con motivos propios de la década de los 80, donde Nicolás entro a la edad adulta, aporta una idea mas amplia de lo poco flexible que es Nicolás, no solo en su trabajo, sino con su familia también.

Los colores cuaternarios son a menudo asociados a productos o compañías dirigidas a estratos sociales altos, es por ello que se tomo la decisión de vestir a Nicolás con dicha gama cromática.

3.5.2.2 Carla

Carla es la madre de Coco, su edad oscila entre los 30 y 40 años y al igual que su esposo mantiene una relación distante con su pareja y su hijo. A pesar de ello, su trato con Coco es menos rígido que el de Nicolás, sin embargo parece estar mas interesada en sus ocupaciones que en pasar tiempo o prestar atención a su hijo.

Carla es una mujer que trabaja, probablemente en alguna oficina. Sin embargo esta situación no provoca en ella la necesidad de asistir a su empleo vestida de manera formal. Su vestimenta y su carácter, mas relajados que el de su cónyuge, reflejan su idea de verse casual, a pesar de tener que cumplir con ciertos códigos de vestimenta, propios de su estrato social. Para reflejar estos conceptos, se recurrió a un saco tipo blazer azul oscuro, una vez más aprovechando la paleta cromática cuaternaria, con sus connotaciones previamente mencionadas.

A esto se añadió una blusa blanca, cuya manufactura y estilo denotan lo relajado de su atuendo. El pantalón de Carla hace juego en color y estilo a su blazer, para complementar el atuendo que Carla usa en la oficina, y aún en el trayecto hacia su casa.

3.5.3 Terceras partes

A pesar de ser personajes que no forman parte de la línea principal de la narrativa, el cuidado de sus vestuarios fué realmente importante para que el espectador comprendiera mejor su aportación al desarrollo de los acontecimientos en la historia.

3.5.3.1 Benita

Benita es un personaje muy particular dentro de la historia de *Coco*, su papel dentro de la historia es ser la maquillista de cadáveres que espanta a *Coco* cuando este entra a la sala de preparación o “cuarto prohibido”. Este personaje es descrito por el guionista como un personaje de una condición social inferior a los anteriores proveniente de alguna zona marginada, cuya apariencia y personalidad le hacen sentirse más en confianza junto a los difuntos que a los vivos, es muy extravagante y poco tolerante a los niños. Su vestuario fue producto de vivencias anecdóticas y reuniones con el director y la actriz que personificó a Benita. Es por ello que su atuendo fue creado para resaltar los rasgos del personaje apoyados en las características físicas de la actriz que le daría vida.

Su vestuario consiste en una blusa sin mangas negra que entallada resalta la figura de la actriz, de la misma forma que los pantalones de mezclilla que conforman su vestuario, sus botas negras hasta la rodilla y de tacón, exageran la estatura de por sí elevada de la actriz, a la par que complementan la figura de Benita, como un personaje bizarro, con gustos que no se acoplan a los estándares aceptados de la estética y que tiende a ser exuberante no obstante se encuentra en una funeraria.

3.5.3.2 Ringo

Ringo es un encargado de limpieza dentro de la funeraria, a quién *Coco* sorprende bailando al ritmo de la música que escucha mientras sacude una de las salas de la funeraria. Su personaje debía ser un contrapunto cómico en relación a Benita, es por ello que el perfil del actor seleccionado en el casting, en combinación con el vestuario y su actuación están enfocados hacia este objetivo. Para Ringo a diferencia de Benita, se recurrió al uso de un vestuario arquetípico que consiste en un mono de trabajo, o uniforme azul marino, su elección se basó en la observación de los uniformes de limpieza de la funeraria y en la eliminación de otros colores por estar más relacionados a otras profesiones, tal es el caso del naranja y amarillo, para los empleados de recolección de basura del Distrito Federal, por mencionar un caso.

Su ropa así como sus zapatos, de agujetas y tipo bota, fueron desgastados y preparados para denotar el polvo que se acumula en la ropa de Ringo al realizar la limpieza.

Dentro de su vestuario también podemos incluir una franela sucia por el uso, de color gris, un elemento recurrente en los trabajadores de limpieza observados en la ciudad de México, así como un atomizador lleno de jabón con el que se dedica a limpiar. La elección del atomizador blanco se realizó en función a la observación de los trabajadores de limpieza de esta ciudad así como en otros sitios como mercados, tianguis, etc., razón por la que es un elemento fácilmente reconocible para los habitantes de esta ciudad.

Parte importante del vestuario de Ringo son sus audífonos, los cuales porta en todo momento mientras limpia la sala. Se determinó que fueran de diadema ya que de esta manera eran mas notorios a cámara, además de que el modelo específico que usa este personaje es uno de los mas accesibles en el mercado, por lo que se determinó que era verosímil que Ringo pudiera poseer unos de este tipo.

3.5.4 Extras

Pese a su corta participación a cámara, los extras también requirieron un vestuario específico que no causara una malinterpretación de su intervención y que al contrario, ayude a reconocerlos fácilmente dada su corta estancia a cámara o las pocas intervenciones que tuvieron.

3.5.4.1 Maestra

La maestra de *Coco* es la encargada de entregarlo a Manuel, el chofer de la funeraria de su padre. Su aparición es muy corta, no obstante debía ser reconocible a primera vista que su rol dentro de la historia es el de maestra. Para ello se recurrió a uno de los elementos mas usuales dentro de los jardines de niños, particularmente privados; esta prenda, conocida como “pichis” es una pieza parecida a un vestido, sin mangas y con escote que suelen colocarse las profesoras por encima de su indumentaria cotidiana. Estas prendas suelen ser decoradas con imágenes infantiles.

Además de esta prenda, la profesora vistió una blusa de color blanco, que contrastaba con el pichis, así como un pantalón casual negro y unos zapatos bajos, también de color negro.

3.5.4.2 Anciana y cadáver

La anciana muerta que Benita maquilla así como el cadáver dentro de la sala de preparación no portaron prenda de vestir alguna. No obstante es importante mencionar que cada uno de estos personajes tenía sobre de sí una sabana blanca, la cual podría ser considerada como un elemento distintivo de su rol dentro de la historia, facilitando al espectador la comprensión de estos personajes.

3.5.4.3 Niña

Es un personaje circunstancial que aparece brevemente corriendo detrás de Coco en la secuencia del Kinder. Al pertenecer a la misma escuela, su vestuario es la versión femenina del designado para Coco; chazarilla blanca con franjas negras en el cuello y mangas, chaleco y falda azul, además de calcetas escolares blancas y zapatos escolares negros.

3.6 Maquillaje

Dado el tono realista y contemporáneo de la historia y la situación específica de los personajes de la misma, la intención expresiva del maquillaje empleado fue la de la naturalidad. La búsqueda del aspecto cotidiano de una familia común fue la directriz principal de este rubro.

3.6.1 Coco

Por las características de edad y personalidad de Coco, su personaje requirió solo de maquillaje para mantener el aspecto mate del rostro del actor, dado que su perfil cumplía con las características buscadas por el director.

3.6.2 Manuel

Para Manuel fue necesario aplicar maquillaje con objeto de mermar las arrugas y marcas faciales del actor, esto repercutió en la percepción de la edad del actor. Para ello, se recurrió a una base líquida aplicada a los lados de los ojos, en la zona del cuello y boca, complementada con polvo traslúcido. En algunas zonas de los ojos, se utilizó un corrector ligeramente más claro al color de piel del actor, con objeto de destacar ciertas regiones de sus párpados que eran más oscuras.

3.6.3 Nicolás

Este personaje, al igual que Manuel, requirió los mismos métodos para lograr disminuir la apariencia de la edad del actor.

3.6.4 Carla

El maquillaje de Carla tiene como objeto establecer que ella recoge a su hijo por la tarde después de un día de trabajo, razón por la cual su maquillaje es tenue. Debido al tono de piel de la actriz, se recurrió a tonos dorados y rosas para los pómulos y párpados, así como los labios. Su maquillaje es sutil, pues refleja el carácter despreocupado de Carla.

3.6.5 Benita

Por el perfil específico de Benita, extravagante y peculiar, y las características faciales de la actriz designada para su interpretación, se tomó la decisión de aplicar sobre ella un maquillaje orientado a resaltar ciertos elementos de su rostro, esto con la intención clara de generar en *Coco* una respuesta de miedo y curiosidad. Por ello se aplicó un delineado intenso en sus ojos con color negro, a la vez de sombra negra con un efecto difuminado en los párpados superiores, conocido popularmente como *smokey*, que añade

profundidad a sus ojos, así mismo se remarcaron levemente sus pómulos con colores tierra y sus labios se remarcaron con un color rojo intenso que pusiera mas énfasis en sus rasgos faciales.

3.6.6 Ringo

El papel de Ringo esta considerado como un rol menor dentro de la historia de Coco, no obstante requirió particular atención. El maquillaje de Ringo debía reflejar que ha estado laborando por un tiempo prolongado y por lo mismo su piel tiene sudor y grasa corporal. De la misma forma su piel debía poseer restos de polvo, producto de estar expuesto a este mientras se realizan labores de limpieza. Para lograrlo se recurrió a una base oleosa, que dotara levemente de brillo a su cara para denotar la transpiración producto de la actividad física que realiza, además se le aplicó con una brocha, polvo beige en ciertas zonas y posteriormente se difumino para que el supuesto polvo se integran a su rostro sin parecer aplicado directamente en zonas específicas de su rostro.

3.6.7 Maestra y niña

Por su corta aparición y características faciales, ambos personajes solo requirieron la aplicación de polvo traslúcido para eliminar los brillos de su rostro ante la cámara.

3.6.8 Anciana y cadáver

Por las características de la secuencia, ambos personajes fueron maquillados en los pies con colores claros, amarillos y ocres, esto con la intención de ocultar los tonos rosados de la piel de los pies, producto de la circulación de la sangre.

3.7 Peluquería

Las características del guión de *Coco* no requirieron peinados particulares o propios de una época o lugar, así que su determinación se realizó en función a las características propias de cada personaje.

3.7.1 Coco

Coco es un niño inquieto, travieso y muy activo, es por ello su peinado fue deliberadamente desordenado para enfatizar el hecho de que todas las secuencias tienen lugar después de su horario de clases, durante el cual ha desordenado su cabello por su intensa actividad.

3.7.2 Manuel

Para Manuel se requirió que su barba tuviera el aspecto de estar en proceso de crecimiento, esto ayudó a disimular las marcas naturales de su piel producto de la edad.

3.7.3 Nicolás

Para Nicolás, se requirió que el actor llevara el cabello corto, sin disimular sus canas, para aportar seriedad al personaje, no obstante se necesitó que se rasurara el bigote puesto que esto restaba edad a su apariencia.

3.7.4 Carla

Para Carla se requirió que su cabello fuera recogido en la parte alta y posterior de su cabeza, por decisión del director se conservó su tipo de cabello ondulado con color castaño claro, por reflejar la intención de Carla de aparentar una edad menor.

3.7.5 Benita

Debido al perfil definido para Benita, se solicitó a la actriz usar un color claro y rubio en su cabello respetando las raíces oscuras del mismo. De la misma forma y para complementar su aspecto extravagante, el cabello de Benita fue recogido por la parte de atrás con una pinza, tal como se visualizó que ella lo usaría para trabajar.

3.7.6 Ringo

Al encontrarse en constante actividad física, se determinó por desacomodar el cabello de Ringo, dotándolo además de un aspecto más cómico. Así mismo se solicitó al actor dejar crecer su barba y bigote, pero sin recortarlo para complementar el perfil buscado.

3.7.7 Maestra

Para la maestra del Kinder se requirió que su cabello estuviera suelto, pero orientado hacia un lado, esto con la intención de darle un aspecto más joven y desenfadado a su imagen y por ende más amigable.

3.7.8 Niña

Al ser este un personaje infantil, se optó por un peinado de cola de caballo, aprovechando el cabello largo de la actriz y este tipo de peinado característico en muchas niñas que asisten a las escuelas de la ciudad de México.

En este punto, la propuesta realizada para la dirección de arte supuso una conformación de nuevos espacios, adaptación de espacios ya existentes para que estos adoptarán una nueva funcionalidad, así como una contribución para crear personajes acorde a las características requeridas por la narrativa, que fueran entendibles por el espectador, así como su papel dentro de la historia. No obstante las condiciones adversas y las contingencias presentes, esta propuesta dispuso las soluciones más óptimas con los recursos disponibles, siempre buscando conservar la credibilidad y la estética buscada en este proyecto.

Cada solución fue trabajada de manera estrecha con el director, buscando reflejar del modo más apegado al guión las ideas y los perfiles creados principalmente por el director, no obstante las contribuciones realizadas para crear los perfiles de cada uno o bien las retroalimentaciones producidas en las reuniones con el director, guionista y fotógrafo fueron de suma importancia para la conformación de los espacios, objetos y personajes tal y como se presentan en el cortometraje.

CONCLUSIÓN

Dentro del medio de la producción audiovisual y de manera más específica en la producción cinematográfica la dirección de arte se cuenta dentro de los pilares fundamentales para la creación de un producto de esta naturaleza. Ya sea con un espacio vacío o bien una locación exuberante, el diseño de producción tiene un papel importante en la concepción de un proyecto cinematográfico, sin él no podríamos concebirlo como lo hacemos actualmente.

Para que esto sea posible, el director de arte debe poseer cualidades y conocimientos específicos que lo harán capaz de materializar las ideas y conceptos propuestos por el guión y posteriormente por el director. En este sentido el director de arte requiere tener la capacidad de trabajar en equipo, pues necesita saber insertarse en el equipo de producción para poder colaborar y ofrecer las mejores soluciones con objeto de llevar el proyecto a buen puerto, en este punto su trato con todos los departamentos será muy estrecho y frecuente, así que su capacidad para estar siempre atento y listo para resolver problemas es indispensable. Debe tener un amplio bagaje cultural así como conocimiento de los estilos artísticos y tendencias, esto lo hará poder ofrecer soluciones más precisas y acertadas en la situación espacio-temporal que se requiera.

Para ello el director de arte también requiere tener un buen sentido de improvisación y saber trabajar bajo condiciones adversas, pues las eventualidades dentro del proceso de grabación o filmación son inevitables y su habilidad para dar solución a las contingencias referentes al diseño de producción son más que necesarias cuando se está en medio de un día de trabajo en el ámbito de la producción cinematográfica.

De igual forma el director de arte debe poseer una buena capacidad de observación, no sólo dentro del set de grabación o la locación, donde deberá usar sus capacidades para el aprovechamiento óptimo del espacio y de los recursos de los que dispone, sino también fuera de su esfera de trabajo, en la cotidianidad, de la cual se nutre el arte cinematográfico. Su capacidad de análisis y síntesis debe ponerse de manifiesto al identificar los elementos característicos y de identidad de las personas, los espacios y los fenómenos, con objeto de pasar de la replicación de la realidad a la conformación de una realidad creíble para el espectador. Todo esto es realizado muchas ocasiones en condiciones adversas, es por ello que estas cualidades deben de ser desarrolladas para poder contribuir de verdad a la producción de un proyecto de calidad.

En relación a estas características, el diseño de producción realizado en *Coco* persiguió cumplir con estos requerimientos, en busca de poner todos los valores, ideas, sentimientos y sucesos de manera tangible y perceptible para el espectador, haciendo uso de todos los recursos disponibles para poder contribuir a tender puentes entre la historia presentada en *Coco* y el público que observé el proyecto.

De igual forma esta propuesta pretende aportar una forma de solucionar problemas específicos de dirección de arte para proyectos de cortometraje de una índole similar, con el objeto de ofrecer soluciones que puedan ser acopladas o adaptadas a otros productos audiovisuales que requieran de un trabajo de dirección de arte con características similares, para que el trabajo realizado en este cortometraje sea provechoso a otros estudiantes que utilicen este proyecto como fuente de consulta.

Mi participación en este proyecto, me permitió experimentar una dinámica de trabajo con responsabilidades definidas y más formales. También me dejó ver como un equipo de trabajo multidisciplinario se puede acoplar para conseguir un resultado en común, y dentro de este equipo, como alguien que egresa de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, se puede integrar a estos equipos, pues comprobé que los conocimientos que adquirimos en la carrera en temas como fotografía, retículas, color, historia

del arte, entre otros, son bien recibidas por los compañeros del equipo de producción pues complementan o dan soluciones a las problemáticas con las que nos encontramos durante la realización de este cortometraje.

También pude comprobar que además de una buena planeación previa, es necesario y vital una buena capacidad de improvisación, adaptación y observación para resolver las eventualidades que son parte de la naturaleza de proyectos cinematográficos. En este rubro, las aportaciones que se realizaron desde el diseño de la producción fueron muy importantes, pues siempre buscaron anticipar estas eventualidades, o darles una solución eficiente. Con base en esta experiencia concluyo que el diseñador de la producción debe de buscar conjugar los conocimientos académicos que ha adquirido, tales como su entendimiento de las vanguardias artísticas, su capacidad de entender guiones cinematográficos, los procesos de producción, teoría del color, uso de retículas para composición, entre otros, con sus habilidades personales, como la capacidad de investigación, la capacidad de análisis y síntesis para transformar conceptos intangibles en cosas visibles, la habilidad de adaptarse a condiciones adversas de tiempo y recursos, y de improvisar¹ en momentos en los que los planes trazados se hayan visto rebasados por las eventualidades. También es importante su capacidad de observación, principalmente de lo cotidiano, de las personas, los lugares, los protocolos, las cosas y los lugares, pues es ahí donde el diseñador de la producción toma su inspiración para sus proyectos.

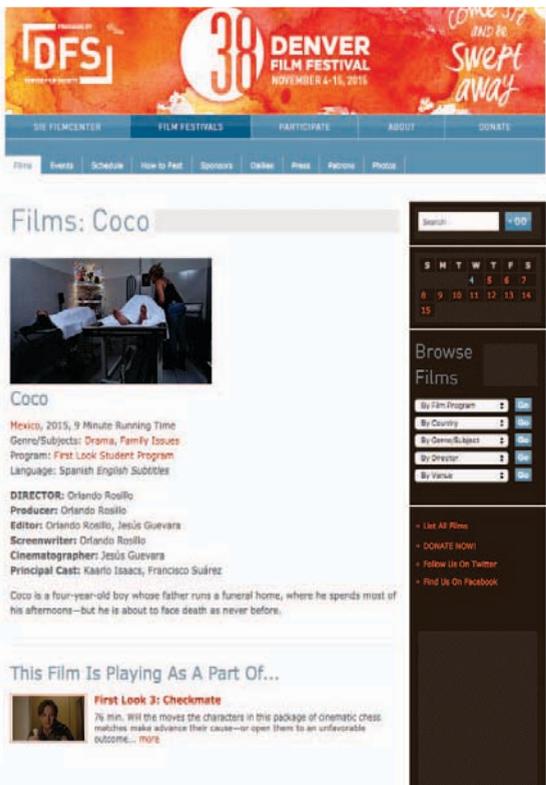
Opiniones posteriores.

Este cortometraje fué estrenado en el Centro de Capacitación Cinematográfica A.C. el 23 de octubre de 2015, y es parte de la selección oficial de festivales cinematográficos como: Festival Internacional de Cine de Morelia 2015, Long Beach International Film Festival 2015, Denver Film Festival

¹ Entiéndase improvisación como la habilidad de resolver situaciones inesperadas, haciendo uso de métodos, conocimientos y habilidades adquiridas en el proceso de formación profesional, haciendo distinción de la improvisación circunstancial realizada sin conocimientos, experiencia ni metodología definida.

■ **Conclusión**
GUILLERMO A. SEGURA CRUZ

2015 y Festcinekids (Colombia) 2015, obteniendo una mención de honor. En el Anexo se encuentran algunas de las participaciones de este cortometraje, así como algunas opiniones recogidas en las redes sociales de este proyecto².



Reseña de “Coco” en el *38th Denver Film Festival*, en Colorado, E.E.U.U.

<http://www.denverfilm.org/festival/film/detail.aspx?id=27800&FID=86>

Mención especial para “Coco” en el *Festcinekids 2015*, en Cartagena, Colombia

<https://www.facebook.com/cocoshortfilm2015/photos/pb.1630967427140191.-2207520000.1452648531./1673933916176875/?type=3&theater>



² Fuentes consultadas al 4 de enero de 2016



Anuncio del nombramiento de “Coco” como parte de la selección oficial del *Long Beach International Film Festival 2015*, realizado en Nueva York, E.E.U.U.

<https://www.facebook.com/cocoshortfilm2015/photos/a.1650495145187419.1073741828.1630967427140191/1650494195187514/?type=3&theater>

COCO FICM

COCO



2015 • México • Color • 09 min. •

Jorge es un niño de cuatro años cuyos padres no le prestan atención. Manuel, el ayudante y chofer de la funeraria de su padre, es quien lo cuida y juega con él. Él lo apoda “Coco”. Coco pasa sus tardes en la funeraria, lugar en donde se enfrenta a experiencias que normalmente le serían ajenas a un niño. Y a pesar de que el niño está acostumbrado a ese ambiente, un gran cambio en su vida lo hará enfrentarse a la muerte como nunca antes.

Dirección: Rosillo, Orlando
Guión: Rosillo, Orlando
País: México
Producción: Rosillo, Orlando
Compañía Productora: Atelier Simón
Fotografía: Guevara, Jesús
Edición: Guevara, Jesús | Rosillo, Orlando
Sonido: Nader, Clau
Música: Nader, Clau
Reparto: Chirinos, Maru | Garza, Juan de Dios | Isaacs, Kaarlo | Linderman, Urszula | Sotelo, Nedelka | Suárez Olmos, Enrique | Suárez, Francisco | Tribbiani, Ale | Weinstock, Víctor
Animación: Rosillo, Francisco
Dirección de Arte: Segura, Guillermo

Año de participación en el FICM: 2015

Reseña de “Coco” en el Festival Internacional de Cine de Morelia 2015, México
<http://moreliafilmfest.com/peliculas/coco/>

BIBLIOGRAFÍA

- Cabezón Luis A, Gómez Urdá Félix G. *La producción cinematográfica*. España, Editorial Cátedra, 2004, 272pp.
- Del Teso Pablo. *Desarrollo de proyectos audiovisuales*. Argentina, Nobuko, 2011, 400pp.
- Fernández Díez Federico, Martínez Abadía José. *La dirección de producción para cine y televisión*. España, Paidós, 1994, 169 pp.
- Gentile Mónica, Díaz Rogelio, Ferrari Pablo. *Escenografía cinematográfica*. Argentina, INCAA, 2007, 381pp.
- Jacoste Quesada José G. *El productor cinematográfico*. España, Editorial Síntesis, 1996, 192pp.
- Kindem Gorham, Musburger, Robert B. *Manual de producción audiovisual digital*. España, Omega, 328 pp.
- Lamarca Manuel, Valenzuela Juan Ignacio. *Cómo crear una película. Anatomía de una profesión*. España, T&B Editores, 2008, 447 pp.
- Martínez Abadía José, Fernández Díez Federico. *Manual del productor audiovisual*. España, Editorial UOC, 2010, 438pp.
- Nieva Francisco, *Tratado de escenografía*, Editorial Fundamentos, RESAD, Madrid, 2000, 154 pp.
- Rea Peter W., Irving David K. *Cortos en cine y video: producción y dirección*. España, Omega, 2010, 403pp.
- Taibo Carlos. *Manual básico de producción cinematográfica*. México, UNAM, 140pp.
- Zamarripa Salas, Adán. *Manual de producción audiovisual para diseñadores*. México, UNAM, 2012, 154pp.
- Zavala, Héctor. *El diseño en el cine. proyectos de dirección artística*. México, UNAM, 2011, 90 pp.



ANEXOS

PERSONALES		PLAN DE TRABAJO		Coco		SECUENCIA	OCURSON	DIA EN GUIÓN	PAGINA	TIEMPO
1	COCO					13	13/8	7/8		
2	MANUEL					1	1	1		
3	NICOLÁS					7/8	1 V 2		57.864	10.86
4	CARLA									
5	BENITA									
6	RINGO									
7	MAESTRA									
8	ANCIANA									
9	QUEPPO									
10	HOMBRE									
11	MUJER									
12	NINOS									
13	PAPAS									
14	MAESTRAS									
15	GENTE									
INICIO DEL RODAJE										
	Coco en el coche con su mamá.					13	13/8	7/8		
	Coco y Manuel en la carroza.					2	1	1		
FIN DEL DIA 1 DE 5 1 6/8 pag.										
	Coco juega solo en el patio.					16	1/8	4/8		
	Coco y Manuel juegan en el patio.					11	7/8	2/8		
	Nicolás hace la tarea, Manuel lee periódico.					4	1	1		
	Coco regresa a la oficina y Manuel entra.					10	1/8	2/8		
	Coco ve desde la puerta a Ringo limpiar.					12	1	1		
FIN DEL DIA 2 DE 5 1 2/8 pag.										
	Coco ve desde la puerta a Ringo limpiar.					7	2/8	2/8		
	Coco se mete al ataúd.					18	2	2		
FIN DEL DIA 3 DE 5 2 2/8 pag.										
	Nicolás recibe a Coco y Manuel en la funeraria.					9	5/8	1/8		
	Coco sube escaleras sigiloso.					5	1/8	1/8		
	Coco camina por pasillo.					6	1	1		
	Coco camina hacia cuarto prohibido.					9	3/8	3/8		
	Coco entra al cuarto y Benita lo descubre.					9	4/8	1/8		
	Coco se pone polvo en la cara.					17	1	2		
FIN DEL DIA 4 DE 5 1 5/8 pag.										
	Manuel pasa por Coco al kínder.					1	5/8	1/8		
	Nicolás pasa por Coco a la escuela.					14	2	2		
	Nicolás le dice a Coco que Manuel falleció.					15	1	8		
FIN DEL DIA 5 DE 5 1 pag.										
FIN DE RODAJE										

Plan de rodaje de "Coco"

Actividades	Ruta crítica	
	Recursos humanos	Recursos materiales
1. Contacto.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet.
2. Recepción y valoración del guión.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
3. Recepción y valoración de <i>break down</i> .	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
4. Plática sobre el propósito y contenido del cortometraje.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet.
5. Búsqueda de referencias visuales relacionadas al tema de Coco.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet.
6. Recepción y valoración de videos de <i>casting</i> .	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
7. Recepción y valoración de videos de las posibles locaciones.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
8. <i>Scouting</i> a las posibles locaciones.	Guillermo Segura, Orlando Rosillo, Jesús Guevara, Hébert Hernández, Pak Torres	Automóvil, cámara, teléfono celular.
9. Valoración de las locaciones visitadas.	Guillermo Segura, Orlando Rosillo, Jesús Guevara, Hébert Hernández, Pak Torres	
10. Reunión con el equipo de producción. Lectura y desglose de guión.	Guillermo Segura, Orlando Rosillo, Jesús Guevara, Hébert Hernández, Pak Torres, Atenea Romero, Nancy Cortes, Armando Martínez	Guiones, cuaderno de apuntes
11. Recopilación de referencias visuales.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
12. Contraste de ideas	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet.
13. Búsqueda de maquillista.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet, teléfono celular.
14. Entrevista a candidatos.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Café, computadora, conexión a internet.
15. Sondeo para encontrar puntos de venta y renta de vestuario.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
16. Estimado de los recursos necesarios.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
17. Cálculo de precios estimado	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
18. Planeación de la búsqueda de vestuario y utilería.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
19. Primera visita en busca de cotizaciones.	Guillermo Segura	Transporte público, teléfono celular
20. Valoración de los precios encontrados.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
21. Estimación de presupuesto necesario.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.
22. Presentación y discusión del presupuesto con el director y productor.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet.
23. Aprobación del presupuesto.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet.
24. Búsqueda de los elementos de vestuario y utilería.	Guillermo Segura	Transporte público, teléfono celular
25. Revisión de propuestas de maquillaje.	Guillermo Segura y Orlando Rosillo	Computadora, conexión a internet.
26. Almacenamiento de utilería y vestuario en el punto de reunión.	Guillermo Segura, Orlando Rosillo, Pak Torres, Atenea Romero	Utilería y vestuario, automóvil.
27. Recuento de materiales en punto de control	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
28. Salida a locación primer día de grabación	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
29. Recuento materiales fin de primer día.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
30. Regreso y almacenaje de materiales en punto de control.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
31. Recuento de materiales en punto de control.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
32. Salida a locación segundo día de grabación.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
33. Recuento materiales fin de segundo día.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
34. Regreso y almacenaje de materiales en punto de control.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
35. Recuento de materiales en punto de control.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
36. Salida a locación tercer día de grabación.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
37. Recuento materiales fin de tercer día.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
38. Regreso y almacenaje de materiales en punto de control.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
39. Recuento de materiales en punto de control.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
40. Salida a locación cuarto día de grabación.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
41. Recuento materiales fin de cuarto día.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
42. Regreso y almacenaje de materiales en punto de control.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
43. Recuento de materiales en punto de control.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
44. Salida a locación quinto día de grabación.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
45. Recuento materiales fin de quinto día.	Guillermo Segura, Pak Torres, Nancy Cortes	Lista de control, utilería y vestuario.
46. Regreso y almacenaje de materiales en punto de control.	Equipo completo	Utilería y vestuario, automóvil.
47. Elaboración de la relación final de gastos.	Guillermo Segura	Notas y recibos, computadora.
48. Entrega de relación final de gastos.	Guillermo Segura	Computadora, conexión a internet.

Calendario

mayo 2014						
Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
			22 (1)			

octubre 2014						
Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	21 (2,3,4)	22 (5)	23 (5)	24 (5)	25 (13)	
		29 (6)	30 (15,16)	31 (7, 15,16)		

noviembre 2014						
Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
					1 (8,9,15,16)	2 (11)
3 (10,15,16,17,18)	4 (11, 12, 14, 19, 20, 21, 22, 23)	5 (24)	6 (24)	7 (24,25)	8 (24,25)	9 (24,25)
10 (24,25)	11 (24,25)	12 (26)	13 (27,28,29,30)	14 (31,32,33,34)	15 (35,36,37,38)	16 (39,40,41,42)
17 (43,44,45,46)	18 (47,48)					

Página anterior: Ruta crítica
 Arriba: Calendario de actividades

Cortometraje: Coco		Dirección de Arte		3.11.14	
Día	Secuencia	Concepto	Ticket/Factura	Costo real	Costo estimado
1	13	Lonchera Coco	X	\$35.00	\$80.00
		Mochila Coco Leon	X	\$250.00	\$250.00
		Pelota Coco (3)		\$30.00	\$30.00
		Mochila Coco utilería	X	\$100.00	\$100.00
	11	Bolsa paletas	X	\$38.00	\$30.00
	4	Periodico		\$10.00	\$15.00
		Foto	X	\$30.00	\$20.00
	12	Kleenex	X	\$10.00	\$14.00
		Caja Kleenex			\$33.00
		Plastico	x	\$12.00	
	7	Trapo	Especie	Especie	Especie
		Audifonos de diadema		\$30.00	\$20.00
		Atomizador	x	\$9.00	\$20.00
	18	Talco		\$33.00	\$100.00
		Flores		\$70.00	\$60.00
	8	letrero puerta	X	\$27.00	\$45.00
	9	Incienso (cono)	X	\$15.00	\$20.00
		Escapulario		\$10.00	\$20.00
		Tablón renta	Nulo	Nulo	\$150.00
		2 Sabanas blancas	x	\$119.00	
		2 Veladoras rojas		\$44.00	\$40.00
		6 vasos velas blancas		\$32.00	\$30.00
		Torta Cubana		\$43.00	\$30.00
		Papel aluminio		\$15.00	\$20.00
	Vestuario				
	Coco	Camisa Polo	X	\$60.00	\$120.00
		Chaleco escolar	X	\$100.00	\$200.00
		Zapatos	X	\$120.00	
	Ringo	Camisa de trabajo		\$100.00	\$100.00
	Benita	Mandil	X	\$45.00	\$150.00
	Maestra	Pichis	X	\$180.00	\$240.00
	Extras	Camisa Polo	x	\$300.00	\$300.00
		Chaleco escolar	x	\$500.00	\$500.00
				\$2,367.00	\$2,737.00
		Presupuesto asignado		\$2,500.00	

Presupuesto final del departamento de dirección de arte del cortometraje “Coco”.

Propuestas Coco



El chaleco es sencillo pero el logo le da un toque distintivo. La camisa de manga larga y corbata no irían pero la combinación chaleco y pantalón tiene un buen contraste



Este estilo de chazarilla iría más con Coco por ser más inocente. Este estilo me parece más acercado a la idea.



Este chaleco tiene unos detalles blancos que podrían sustituir al logo en determinado caso. Creo que sería bueno usar solo logo o solo chaleco con estos bordes. Me parece que podría ser esta una mejor opción para Coco. La combinación de colores me sigue pareciendo adecuada, sin embargo te haré una propuesta también en pantalón gris.

Referencias visuales para el vestuario de Coco

Ringo



Sus audifonos de diadema podrían ser de este estilo

El mono de Ringo me gusta más en la forma de 2 piezas, así se puede usar abierta la camisola para que la playera de Ringo sea visible

Sus zapatos serían semibota de agujeta, ya que es un trabajador.



Referencias visuales para el vestuario de Ringo



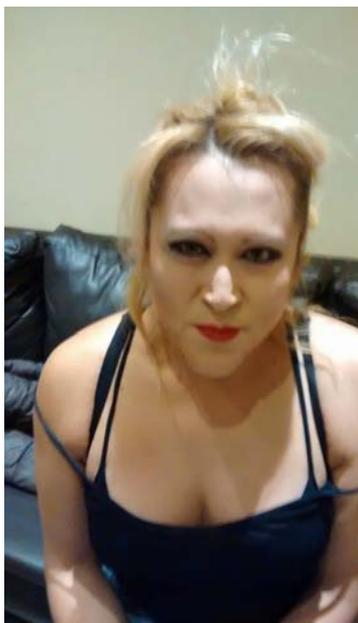
Caracterización de Karlo Issacs en el papel de Coco



Caracterización de Victor Weinstock en el papel de Nicolas



Juan de Dios Garza como Ringo



Urzula Liderman como Benita



Maru Chirinos en el papel de Clara



Francisco Suárez, como Manuel



Mobiliario original encontrado en la locación "Oficina de Nicolas"

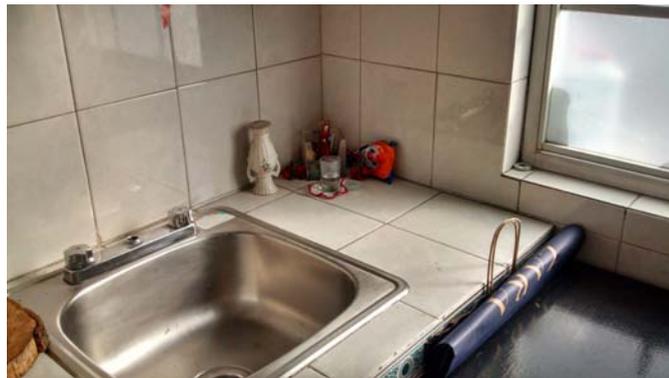


Acondicionado de la locación
“Oficina de Nicolas”





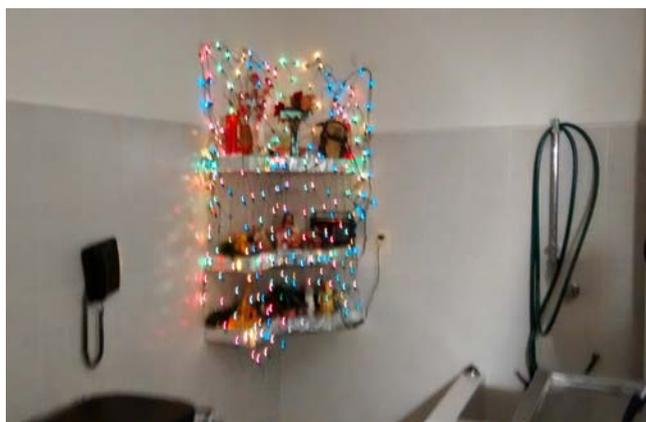
Referencias visuales
obtenidas de alteres en salas
de preparacion de cadaveres
de la ciudad de México
reales, utilizadas para la
locación “Cuarto prohibido”



Detalle del altar creado para la
locación “Cuarto prohibido”



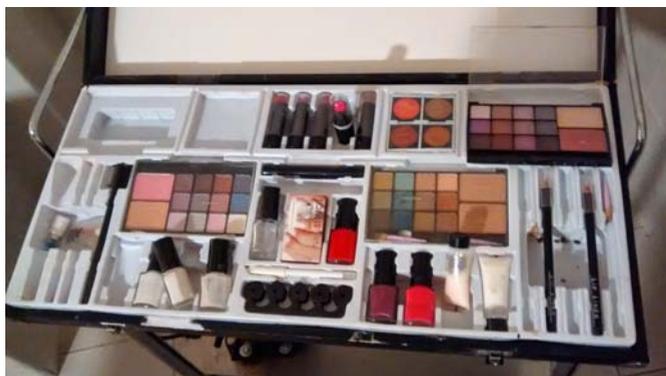
Detalles del altar
creado para la
locación “Cuarto
prohibido”



Acondicionamiento de
la locación
“Cuarto prohibido”



Acondicionamiento
de la locación
“Cuarto prohibido”



Utilería de la locación
“Cuarto prohibido”

Detalle de la
locación
“Kinder A-B”



Detalle de la locación
“Kinder A-B”

Decorado de la locación
“Sala funeraria”





Cartel promocional del cortometraje "Coco"