



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES CINEMATOGRÁFICAS**

Metodología para la correcta dirección de arte estudiantil con presupuesto mínimo.

**TESIS**

Que para obtener el título de  
**Licenciado en cinematografía**

**PRESENTA**

Carlos Genaro Manzo Núñez

**DIRECTOR DE TESIS**

Prof. Jaime García Estrada

**Ciudad Universitaria, CDMX, 2020**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

## Índice

I.	Introducción .....	2
II.	Dirección de arte profesional versus estudiantil.....	3
III.	Función del color y la decoración en la dirección de arte.....	26
IV.	La postproducción y la dirección de arte.....	37
V.	Análisis sobre la Dirección de Arte en la tesis fílmica “El Futuro”.....	41
VI.	Breve metodología sobre cómo dirigir arte con bajo presupuesto.....	48
VII.	Conclusión.....	51
VIII.	Bibliografía.....	53

## I. Introducción

El cine es un trabajo multidisciplinario, en el cual convergen varios “departamentos” que se encargan de realizar tareas específicas en la elaboración de una película. Tiene un aspecto industrial en cuanto a las manos y talentos necesarios para ingeniar un producto, que muchas veces, existe por el simple propósito de satisfacer una necesidad y obtener ganancias. Sin embargo, y a diferencia de la industria de la construcción, la manufactura, la automotriz o cualquier otra, la cinematográfica se empeña en crear (en la mayoría de los casos) arte, el cual se fabrica de forma muy diferente a un automóvil o comida. Por lo tanto, los creadores de una película, deben tener nociones industriales y artísticas al mismo tiempo; que busquen la reducción de esfuerzo, tiempo y dinero, pero también responder las preguntas profundas que el arte propone, para lograr experiencias estéticas.

Este trabajo es multidisciplinario, porque una sola persona no puede hacerlo, y requiere de varias áreas que están regidas por jefes departamentales llamados directores.<sup>1</sup> Éstos, se encargan de proponer y crear a partir de los límites impuestos por el director-realizador.<sup>2</sup> El director-realizador tiene constante comunicación con las cabezas de estos departamentos, y se encarga de transmitir sus deseos, nociones y aspectos estéticos y filosóficos, para que se materialicen en vestuarios, escenografías, locaciones, fotografía, iluminación, efectos especiales, montaje, etc. Es tan dilatado el trabajo del director, que uno necesita saber delegar todo lo no concerniente a actores, puesta en escena y cámara, a los directores de las distintas áreas.

Dentro de estas muchas áreas, existe la de dirección de arte, que entre sus múltiples tareas está el diseño y ejecución aspecto visual de la película, que incluye escenografía, decoración, utilería, vestuario, ambientación, maquillaje, peinados y en algunos casos animales y autos en escena. (Taibo, Orozco, Paredes, 2011, p.20-25.)

Se encarga no sólo de hacer que los escenarios presentados al espectador sean verosímiles a través de sus objetos, decoración, colores y ambientes, sino de crear atmósferas que estarán íntimamente relacionadas con el personaje y la situación.

---

<sup>1</sup> Director de fotografía, director de arte, director de sonido, etc.

<sup>2</sup> Para evitar confusiones, puse este nombre al director, para dar a entender que hablo del realizador y no del director de otro departamento.

Por lo tanto, y para ejemplificar, un espacio que se conforma con parecer solamente un castillo medieval, no tendrá el mismo aspecto que uno que busque integrarse a los juicios eclesiásticos de Juana de Arco<sup>3</sup>. Es la labor final de un director de arte, integrar los espacios a la historia, para que no sean satélites que giran alrededor de ella, sino fragmentos orgánicos que no se distinguen del resto. Para lograr eso, el director de arte no debe limitarse a conocer aspectos meramente técnicos sobre cómo lograr ciertos colores o consistencias en una pared falsa, o carpintería para construir escenografía, sino tener conocimiento profundo de la historia a desarrollar, de la historia del arte plástico, el diseño y la narrativa. Esperar que el conocimiento de un director de arte sea meramente técnico sería como esperar que a un arquitecto se le considerara un albañil.

Si abogamos porque el cine tiene un lado industrial que lo que busca es optimizar recursos y tiempos, hay que considerar que la realidad de los estudiantes de cine es bastante diferente a la de las productoras industriales. Ésto para que los alumnos sepan aprovechar los pocos recursos que tienen para la correcta representación de la historia a filmar, y evitar el fracaso de la película por presupuestos limitantes.

Utilizando casos de cortometrajes estudiantiles del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC)<sup>4</sup>, se elaborará una metodología que logre que la dirección de arte, incluyendo la de época, pueda realizarse de manera apropiada con un presupuesto mínimo.

## **II. Dirección de arte profesional versus dirección de arte estudiantil.**

### **Las etapas de una producción**

Todo comienza con la escritura de un **guión**. Posterior a ello, se pasa a la etapa de **desarrollo**, donde se consolida el proyecto a partir del guión y se concluye cuando se tiene una carpeta de producción. Una **carpeta** de producción son una serie de propuestas de fotografía, arte, sonido, realización y postproducción, junto con

---

<sup>3</sup> “La pasión de Juana de Arco”, director Carl Dreyer, 1928.

<sup>4</sup> Recientemente, su nombre a cambiado a “Escuela Nacional de Artes Cinematográficas” ENAC.

presupuestos globales y particulares, arte conceptual y cualquier elemento que ilustre cómo se piensa lograr la película en todos sus aspectos. (Taibo, Orozco, Paredes, 2011, p.36.)

La **carpeta de arte**, trata de propuestas de decoración, escenografía, utilería, colores, ambientación, atmósferas y a veces incluso vestuario, maquillaje y caracterización. Tiene la intención de dejar muy claro cómo se imagina la película a inversionistas potenciales, y más adelante de ilustrar qué es lo que se quiere lograr.

Cuando el productor consigue financiamiento, comienzan las tres etapas de una producción: La **preproducción**, que va desde el financiamiento, la preparación formal del proyecto y acaba en la filmación; la **producción** que es la obtención del material a través de su filmación, revelado (en el caso de película), transfer o telecine (en el caso de película a digital) o su respaldo en discos duros (para digitales), concluye con material listo para editarse; la **postproducción** va de la edición hasta el momento en que se concluye un paquete listo para distribuirse y proyectarse. Estos términos serán repetidos durante este escrito, y serán explicados con ejemplos. (Taibo,Orozco,Paredes, 2011, p.36.)

### **Lectura de guión**

Todo trabajo dentro del cine, a excepción del guionista y productor, comienza con la lectura del guión. Esta funcionará como la guía máxima durante la preproducción, y es a partir del guión que se conceptualizan los sets, vestuarios, maquillaje y efectos. La primera tarea de un director de arte, es leer el guión, para comenzar a diseñar. Es en esta etapa, donde se hace un **desglose** o *breakdown*, donde se sustraen los distintos elementos que conformarán al set y que están mencionados en el guión, con el propósito de saber qué se necesitará fabricar, comprar o rentar, y poder elaborar un presupuesto, que se discutirá con producción.

La lógica del desglose funciona de la siguiente manera:

De la acción descrita en el guión, se subrayan elementos que pertenezcan a la decoración, escenografía, utilería, e incluso efectos visuales prácticos, vestuario, caracterización y maquillaje. A continuación un ejemplo:

Entra a su departamento. Al entrar, parece que hay alguien parado frente a él, pero al prender la luz se trata solo de una silla con ropa sucia encima. El departamento tiene un sillón, una mesa y algunas sillas. Despega una nota del refrigerador que dice "Me fui a León. Vuelvo mañana. - Alex" Llega a su cuarto. Tiene una cama pegada a la pared, un buró con una lámpara y un clóset al lado del buró. Tiene algunos planos tirados en el suelo. Intenta hacer una llamada pero no tiene señal. Apaga su teléfono y se acuesta en su cama. Exhala profundamente. Prende su lámpara del buró, que parpadea y empieza a fallar. Pedro la corrige ajustando bien la bombilla que se afloja constantemente. Va a apagar su luz. Voltea a ver a su puerta, y decide no hacerlo.

De morado están subrayados efectos especiales que involucran decoración o props; de verde decoración; de amarillo los props; de rosa, la escenografía. Una vez subrayado, se separan los distintos elementos en una hoja de desglose. Aquí un ejemplo:

				<b>BREAK DOWN</b>			
REALIZADOR	Carlos Genaro Manzo Núñez	ESCENA		INT.	X	EXT.	
FOTÓGRAFO	Silvana Lázaro Rosales	LOCACIÓN	Comedor de casa de Margarita	DÍA	X	NOCHE	
ASIST. DIR.	Kevin Joel Guzmán Linares	DESCRIPCIÓN	Margarita sopla las velas, pide un deseo y todos mueren.				
PAG 1 y 2	1 3/8						
PERSONAJES		VESTUARIO		MAQ. Y FX			
	1		1.1				1.1
	2		2.1				2.1
ESCENOGRAFÍA				UTILERÍA			
50 Globos 1 letrero de "Feliz Cumpleaños" 8 vasos desechables de color rosa 1 Pastel Rosa 8 vasos desechables de color verde 12 platos desechables de color rosa 12 platos desechables de color verde 10 cupcakes rosas 10 cupcakes verdes 10 cupcakes azules 1 plato para sandwiches 1 Plato estante para cupcakes 8 Sandwiches rebanados 1 tazón de gelatina azul 1 Mesa 8 Sillas 1 Mantel de cuadros rosa con blanco 10 Tiras de papel de china 1 tazón de gelatina rosa				9 velas de cumpleaños. 1 Flash de cámara fotográfica			
BEATS		EXTRAS		STUNTS			
		4 Tios 4 Tias 1 Padre de Margarita 2 Primos					
EFECTOS ESPECIALES		EQUIPO ESPECIAL		NOTAS DE PRODUCCIÓN			
1 Flash de cámara							
FX SONIDO		VEHÍCULOS/ANIMALES					
Flash de cámara Gente cayendo al suelo Bajos							

26

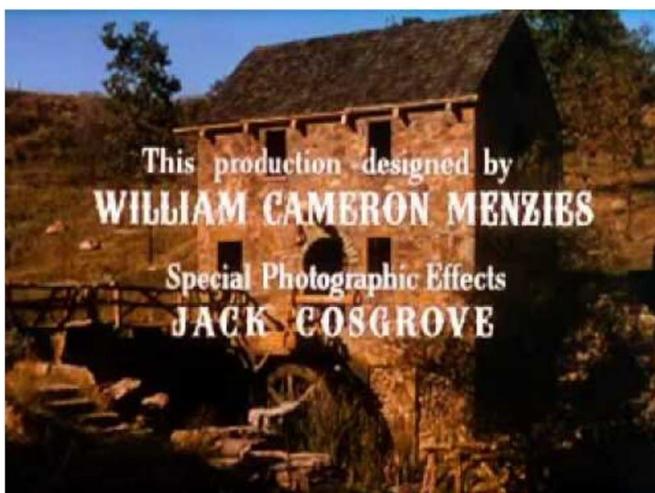
Ejemplo de un formato de Breakdown dividido por áreas. Éste fue utilizado para el cineminuto "Feliz Cumpleaños Margarita", 2017, CUEC-UNAM.

Más adelante, en el presupuesto, se presupuestará por departamentos, es decir, por decoración, escenografía, utilería, etc. Aquí un ejemplo de presupuesto estudiantil:

UTILERIA							
7100	Juguetes niños presa	1	Único	1	\$ -	\$ -	\$ -
7101	Mochila de cervezas (lobo)	1	Único	0	\$ -	\$ -	\$ -
7102	Kit de PALOMA	1	único	1	\$ 300.00	\$ 300.00	\$ 48.00
7103	Kit LOBO	1	único	1	\$ 300.00	\$ 300.00	\$ 48.00
7104	Extras calle vías	1		27	\$ -	\$ -	\$ -
7105	Paletas y envolturas paletas	1	bolsa	1	\$ 200.00	\$ 200.00	\$ 32.00
7106	Extras camion	1		6	\$ 500.00	\$ -	\$ -
7107	Extras camion lleno	1		30	\$ 500.00	\$ 500.00	\$ 80.00
7108	Mochilas SARA y RAFAEL	1	renta	2	\$ -	\$ -	\$ -
7109	Cubetas vecinos	5	Único	5	\$ 35.00	\$ 175.00	\$ 28.00
7110	Prop niña muñeca	1	Único	1	\$ -	\$ -	\$ -
7111	Vaso con agua	3	Único	3	\$ 20.00	\$ 60.00	\$ 9.60
7112	Vaso grande con agua	1	Único	1	\$ 60.00	\$ 60.00	\$ 9.60
7113	Cigarro marihuana	3	Paquete	3	\$ 100.00	\$ 300.00	\$ 48.00
7114	Hielos que se derriten	2	Único	2	\$ 20.00	\$ 40.00	\$ 6.40
7115	Cubetas vecinos	5	Único	5	\$ 40.00	\$ 200.00	\$ 32.00
7116	Cubeta LOBO	2	Único	2	\$ 100.00	\$ 200.00	\$ 32.00
7117	Ropa salpicada por jabón	10		10	\$ 50.00	\$ 500.00	\$ 80.00
7118	Jabón de polvo	1	kilo	1	\$ 17.00	\$ 17.00	\$ 2.72
7119	Pinzas de ropa	1	paquete	5	\$ 100.00	\$ 500.00	\$ 80.00
7120	Espejo tipo motel	1	único	1	\$ 200.00	\$ 200.00	\$ 32.00
7121	Esponja lavatrastes	1		1	\$ 8.00	\$ 8.00	\$ 1.28
7122	Bolsas de súper Lobo	1	Único	1	\$ -	\$ -	\$ -
7123	Atuendos incompletos banda de guerra	0	Único	0	\$ -	\$ -	\$ -
7124	Telas	0	Único	0	\$ -	\$ -	\$ -
7125	Manzana	1	kilo	1	\$ 50.00	\$ 50.00	\$ 8.00
7126	Cuchillo	0	Único	0	\$ -	\$ -	\$ -
7127	Tabla de picar	0	Único	0	\$ -	\$ -	\$ -
7128	Piedras	1	Único	1	\$ -	\$ -	\$ -
7129	Platos y cubiertos	0	Único	0	\$ -	\$ -	\$ -
7130	Cigarros	1	flip	1	\$ 400.00	\$ 400.00	\$ 64.00
7131	Café	0		0	0.00	0.00	0.00

Sección del presupuesto de arte de la ópera prima "El lobo y la Paloma". Directora de Arte: Elva Algravez. CUEC-UNAM

## ¿Director de arte o diseñador de producción?



Créditos de "Lo que el viento se llevó", donde por primera vez se menciona el diseño de producción. Dirección: Victor Fleming, 1939, MGM.

Antes de comenzar es importante entender la diferencia entre **diseñador de producción** y **director de arte**. El primero conceptualiza lo que el director y la historia imaginan, se encarga del aspecto general de la película frente a cámara. Según Vincent LoBrutto, "En su definición más completa, el proceso de aplicación y

definición del diseño de producción materializa el guión en metáforas visuales, una paleta de color, especificaciones de periodos y arquitectura, locaciones, diseños y

sets. También coordina el vestuario, maquillaje y peinados.” (pg.2) El segundo, es jefe de un departamento que ayuda a ejecutar aquellos conceptos de forma creativa. Antes de la película “Lo que el viento se llevó”, el concepto de diseñador de producción no existía, y su papel era realizado por el director de arte. Según LoBrutto (2002) “La contribución de Menzies ayudó a expandir la función del director de arte más allá de la creación de sets y escenarios, para incluir la responsabilidad de visualizar toda la película.” (pg.2) La labor del diseñador de producción comienza con la lectura del guión, pláticas con el director, un conocimiento profundo de la historia y lo que se quiere contar. A partir de eso, se hace una gran labor de investigación para comenzar una propuesta de colores, texturas, espacios, vestuarios, maquillaje y ambientes, para imaginar el set y sus componentes. Hay que recordar que el cine se encarga de traer a la realidad la imaginación de muchas personas para presentársela a un espectador. (LoBrutto, 2002, p.2-3)

En un rodaje profesional norteamericano, existen distintos puestos que generalmente en uno estudiantil y de bajo presupuesto son absorbidos por la figura del director de arte.

En uno profesional, y dependiendo de la escala, las figuras básicas consisten en: “el director de arte, el diseñador de sets, el decorador de sets y el *property master*<sup>5</sup>. Sumados a estos están las figuras de apoyo, generalmente llamada *staff*, los cuales son: Un comprador, coordinador de construcción, *crew* de construcción, ilustrador de la producción, artista escénico, vestidor de set, *greensman*<sup>6</sup>, *draftsman*, gerente de locación, pintores, carpinteros y *scouts*<sup>7</sup> de locaciones, todos estos son supervisados por el Diseñador de Producción.” (LoBrutto 2002, p.43)

Es bastante extraño que existan tantos puestos dentro del departamento de arte en un cortometraje estudiantil. Haciendo revisión de un cortometraje titulado “Juana.mov”<sup>8</sup> del CUEC, producido en 2016, podemos observar en los créditos los puestos de: dirección de arte, asistentes de arte, maquillaje y vestuario. Revisando los créditos de “El futuro” existen: dirección de arte, asistente de arte, maquillaje y vestuario.

---

<sup>5</sup> Administrador de propiedad o “Amo de la propiedad”

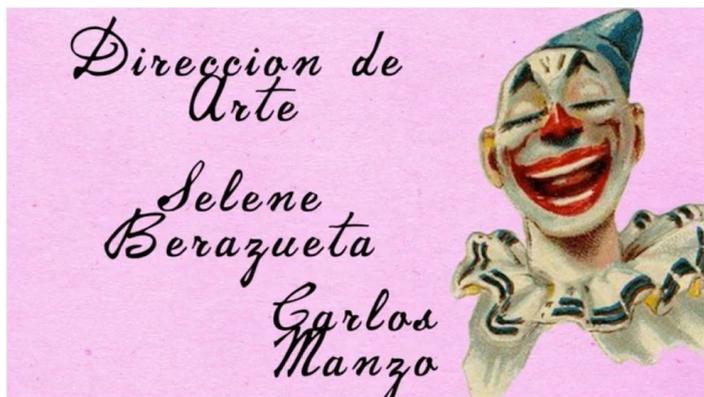
<sup>6</sup> Jardínero.

<sup>7</sup> Buscadores de locaciones.

<sup>8</sup> Dirección: Carlos Manzo, Dirección de Arte: Cristina Jiménez CUEC-UNAM 2016.



Créditos de "Juana.mov", donde observamos que sólo existen los puestos de dirección de arte, asistencia de arte y maquillaje y peinados. Luz Sánchez, fue tanto maquillista como directora de arte. Dirección: Carlos Manzo, 2016, CUEC-UNAM.



Créditos de "Feliz Cumpleaños Margarita", CUEC-UNAM, 2017.

Revisando el cineminuto "Feliz Cumpleaños Margarita"<sup>9</sup> producido en 2017, sólo vemos el puesto de dirección de arte. El puesto de diseñador de producción, es inexistente.

¿A qué se debe esto? ¿Son tan poco complejos los

cortometrajes estudiantiles que sólo requieren de dos o tres personas en ese departamento? No. La complejidad es la misma, el trabajo sigue consistiendo en diseñar y producir decorados, sets, props y demás derivados del guión y las pláticas con el director. ¿Cómo logran tan pocas personas tanto trabajo? Es ahí donde entra la planeación, que es llevada en la preproducción. Una planeación bien hecha, ahorrará dinero y tiempo. Para que esta sea profunda y útil, debe elaborarse una investigación.

### La Investigación

"La investigación revela información específica sobre el diseño y presenta el espectro de la historia para que el diseñador de producción pueda seleccionar los elementos necesarios para expresar el contenido del diseño de la película."

(LoBrutto, 2002, p.33)

<sup>9</sup> Dirección y Dirección de Arte: Carlos Manzo, CUEC-UNAM 2017.

En el caso de una película de época, hay que responder varias incógnitas para no terminar con una representación genérica de un período de tiempo, sino con una orgánica a la historia y lugar geográfico. El diseñador de Producción Vincent LoBrutto (2002) propone ordenar las incógnitas para determinar la época, de la siguiente manera:

- A. **PERÍODO:** ¿En qué período se lleva a cabo la película? ¿Cuál es el punto de vista hacia ese período? ¿Es realista o estilizado?
- B. **REGIÓN:** ¿Dónde se lleva a cabo la historia? Hay que discutir las locaciones, estado de ánimo y la atmósfera de los ambientes, además de los estilos personales de las personas que ahí viven.
- C. **PERSONAJES:** ¿Quién es la gente en la película? ¿Cuáles son sus circunstancias económicas/sociales? (p.48)

Las respuestas a estas preguntas serán características que deberán tomarse en cuenta para investigar en todo tipo de medios cómo pudo haber lucido el personaje y su entorno.

Conocer a detalle los elementos específicos en un rodaje estudiantil, ayudan a que junto con la producción, se busquen opciones realistas y acordes al presupuesto que contengan todos los elementos planteados. Es aquí donde tener un gerente de locaciones ayuda bastante. Para poder eliminar los puestos de: carpinteros, diseñadores de escenarios, pintores, ilustradores de la producción y vestidos/ decoradores de set, resulta fundamental eliminar la necesidad de construir un set. Esto se logra encontrando locaciones lo más parecido posible a lo planteado entre el productor, director y en este caso, director de arte.

No es raro que en algunas filmaciones, alguna de las labores del director de arte sea la de *scouter*.<sup>10</sup> Tal es el caso de Salvador Parra, que al trabajar para la producción “Volver”, se le dieron viáticos y un coche para scoutear y encontrar locaciones ideales en cuestión de arte.

### **Set, escenografía, decoración, props y sus responsables.**

---

<sup>10</sup> *Scouter*, deformación de la palabra en inglés *Scout*, en español “Explorador”.

La palabra *set* causa confusión en los neófitos, más cuando se le iguala a “Foro” o “Escenario”. El **set** es el espacio en el que transcurre la acción frente a cámara. En cuanto al departamento de arte, está compuesto por escenografía, decoraciones y props. La **escenografía** en cine se refiere a construcciones que conforman el fondo del set, como muros, escaleras, puertas, ventanas, o forman parte de su estructura como columnas, techos falsos, etc. Las **decoraciones** son aquellas que visten y acentúan el set, generalmente compuesto por elementos no estructurales como sillones, cortinas, televisiones, lámparas, basura, entre otros. Los **props** son todos aquellos objetos que el actor manipule o utilice en otros. Una **locación** es un espacio real, donde residirá un set; puede ser interior o exterior.

Un set puede ser construido en un foro o puede ya estar formado en una locación; su existencia dentro de un foro o el hecho de que sea montado, no lo definen.



Un ejemplo de set construido en foro de un rodaje estudiantil. "A la opinión Pública", Director: Kevin Guzmán, Director de Arte: Carlos Manzo, 2015, CUEC-UNAM

El encargado principal de decorar el set, es el **decorador**, quien generalmente vendrá acompañado de un **ambientador**, “quien se encarga de colocar físicamente los elementos de decoración en set o removerlos si hace falta.” (Taibo, Orozco, Paredes 2011, p.32) Dependiendo de la complejidad, vendrá acompañado de otras figuras especializadas que montarán y desmontarán el set.

El **utilero** (*prop master* en inglés), es el encargado de la fabricación y consignación de utilería (o *props*, en inglés) durante el rodaje.

“El **escenógrafo** es la persona que , bajo la supervisión del director de arte, desarrolla, imagina y/o crea la escenografía en set.” (Taibo,Orozco,Paredes. 2011, p.31)

Dependiendo de la complejidad, lo acompañan carpinteros, pintores, jardineros y/o constructores.

### **El set como narración**

Con los movimientos de cámara, el set comenzó a separarse de las restricciones teatrales. Mientras que el set de teatro, se desarrolla dentro de las limitantes del espacio en el que se monta, el de cine debe estar en constante flujo con respecto a la narración. El set cinematográfico, depende de la acción en cuadro y no viceversa, como en teatro. Un buen set debe ser planeado para que ningún movimiento innecesario obstruya la acción. (Affron,1999)

Un set construido en foro es más adaptable a las necesidades de la producción. Una locación puede parecerse mucho a lo que se requiere, pero es más difícil su modificación para ajustarse a la acción.

El **efecto narrativo** es el efecto del relato, la meta de lo que se cuenta, que generalmente es causar sensaciones en el espectador a través de los artificios de la historia. “La interacción entre ‘decorado’ y ‘efecto’” (Affron, 1999, p.20).

Hay varios niveles en la relación entre el set y el efecto narrativo, que van desde distraer al espectador con decoración impertinente, hasta ser la narrativa misma o un personaje más.

1. El set que crea una distracción irritante por decoración llamativa, que no pertenece al espacio.
2. El set que es neutral, pues ni distrae ni agrega algo al efecto narrativo.
3. Un set diseñado con el objetivo de obtener el efecto narrativo, y que se convertirá en parte esencial del efecto.
4. Un set que sea el personaje principal. (Affron, 1999)

A diferencia de la literatura, donde las descripciones son explícitas, el medio cinematográfico privilegia la descripción tácita. (Affron, 1999) Debe tomarse en cuenta al momento de diseñar la historia y los espacios, incluso la manera en la que la realización contará la historia. El espacio y sus elementos no sólo son leídos con mayor rapidez por el espectador –quien incluso absorbe de forma inconsciente los detalles– sino que el énfasis en su descripción no distrae al espectador de la historia, permitiendo que se den dos descripciones dentro de la historia: la de lo que se ve y la de lo que se escucha. Este es un contraste que puede servir para momentos humorísticos o dramáticos. Por ejemplo, en una película una mujer escribe a su marido que ella se encuentra bien en Suiza, y describe con su voz un espacio hermoso, mientras que la cámara muestra un espacio decadente; con la posibilidad de dos mensajes simultáneos en cuadro, el espectador, sin necesidad de una voz explícita que se lo diga, puede deducir el contraste y las intenciones del personaje. Lo anterior refuerza la idea de que “sólo hay dos elementos en el cine de ficción que están sujetos a ser fotografiados, y que por lo tanto tienen la habilidad de comunicar algo y crear efectos narrativos: los actores y el set.” (Affron, 1999, p.20)

El hecho de que un buen set sea aquel que esté subordinado a la acción, no quiere decir que su “opacidad” sea del mismo grado en todas las historias. Los sets deben armonizar con la atmósfera de la historia, y cuando se habla de subordinación no se habla de degradación o minimización. Se trata de armonía, optimización creativa y capacidad narrativa, no distractiva.

El papel de un diseñador de sets, es apoyar de tal manera la puesta en escena que el entendimiento por parte del espectador pueda ser inmediato. Los sets dirigen una lectura instantánea y precisa.

Según Soriau, hay tres funciones que el set cumple:

1. **La función decorativa:** El decorado proporciona imágenes placenteras, crea un espectáculo con valores plásticos.
2. **La función localizadora:** Proporciona información geográfica y temporal de la película; Dónde y cuándo suceden los hechos.
3. **La función simbólica:** Expresa algo que los personajes no dicen, transmite ideas o sensaciones. (Affron, 1999. p.21)

El nivel de diseño en un set variará según género, tono, efectos narrativos y hasta presupuesto. Hay 5 niveles.

1. **El set como denotación:** De forma general, el set logra determinar el tiempo, lugar y atmósfera, con elementos que son aceptados por el público como “reales”. Los ejemplos más claros de esto son la mayoría de los Westerns, con sets convencionales que remiten al “Viejo oeste”.
2. **El set como puntuación:** Aquí el set es expresivo; quita la familiaridad de lo cotidiano y verosímil, reemplaza los códigos convencionales de la dirección de arte. Crea un nexo más fuerte entre narración y decorado. Se concentra en la especificidad de la trama y sus personajes, entra en detalles minuciosos como clase, género y raza. Acentúa valores y adquiere valores.
3. **El set como embellecimiento:** No sólo ubica la narración en cuanto espacio, tiempo y atmósfera, sino que a través de decorados grandiosos e intencionalmente sorprendentes.
4. **El set como artificio:** El diseño del set se hace específico y legible por medio de la invención de lo irreal, crea nuevas realidades y es descriptivo.
5. **El set como narración:** Con aparentes restricciones similares a las de la dramaturgia y escenografía, aquí los sets confinan la acción a un sólo lugar. Tiene una relación muy estrecha con la narración. Ejemplos de este nivel, son “The Hateful Eight”, de Quentin Tarantino<sup>11</sup>, donde la acción ocurre en su mayoría dentro de una posada en plena nevada, o bien “La ventana indiscreta” de Hitchcock, donde toda la acción ocurre en un patio de un edificio de departamentos. En ambos ejemplos, el set es parte vital de la historia y no emplea convenciones generales, sino que es extremadamente específico, desde su distribución de espacio hasta sus detalles decorativos. (Affron, 1999)

### **Locación en lugar de foro**

La construcción de un set en foro<sup>12</sup>, permite que el espacio se adapte no sólo a las necesidades de la historia, sino a las necesidades técnicas de varios departamentos, además de que las condiciones tanto climatológicas como de infraestructura, son mejores. La decisión de locación vs. foro, radica generalmente en cuestiones

---

<sup>11</sup> En “Perros de reserva” utiliza sets similares.

<sup>12</sup> Por foro nos seguimos refiriendo a un espacio controlado específicamente diseñado para construir sets de cine y televisión, lo que en inglés se conoce como “soundstage”.

presupuestales, pero algunas veces en propuestas narrativas y audiovisuales. Aún en programas de televisión de cierta importancia como “La Rosa de Guadalupe” de Televisa, o “Lo que la gente cuenta” de TV Azteca, el modelo de producción, a pesar de contar con foros y un presupuesto decente, utiliza locaciones porque resultan más baratas<sup>13</sup>. Incluso, los guionistas tienen restricciones sobre dónde puede ocurrir su acción, pues están limitados a casas que pudieran encontrar en colonias específicas.<sup>14</sup> En muy pocas ocasiones hay sets que salgan del ámbito suburbano en esos programas.



Fotografía de la locación tal cuál era durante scouting.

Resultado final en pantalla; el director de arte sólo movió muebles y agregó cortinas.

Lo que la gente cuenta, TV AZTECA, 2019.

Utilizar locaciones en lugar de foros, tiene sus consecuencias negativas:

1. **Limitantes de espacio:** Siendo un espacio real, no está diseñado para el paso de cámaras, *dollies*<sup>15</sup> o equipos grandes. Muchas veces la historia termina adaptándose al espacio o la realización se ve impedida por limitantes estructurales.
2. **Mala infraestructura:** La mayoría de las casas no están diseñadas para soportar el nivel de voltaje requerido por cierta cantidad de luces artificiales para cine, por lo que casi siempre hay que rentar una planta, lo cual no sólo incrementa los costos del día, sino que puede llegar a crear problemas de sonido.

---

<sup>13</sup> El productor “Chaparro” Alejandro de TV Azteca, ha contado la necesidad de este modelo por parte de las cadenas de televisión.

<sup>14</sup> Ésto de una experiencia personal de incontables lecturas de guión en TV Azteca, donde había conflictos con los guionistas por la complejidad de sus espacios y las realidades de la producción.

<sup>15</sup> Rieles donde se monta una tonina, o sea una base con ruedas para un tripié de cámara, que se desliza sobre el riel para mover suavemente la cámara hacia adelante, atrás, lateralmente o en círculo.

3. **Pocas posibilidades de adaptar el espacio:** Fuera de mover muebles o decoraciones, no se pueden quitar muros o techos fácilmente en una casa. Lo mismo pasa con fachadas, que a lo mucho puede modificarse su color y texturas, pero no elementos estructurales. La regla en locación es siempre regresar la locación como se encontró, por lo que todo cambio, debe ser revertido al final y solventado por producción.<sup>16</sup>

4. **Exteriores caóticos:** Los exteriores resultan caóticos en ciudades grandes, y requieren permisos de filmación, además de un equipo que ayude a controlar a las personas que pudieran irrumpir al cuadro en plena toma.

Aunque los beneficios de utilizar locaciones en lugar de foros son los que más atrae a las producciones que buscan reducir costos:

1. **Menos personal:** No hacen falta carpinteros, montadores o pintores.
2. **No hace falta tiempo de construcción:** No hay que considerar la construcción del set dentro de los tiempos de preproducción.
3. **Decoración en locación:** A veces, la locación ya está adornada de una forma que se parece a la diseñada, ahorrando costos en el departamento de decoración.
4. **Costos menores:** Los costos de una locación son por renta y renta de planta y algunas decoraciones que acentúan el espacio, mientras que los de construir un foro son de materiales, renta de foro y personal, sumado a los costos para conseguir decoraciones.
5. **Naturalismo:** Las locaciones son espacios reales, es decir, lo que se ve ahí, es producto de fenómenos reales; de sus moradores o de la falta de éstos. No es un espacio neutro en el cual se requiere trabajar desde cero, sino que ya contiene elementos que crean una atmósfera, contribuyendo a crear un ambiente naturalista. Aquí el trabajo del decorador se enfoca más en acentuar el espacio que en construirlo.

A pesar de sus problemas y limitantes, las locaciones si pueden lograr convertirse en sets convincentes, con valores plásticos interesantes y atmósferas completas. Entre más parecida sea la locación a lo que establece el guión, más fácil será la

---

<sup>16</sup> No es una regla en una constitución del cine, pero es un trato que siempre se hace con los dueños de la locación.

transformación del espacio para la historia. El resultado en pantalla de un set en foro y otro en locación puede ni siquiera notarse si el trabajo creativo del departamento de arte está bien hecho.

La tendencia de los estudiantes de cine, es utilizar locación, y guardar el foro para efectos de postproducción o bien historias fantasiosas que requieran de un espacio difícil de encontrar. Por lo tanto, ahondaremos más en lo necesario para encontrar locaciones.

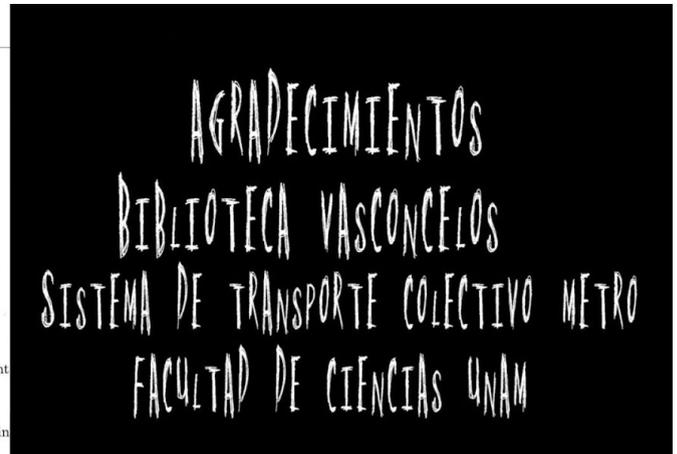
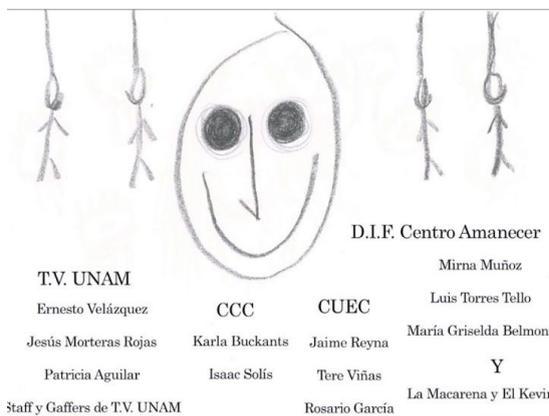
En producción, hay un puesto que se encarga de “buscar y administrar locaciones; éste se llama **Gerente de locaciones.**” (Taibo,Orozco,Paredes, 2011, p.28)

Basándose en descripciones y fotografías del espacio ideal propuesto por el guión, el director, el director de arte y el fotógrafo, el gerente busca espacios similares y negocia su renta.

Generalmente no existe el puesto de gerente de locaciones en los cortometrajes del CUEC. Si retornamos a los cortometrajes analizados en este trabajo, encontraremos que ninguno menciona ese crédito. Ésto se debe a que todos los departamentos buscan economizar puestos, y aquí el productor absorbe esa responsabilidad. Sin embargo, en un caso como un cortometraje de época, es absolutamente necesario tener a una persona encargada de encontrar, gestionar y posteriormente administrar las propiedades que funcionarán de locación, ya que la búsqueda será prolongada e intensa, pues será difícil encontrar la mayor parte de las características necesarias para el departamento de arte en el primer intento. Hay que recordar también que, tratándose de un rodaje estudiantil, es más que probable que no habrá presupuesto para rentar locaciones, por lo que hay que saber de antemano que dentro de las gestiones que hará un gerente de locaciones estudiantil, estará la de conseguir la locación gratis, a forma de préstamo, algo bastante difícil, pero posible.

El consejo aquí no es ir con particulares, sino con instituciones gubernamentales que alojan muchas de sus oficinas en antiguas casonas o edificios históricos. Éstas son más flexibles con prestar sus espacios a estudiantes. Si analizamos los créditos de “Estigma”, cortometraje estudiantil producido en 2013, se menciona que una de las locaciones de una casona antigua se realizó en un orfanato. En el caso de

“Juana.mov” no se construyó una enorme biblioteca posmodernista, sino se encontró una locación gubernamental <sup>17</sup>apegada a lo que el director buscaba. Es más fácil aún si la propiedad pertenece a la UNAM, ya que ahí los permisos se tramitan con patrimonio UNAM, donde además se tiene la certeza de que no habrá cobro. De hecho, podemos analizar las locaciones de “Juana.mov” y encontramos varias que son públicas: Biblioteca Vasconcelos, Sala de cómputo de Ciencias Exactas en la UNAM, Estación del STC Metro “Camarones”, etc.



Créditos de "Estigma", 2013 y de "Juana.mov", 2016, donde se agradece a las instituciones que prestaron locaciones.

Por todo el tiempo y habilidades que requiere lo anterior, es importante para el departamento de arte, exigir un gerente de locaciones, o al menos tener a alguien que desempeñe esa labor. Lo anterior será clave para evitar que se tengan que construir sets y por lo tanto, contratar a más personal que dicho sea de paso, en los puestos de carpintería, construcción de sets, swings no hay alguien hasta la fecha que colabore sin cobrar.

Recordemos que debemos considerar a cada locación como “un espacio para revelar las vidas de los personajes y para que la historia se desenvuelva.” (LoBrutto, 2002, p.125.)

Es por ello que no podemos conformarnos con espacios que no cumplan esa función, menos si no habrá dinero para decorarlo.

<sup>17</sup> Biblioteca Vasconcelos.

“Si se trata de una película de género, el director de arte y el director de fotografía deben familiarizarse con los principios de diseño visual del mismo y definir los parámetros del estilo cinematográfico visual y narrativo. “(LoBrutto, 2002, p.125.)

No se trata de imitar las convenciones de un género al pie de la letra, sino que de estar al tanto de ellas. “El diseño de producción es la representación física de una historia, y los personajes e historia deben ser convincentes.” (LoBrutto, 2002, p.125.)

Las diferencias van quedando claras entonces, pues aunque en el ámbito profesional la investigación y planeación, es decir, el diseño, es uno de los primeros pasos, un rodaje estudiantil conduce a tener una idea específica sobre lo que se buscará, no sobre lo que se fabricará, pues no tendremos personal para lo segundo y la tarea se enfocará en la búsqueda de esos espacios precisos.

### **Presupuesto**

Tras la aprobación de diseños y planeación, en un rodaje profesional se hace un presupuesto que debe ser aprobado por producción. Ya se mencionó, que el presupuesto ocurre después del desglose o breakdown, donde se sustraen los elementos que aparecen en el guión. Estos son sometidos a investigación y diseño, aprobación de producción y/o dirección, y entonces son presupuestados, pues no cuesta lo mismo una lámpara, como podría aparecer llanamente en guión, que la lámpara de cristal victoriana que el director de arte propone y el productor aprueba.

En un presupuesto profesional se contemplan absolutamente todos los objetos que decorarán, se usarán de props o cumplirán algún propósito de ambientación en el set. Es normal que todo esto se compre, rara vez es rentado o mucho menos prestado. En un rodaje estudiantil no es posible comprar absolutamente todos los objetos contenidos dentro del desglose de arte. El presupuesto de arte para “Juana.mov” hubiera resultado en compras de alrededor de \$70,000.00. Pero entre préstamos y locaciones que ya contenían los decorados, se redujo a \$9,000.00, algo más accesible para un estudiante. En el caso del presupuesto de “El futuro”<sup>18</sup> el presupuesto indicaba \$30,000.00, de los cuáles sólo se dispusieron de

---

<sup>18</sup> Dirección: Kevin Guzmán, Dirección de Arte: Carlos Manzo. CUEC-UNAM 2019.

aproximadamente \$4,000.00. Demostrando que es bastante normal que se espere que un director de arte opere con menor porcentaje de lo que en realidad necesita.

Basándonos en lo anterior, en los rodajes profesionales donde existen los diseñadores de producción, “los directores de arte se encargan de ser sus asistentes ejecutivos, responsables de lidiar con los vendedores y la logística para conseguir materiales para el set.” (LoBrutto, 2002, p.44.)

En el rodaje estudiantil el trabajo del director de arte resulta similar a lo que describe LoBrutto, pues hay que conseguir las cosas con el dinero que se tenga, negociar con vendedores y comprar materiales. Para no adquirir algo que podría ya estar en la locación, el proceso debe ser primero encontrar el espacio donde se va a filmar. Una vez que ya se haya conseguido una locación, será más fácil identificar qué elementos de decoración siguen haciendo falta o qué materiales habrá que comprar para fabricar o alterar algo.

Los grandes estudios cuentan con almacenes de decoración y utilería. Las producciones empiezan su búsqueda ahí, y de no encontrar algún elemento, lo compran o rentan en una casa de utilería, conocida como Prop House en inglés. En ciudades como Monterrey, Guadalajara y México, hay sitios de renta de props, que no se comparan a los existentes en Estados Unidos. La realidad de las producciones mexicanas, es que incluso compran las cosas en internet o supermercados. Para un rodaje estudiantil con bajo presupuesto, habrá que buscar cosas más baratas o prestadas. ¿A dónde puede acudir un estudiante con presupuesto bajo?

Para props específicos o decoración de época, se puede acudir a las tiendas de antigüedades de la colonia Portales, o bien pueden rentarse en las muchas casas de renta de props, donde incluso algunas tienen descuentos estudiantiles. Si el presupuesto es de cero pesos, utilizar las redes sociales junto con el productor para conseguir props prestados es una idea viable, pero incierta, ya que el tiempo para obtener esos objetos puede variar. Hay que recordar que el estudiante tiene dos desventajas: no tiene dinero ni tampoco tiempo, por lo que si se va a optar por pedir prestados objetos, hay que ser contundentes, insistentes y disciplinados para conseguirlos en el menor tiempo posible y agotar todas las posibilidades. También existen los almacenes de Teatro UNAM, El CUEC, El CCC y la Escuela Nacional de

Arte Teatral. Todos hacen préstamos a estudiantes del CUEC siempre y cuando lleven a cabo los trámites correspondientes.

El método de trabajo para ahorrar el máximo de tiempo y dinero en esta etapa de preproducción, debería ser el siguiente:

1. Hacer un desglose o *breakdown*.
2. Hacer una investigación acerca de la época y discutir los resultados con el director hasta que se tengan nociones específicas del aspecto.
3. Presupuestar.
4. Conseguir locación específica.
5. Elaborar lista de props que no forman parte de la locación.
6. Pedir prestados los props a amigos o familiares, con ayuda del productor.
7. Visitar almacenes de teatro y/o cine. Si hay objetos que sirvan, tramitar los permisos con tiempo suficiente.
8. Comprar/rentar los props que no hayan podido ser conseguidos de otra forma.

Los departamentos de vestuario y maquillaje dependen creativamente mas no logísticamente de dirección de arte, sin embargo, hemos mencionado antes como un puesto absorbe varios en un rodaje estudiantil, por lo que en muchos casos el director de arte tendrá a su disposición gente de maquillaje y vestuario o en los peores casos, será él mismo el vestuarista y maquillista, por lo tanto, hay que explorar estos campos.

Pero antes de entrar al tema de maquillaje y vestuario, es importante mencionar un esquema de trabajo sugerido por varios directores de arte argentinos, que quizá puede funcionar de esqueleto para el de un rodaje estudiantil:

1. **Criterio artístico:** Documentación (investigación) y diseño plástico (aplicar la investigación en sugerencias a través de bocetos, maquetas, etc.)
2. **Conocimiento de la Técnica:** Diseño constructivo y recursos técnicos (Cómo y con quiénes se va a lograr eso que se diseñó)

3. **Aspecto Económico:** Presupuestos, recursos materiales y humanos para construcción. (Determinar la cantidad de dinero necesario para realizar lo planeado). (Gentile,Díaz,Ferrari, 2011, p.196)

### **Maquillaje y vestuario**

Vincent LoBrutto (2002) también tiene sugerencias interesantes para poder determinar el tipo de maquillaje y peinado que tendrán los personajes, especialmente los de época. Propone hacerse las siguientes preguntas: “¿El peinado y maquillaje progresa o mantiene el mismo look durante la narrativa? ¿Hay envejecimiento involucrado o algún otro tipo de transformación como color de cabello o vello facial?” (p.47)

Es importante conocer la progresión del maquillaje del personaje, pues eso involucra la caracterización y contribuye a la atmósfera. Por ejemplo, si el personaje está en un lugar caluroso, es importante que el sudor vaya incrementando conforme avanza la secuencia. Si acaba de rodar colina abajo, debe llenarse de tierra de forma progresiva. Este es un asunto muy importante a platicar con el continuista, si es que existe alguno.

Es importante conocer las condiciones en las que se estarán maquillando a los actores. “El productor debe dar respuesta a las siguientes incógnitas antes de comenzar el rodaje: Logística, materiales y presupuesto. El diseño de producción debe apegarse a un plan de rodaje. ¿Qué actores van a requerir maquillaje completo? ¿Dónde se maquillaran? ¿Habrá alguien disponible para retoques?” (LoBrutto, 2002, p.48)

Para uno estudiantil, hay que agregar: ¿Habrá maquillista? ¿Estilista? ¿Materiales?

La cuestión con peinados es bastante similar. Si el director de arte no conoce técnicas de maquillaje o peinados, debe conseguir a alguien que lo haga.

En cuestión de vestuarios, hay situaciones similares a las de decoración, donde éstos se pueden obtener en almacenes de teatro o de escuelas de cine. En otros casos, los mismos actores tienen ropa que puede funcionar y que también es de su talla.

Pero para poder evaluar el vestuario del almacén o el que va a prestar el actor, hay que tener bastante claro qué es lo que se busca, el resultado de nuestra investigación, pues aunque un vestuario sea de la época que buscamos, quizá no corresponde al estatus social, geográfico o modo de ser de nuestro personaje, incluso podría no corresponder con los colores propuestos, por lo que hay que tomar en cuenta que si no van a haber compras de vestuario, el tiempo de preproducción tendrá que ser más largo dentro de lo posible.

### **Pruebas de maquillaje**

Es probable que debido a la falta de tiempo, no existan pruebas de maquillaje como lo hacen en los rodajes profesionales. Sin embargo, un director de arte debe exigir a su productor que haya condiciones y equipo para poder hacer estas, ya que deben realizarse en un ambiente controlado, con el actor y la cámara que se utilizará. Los estudiantes sí pueden hacer este tipo de pruebas a un costo mínimo, pero requiere de bastante planeación para apartar el foro donde se hará, conseguir la cámara, al actor, y otros elementos. Las pruebas ahorran tiempo y dinero. Además de prevenir que la calidad del maquillaje en imagen sea mala. Este tipo de pruebas se recomiendan también para rodajes donde van a haber cambio de colores en las paredes o construcción de set, para evaluar texturas y color. Si el director de fotografía tiene un problema con el color en el set, el tiempo para resolverlo es en las etapas de planeación, no en la producción.

Por lo mismo, se sugiere que durante las pruebas de cámara e iluminación, se hagan pruebas de maquillaje y vestuario, incluso de ser posible, de luces prácticas. De esta forma no sólo se ahorrará tiempo y dinero, sino que ahí mismo el fotógrafo podrá ir creando un esquema de iluminación para el rodaje, ver cómo cambia el rostro del actor con las sombras, y aprobar o desaprobar cierto arreglo o tipo de maquillaje, incluso podrá ahorrarse equipo si nota que las prácticas crean la

atmósfera suficiente. Para que existan las condiciones de esta prueba, deberán de realizarse después de las etapas de casting y después de conseguir a un maquillista.

## Resumen

El personal básico durante el rodaje es: director de arte, asistentes de arte, maquillista, vestuarista. Se reduce drásticamente el personal que tiene que estar trabajando, gracias a que no hace falta construir, mover o mantener un escenario. La tarea de los asistentes requiere de que sean personas con nociones básicas de diseño, artes plásticas, arquitectura o cine. Generalmente reemplazan las tareas de un decorador u ambientador. Planear bien el maquillaje y la caracterización podrán dejar claro en qué momentos se necesitará al maquillista. Aquí menciono a la vestuarista, porque es importante tener a un creativo que se encargue del vestuario desde la pre-producción, al tratarse de un trabajo de época. Sin embargo, si en pre-producción no existió alguien encargado de vestuario, y esto sólo lo planeó y diseñó el director de arte, bastará con tener ordenado el vestuario por secuencias y saber de antemano con el asistente de dirección que se filmará durante el día. Un asistente de producción puede cuidar y organizar el vestuario.

Las grandes diferencias entre un rodaje profesional y uno estudiantil radicarán en la cantidad de personal, materiales, tiempo y facilidades. Para poder sortear esa falta de personal, el director de arte deberá tener muy claras todas sus estrategias de decoración por set, de manera que pueda realizar avanzadas. Las **avanzadas** son una estrategia del departamento de arte, que consiste en avanzar en la decoración o remoción de decoración en un set mientras se filma en otro, para tener más tiempo para decorar sin retrasar el rodaje. Esto es vital para un equipo reducido que se tardará más en decorar una locación. Para lograr esto, es necesario contar con un *on-set*, un ambientador con suficiente conocimiento del diseño creado por el director de arte, como para estar de guardia en el set mientras el resto del departamento está en otro espacio. Todo esto, se discute en la planeación, y es por eso que se hace énfasis en su importancia.

El personal se reduce eliminando necesidades, y en el caso donde no puede eliminarse una necesidad como maquillaje, se pueden buscar alternativas baratas como voluntarios de otras escuelas, como arquitectos y diseñadores entre otros.

Las necesidades de decoración y ambientación se solucionan al encontrar un buen espacio que ya contenga la mayor cantidad de elementos, dejando al mínimo las cosas por conseguir.

El tiempo puede ahorrarse a través de una investigación exhaustiva en la que se especifiquen las necesidades para no buscar lo que no se requiere.

En cuestión de facilidades, los préstamos y las locaciones gubernamentales pueden hacer que sea más fácil conseguir espacios y objetos.

### III. Función del color y la decoración en la dirección de arte

#### El círculo cromático

El **modelo sustractivo** de color es el utilizado para los colores de la luz; el **modelo aditivo**, es utilizado para los colores **pigmento**. Un director de arte, trabaja más con el segundo, aunque con los avances más recientes en sensibilidad de cámaras, también trabaja con el de luz. Aún así, nos enfocaremos más en el aditivo.

Aunque el círculo cromático tradicional es **RYB** (Red Yellow Blue, Rojo Amarillo, Azul), no debe confundirse con los colores primarios **pigmento CMY**<sup>19</sup> (Cyan, Magenta y Amarillo) o con los colores primarios **luz RGB**<sup>20</sup> (Rojo, Verde, Azul). Los colores primarios **tradicionales** son los que rigen las combinaciones que habrá en el espectro. Éstos son: Rojo, Amarillo, Azul. Pero, si hablamos de pigmentos, la combinación de Cyan, Magenta y Amarillo, serán de los cuáles aparezcan los colores secundarios que son: Rojo, Verde y Azul.<sup>21</sup> De la mezcla de éstos, con sus colores adyacentes, producen los terciarios.

La proximidad o lejanía de los colores en el círculo cromático, determinará qué tan armoniosa será su mezcla.

---

<sup>19</sup> Éste es con el que más va a trabajar un director de arte.

<sup>20</sup> La combinación de estos en luz, producen el blanco. De estos se habla principalmente cuando se tratan temas de iluminación o fotografía, los cuales también conciernen a un director de arte, pero no son su área principal.

<sup>21</sup> En cambio, de la combinación de los colores primarios del círculo cromático tradicional, se forman los colores secundarios: Naranja, Verde y Morado.

La parte superior del círculo cromático, es la de los colores cálidos (Rojos, naranjas, amarillos), mientras que la inferior es la de los fríos (Azules, púrpuras, verdes).

### **Armonía del color**

**1. Armonía por contrastes:** La combinación de colores que se encuentran en extremos opuestos del círculo cromático, es decir, colores complementarios.

**2. Armonía del color dominante:** Combinación de un color dominante, tónico y mediador. El dominante, estará opuesto al tónico en el círculo cromático, mientras que el mediador estará próximo al tónico. Como lo indican los nombres, el porcentaje de color a cuadro será mayor para el caso del dominante, y menor para el tónico y mediador.

**3. Armonía de análogos:** Combinaciones de colores inmediatamente próximos en el círculo cromático. Esta armonía, se encuentra presente en la naturaleza.

**4. Armonía de complementarios divididos o adyacentes:** Combinación de un color, con los dos próximos a su complementario.

**5. Armonía de tres colores:** Combinación de tres, cuatro y hasta cinco colores que equidistan entre sí.

El conocimiento de las armonías ayudará al momento de seleccionar paletas de color para los espacios, vestuarios, y maquillaje ya que sus diversas mezclas comunicarán distintos aspectos de la atmósfera o el personaje.

### **Función del color**

El color desarrolla muchas funciones en el diseño de producción. “No se utiliza solamente para lograr verosimilitud en las imágenes; éste puede comunicar el tiempo y el espacio, definir personajes, establecer emoción, estado de ánimo, atmósfera y sensibilidad psicológica. Es uno de los activos más grandes del

realizador. Debe ser planeado cuidadosamente y tomado en serio; con esto se cuenta la historia, se definen los personajes” ( LoBrutto, 2002, p.77).

“A veces los colores dirigen el ojo del espectador hacia una mancha o punto de la escena en particular, haciendo que el encuadre vaya hacia ese lugar o personaje” (Hernández, 2006, p.72).

El color debe concebirse desde la fase de investigación. Es ahí donde se deben discutir distintas combinaciones con el director. Los colores deben estar justificados, y la mezcla entre ellos no debe ser seleccionada por armonía, sino por la necesidad de comunicar algo junto con ellos, de contribuir a la atmósfera. No se trata de combinar los colores para como se haría en cualquier otro espacio como una casa o una oficina, sino de seleccionar cada uno para que tenga un impacto dramático.

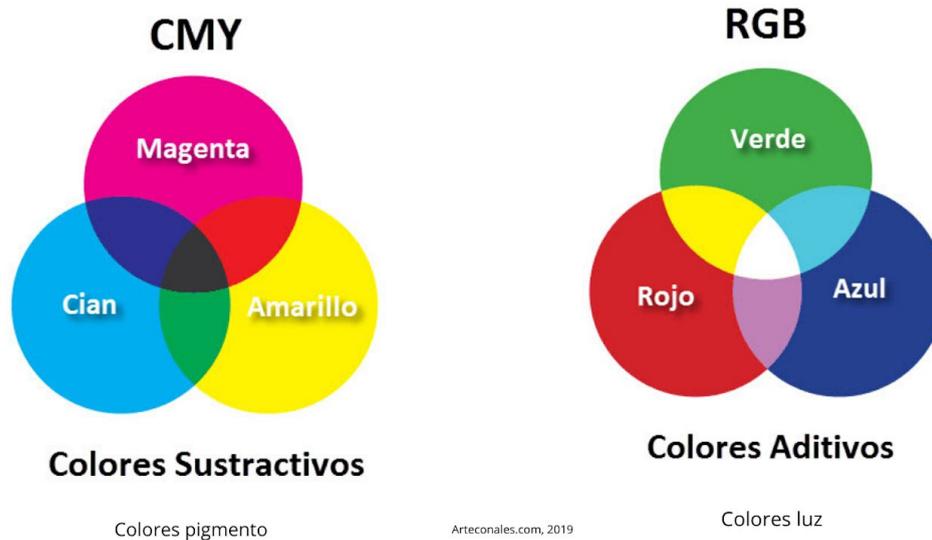
Este siempre debe revisarse junto con el director de fotografía y el director, pues los tres deben estar alineados cuando se trata de una decisión como el color, para que los esfuerzos coordinados lleven a un mismo resultado, el cuál es controlar el estado de ánimo de la audiencia a través del color y la atmósfera que crea.

“Hay dos tipos de colores a analizar en una película: el color producido por la luz y el de los pigmentos, de los cuales ya hablamos un poco. El de la luz es como el espectro puede crear color y el pigmento es cómo los colores son creados físicamente con pintura” (LoBrutto, 2002, p.82).

Los directores de arte trabajarán más con el segundo, cuyas combinaciones y colores base, son diferentes al del primero. Lo anterior no quiere decir que los directores de arte no trabajen con los pigmentos de luz, pues debido a la sensibilidad de las nuevas cámaras, el uso de luces prácticas se ha vuelto más común en el set. La temperatura de éstas, son muchas veces las que establecen el ambiente que complementará el fotógrafo.

Se debe recordar siempre que aunque en la luz, la mezcla de los colores da como resultado el blanco, en pigmento la mezcla da como resultado el gris o el negro, ya que ocurre el fenómeno de la síntesis sustractiva. “Se debe a que dos colores

primarios crean un secundario, que cuando es combinado con un complementario, se anulan entre sí y crean gris o negro” (Gentile,Díaz,Ferrari, 2011, p.158).



El propósito de conocer los pigmentos y sus distintas combinaciones, es para usarlos como herramientas para crear atmósferas y sensaciones. El color afecta al decorado, al vestuario y al maquillaje, por lo que hay que coordinar bien este entre áreas para lograr una integración correcta.

### Opciones

¿Cómo puede un estudiante controlar los colores sin presupuesto? Aquí las cosas se pondrán más complicadas, pues para poder obtener algo que cumpla con la época deseada pero además con una paleta de color establecida, lo que más se necesitan son opciones. De manera que, al discutir con el director y director de fotografía, hay que tener una serie de planes A, B y hasta C, para ver qué colores podrían funcionar integrados a una escena. También es necesario conocer las distintas paletas de colores, basándose en el círculo cromático, para saber cuáles son complementarios, los adyacentes, etc. No para determinar la armonía, sino que una vez elegidos los colores que harán la atmósfera, conocer qué opciones podrían funcionar para complementar esa idea y no ir en contra de ella.

Por ejemplo, si lo mejor para una escena es que los colores sean ocre apagados, un vestido rojo para un personaje que no queremos que llame la atención, sino que se integre al fondo, no será la mejor opción. Por lo tanto, conocer de antemano qué colores funcionarán para contribuir al ambiente y cuáles no, ayudará a que el proceso de búsqueda de vestuario prestado sea más rápido.



Personaje integrado a la paleta de color de su set. Resalta del fondo por iluminación.  
"A la opinión Pública", CUEC-UNAM, 2015.

Distribución de los colores principales del set..



Personaje cuyo vestuario resalta de los colores mostrados en el set.  
"A la opinión pública", CUEC-UNAM, 2015.



Por resaltar, es más fácil para el espectador asociar el vestuario con el personaje.

## Trabajando con el departamento de fotografía

Es importante conocer qué está pasando en el departamento de fotografía para no poner colores que perjudiquen la imagen. Conocer la temperatura de color con la que se trabajará es crucial.

En escenas coloridas o incluso en las monocromáticas, se utilizan geles o filtros para poder dar un aspecto colorido o uniforme. “Las geles son materiales resistentes a las altas temperaturas que se coloquen frente a las luces, ventanas u otras fuentes de iluminación en una escena. Los filtros son aquellos que se colocan frente a los lentes para controlar el color” (Brown, 2012, p.238).

“Los geles o filtros pueden ser utilizados también para corregir o balancear el color de la cámara, para cambiar el estado de ánimo de la escena, o para coincidir con fuentes de iluminación” (Brown, 2012, p.238.).

El color de la luz afectará el color de los objetos en el set, ya que resaltará u opacará a ciertos grupos de colores. Los colores de la luz resaltarán a sus símiles y opacarán a sus opuestos. Los colores intermedios entre los opuestos resaltarán.

Existen casos en que la luz anula algunos pigmentos y otros en los que estos son destacados; por ejemplo si a una superficie roja se le ilumina con un haz de luz verde, el resultado será una superficie completamente negra. “Esto sucede porque el pigmento rojo no puede reflejar su color, ya que la luz verde que recibe no contiene las longitudes de onda del rojo” (Gentile,Díaz,Ferrari,2011,p.156).

Es por eso que hay que entender el color no sólo de los pigmentos si no de la luz. En pruebas se pueden verificar estos efectos, ya que hay infinidad de tonalidades de cada color y el efecto varía según éstas.

Hemos discutido antes como la mejor opción es encontrar la locación más parecida a lo que se busca. “Muchas películas de época siguen utilizando las locaciones reales como base para su ambientación” (Murcia,2002,p.189).

Conocer los colores que se quieren de una atmósfera, antes de buscar espacios, también agilizará la búsqueda. Ahora que si hay un buen espacio, no es del color deseado y los dueños dieron permiso para cambiarlo, es importante tener junto con el director y director de fotografía, un acuerdo del pantone del cual irán pintados los muros. Junto con el director de fotografía, hay que recordar que los colores no lucen igual vistos por los ojos que registrados por una cámara, menos cuando varía la iluminación, por lo que queda reiterada la importancia de una prueba previa antes de

siquiera comprar las latas de pintura. La prueba debe simular la cantidad y calidad de la luz que se busca para la escena, la consistencia del material del cual están hechas las paredes que se pintarán, además usar el mismo pantone y marca de pintura que posiblemente se comprará. Esas pruebas podrán ahorrar mucho tiempo y dinero más adelante, o mejor aún, impedir que una atmósfera quede arruinada por un color que no corresponde. Imaginen eso, que el espectador se desconecte de una película, no por las actuaciones, no por los movimientos de cámara, sino porque hay algo raro en el espacio, algo que no lo ayuda a entrar en la convención, y que resulte ser algo tan simple como el color. Sería bastante frustrante, por lo que, para evitar arruinar algo tan complejo con algo tan simple, hay que hacer pruebas, donde director, fotógrafo y director de arte, deberán estar completamente de acuerdo.

Hay que tener en cuenta las texturas del espacio también, ya que generalmente son logradas con trucos hechos con pintura. “Las texturas son las apariencias de las superficies y de los materiales que las componen o las recubren” (Gentile,Díaz,Ferrari, 2011, p.188).

“También el sombreado puede ayudar a reforzar la sensación de espacialidad o para crear una atmósfera dramática. Así mismo podrán aparentar un cambio de posición de un objeto dentro del espacio, haciéndolo parecer más lejano o cercano”(Gentile, Díaz, Ferrari, 2011 p.185).

Al elegir las pinturas adecuadas para la locación hay que tener en cuenta el tiempo de secado, “ya que el tiempo es fundamental debido a que siempre hay cambios o correcciones” (Gentile,Díaz,Ferrari, 2011, p.310).

### **Maquillaje vs. caracterización**

En los rodajes profesionales existen dos figuras aparentemente parecidas: el maquillista y el caracterizador. Sin embargo, son muy diferentes. El maquillista se encarga de aplicar maquillaje base y de dar retoques relacionados con ese maquillaje que solo busca dar un aspecto uniforme ante la cámara. A veces el maquillista es el encargado de los peinados. El caracterizador está encargado de todo el maquillaje fuera del aspecto normal del personaje, que acentúan una situación por la que pasa. La caracterización va desde cosas pequeñas como el

sudor o el rímel escurrido, a prótesis de heridas o metamorfosis completas. Utilizaremos un ejemplo para ilustrar lo anterior. En la película, “Hombre lobo americano en Londres.” el aspecto “normal”, sin heridas, sudores, ojeras, bronceado o cualquier tipo de acento, es responsabilidad del maquillista. Sus heridas, su caracterización de hombre lobo en sus distintas etapas e incluso el sudor antes de convertirse, es responsabilidad del caracterizador. El límite parece establecerse entre aspecto normal, no perturbado, y aspecto acentuado. Un asistente de dirección debe tener claros estos puestos, pues en set debe saber quién se va a encargar de que para no retrasar el rodaje.

Rara vez en un rodaje estudiantil hay un caracterizador para cosas pequeñas como moretones, sudor o heridas mínimas, y se espera, de forma errónea, que el director de arte sepa ejecutar este papel.

### **Color en el maquillaje**

¿Cómo escoger color en el maquillaje? Es una pregunta bastante amplia, pero nos limitaremos a los casos de cortometrajes estudiantiles del CUEC (o ENAC). Maquillaje, desafortunadamente, es uno de los departamentos menos financiados en una película estudiantil, por lo que se limita a imitar a la realidad y no a caracterizar. Es difícil tener material para hacerlo cuando no hay dinero o personal. La investigación puede ayudar mucho aquí. Tener un listado de las distintas etapas por las que pasará el personaje (si suda, si se ensucia, si sangra, etc.) ayudará a saber qué es lo que se necesita. Una vez con eso en mente, en internet existen diversos tutoriales para aprender a hacer esos efectos básicos con materiales comunes y baratos. Hay que escoger el que más funcione y probarlo ante cámara para comprobarlo. Con eso, cualquier persona sin experiencia en maquillaje podría lograr efectos simples. Dado que casi nunca hay efectos complicados en los rodajes estudiantiles fuera de sudores, heridas básicas y polvo, es fácil de aprender.

Ahora bien, si hay personajes fantásticos, envejecimientos o heridas detalladas, producción debe saber que va a tener que hacer una derrama en personal y material. Como director de arte estudiantil hay que encargarse de revisar que el presupuesto efectivamente cubra los gastos de un profesional en el set y sus materiales. Respecto a los presupuestos, Vincent LoBrutto da una observación

atinada: planear un presupuesto realista. Calcular de más en lugar de menos para evitar sorpresas y desastres que pudieran retrasar, detener o acabar con la producción.

### **Determinando el color de los espacios**

La correcta búsqueda y planeación del color y su prueba con iluminación y cámara, darán buenos resultados, en los cuales el color no resaltará ni llamará la atención, sino que contribuirá, evitando que sea un factor distractor.

Muchas veces, para determinar los colores de un espacio específico y geográfico de una época, las fotografías antiguas ayudan mucho. En el caso de “Feliz Cumpleaños Margarita”, que no es de época pero se buscó dar una sensación primaveral de los años sesenta, el director de arte investigó catálogos norteamericanos, en los que viene el ideal de aquella época sobre cómo debía lucir un cumpleaños.

También investigó catálogos de repostería, para observar qué manteles y trastes se utilizaban para engalanar los pasteles y bocadillos. Incluso se fijó en las decoraciones del cumpleaños de la hermana del protagonista de “Los Pájaros” de Alfred Hitchcock. Para épocas donde las fotografías estén en blanco y negro, los catálogos de tiendas departamentales o películas que retraten la vida cotidiana, pueden dar un indicio de los colores existentes en esa época, pues aquí la atmósfera se hará en un equilibrio entre lo que queremos contar, los colores de la época, y la manera en que los personajes manejan su espacio y vestuario. En el caso antes mencionado, se quería un espacio eufórico, colorido, sacado de un sueño de catálogo, incluso falso, con una paleta de colores pastel que es reiterativa para una mesa de postres. Esto para contrastar más adelante con la muerte de todos los personajes, impidiendo que el espectador adivine lo que pasará. Es por eso que es importante conocer las convenciones del género, ya que pueden funcionar para distraer las expectativas del espectador y crear un contraste interesante. La distracción debe ser siempre intencional, no fortuita.



Imágenes de catálogos y referencias de vestuario, color, decoración y props.

Propuesta de paleta de color y resultado en pantalla.

"Feliz cumpleaños Margarita", 2017, Carlos Manzo, CUEC-UNAM.

Hay que analizar bien las fotografías que comuniquen el sentir que se busca para la película. ¿Qué es lo que provocan y qué lo provoca? Las anotaciones al respecto ayudarán a extraer elementos útiles para provocar con el color lo que se quiera.

## Decoración

En Términos de Gentile (2011) "La decoración es el conjunto de elementos con los que se crea un ambiente" (p.20). La caracterización del espacio, es el polvo en una casa abandonada, la neblina en una calle Londinense Victoriana, es una capa extra de atmósfera en el espacio representado.

Para la creación de atmósferas funcionan todas las incógnitas mencionadas en la primera sección, aquellas sobre los dueños del espacio, sobre los que lo usan, o sobre lo que aconteció.

Todas las locaciones, por más parecidas a lo que buscamos, requieren trabajo de decoración. Por lo tanto, los detalles que el guionista haya pasado por alto en el guión, deben ser cuestionados por nosotros. Una secuencia que ocurre después de

una lluvia, requiere de calles mojadas, charcos y carros pringados. Es trabajo del director de arte notar estos detalles para incluirlos en el desglose, pues si va a haber que mojar calles y carros, se necesitará equipo.

**Ambientar** es crear la atmósfera necesaria mediante elementos decorativos. También suele entenderse por avejentar o aparentar uso o deterioro tanto de los objetos a utilizar como de los propios decorados. “El decorador o ambientador, se ocupan de seleccionar el mobiliario y todos los complementos decorativos que necesita la reconstrucción rehabilitación o creación de cualquier espacio” (Murcia, 2002, p.18).

En un rodaje profesional existen dos figuras relacionadas exclusivamente con la decoración, a uno de ellos ya lo habíamos mencionado antes:

“A. **Set decorator/set dresser (Decorador)**: El que decora o viste el decorado con utilería, muebles, ornamentos y obras de arte.

B. **Set designer**: El que dibuja los planos y escribe las diferentes especificaciones para cada decorado o escenario” (Murcia, 2002, p.179).

“La relación del director de arte y el decorador se entiende como una asistencia específica o como una delegación de funciones; se interpreta y se asume como una suplencia” (Murcia, 2002, p.184).

Desafortunadamente, en un rodaje estudiantil, estos puestos tienen dos destinos: o son absorbidos por el Director de Arte o bien ejecutados por un asistente de arte.

La investigación fotográfica de lugares reales, ayudarán al director de arte a tener en cuenta los detalles atmosféricos de un lugar, para poder agregarlos.

De nuevo aquí, no se trata de naturalismo por sí mismo, sino de la atmósfera que se desea crear. “Hay que crear ambientes determinados en contra de la realidad, para que ésta corresponda con un ‘realismo de ficción’ verosímil. Recordando siempre que éstos se crean a través de la decoración” (Murcia,2002 p.193.).

#### **IV. La Postproducción y dirección de arte**

“La etapa de postproducción rige todos los procesos que ocurren después de la filmación y hasta la entrega de la película a distribución” (Taibo, Orozco, Paredes, 2011, p. 26.).

Incluye a la edición, efectos especiales por computadora, corrección de color, mezcla sonora, entre otros.

En la industria nacional e internacional, los vínculos entre diseño de producción o bien dirección de arte, con el departamento de postproducción, son estrechos. En el mundo estudiantil, específicamente en el del CUEC, son contadas las ocasiones en las que interactúan estos dos departamentos. Los efectos de *post* a veces no son considerados como una solución por los estudiantes, por considerarlos costosos o fuera de su alcance. En otras ocasiones, son considerados, pero algunos profesores ven las propuestas con serias reservas. La desconexión entre el departamento de arte y el de postproducción, causa pérdidas de tiempo, presupuesto y afecta la calidad final del producto.

La colaboración entre el proceso de postproducción y el departamento de arte no es nueva, ni comenzó su existencia en la era del cine digital. Las pinturas matte y las mascarillas, ambas presentes en los primeros trabajos cinematográficos mudos, estaban planeados desde la preproducción, y requerían de la colaboración entre los escenógrafos, fotógrafos y encargados de los procesos en el laboratorio. (Fischer, 2015, p.142.)

#### **Pinturas matte en la era digital**

Según Fischer (2015), durante la era del cine analógico, las pinturas matte se usaban para extender los fondos u otras porciones de los elementos en pantalla (p.154-155.). Usualmente, las cámaras estaban fijas cuando se filmaban los tiros que tenían pinturas matte agregadas a ellas porque el paralaje de movimiento causado por la cámara delataba a la pintura matte y su falta de movimiento y distancia real. En 1950, se desarrolló una tecnología para lograr movimientos básicos de cámara

que permitieran integrar la pintura matte sin delatar el truco, con la ayuda de compuestos en el proceso de postproducción. Para lograr esto, el director de arte, fotógrafo y director tenían que tener claro el movimiento y el efecto final para que su integración funcionara.



El matte a la izquierda, y su integración a la toma a la derecha. "The Wonderful Wizard of Oz", 1939, MGM.

En la era digital, la pintura matte, ahora generada en computadora con programas tan simples como adobe photoshop y maya, es animada para que se mueva junto con la toma, y tenga los mismos efectos de perspectiva de movimiento que una cámara en mano, logrando integrar a la pintura con los elementos reales. (Fischer, 2015 p.155-156.)

En rodajes profesionales que involucran la creación de escenarios complementarios digitales, hay un director de arte para los elementos virtuales, quien trabaja de la mano con el director de arte "físico" para que los elementos producidos en postproducción se integren de forma orgánica con los de producción.

Un ejemplo de pinturas matte digitales utilizada en tomas en locación, es "Roma", de Alfonso Cuarón. En una escena, Cleo cruza la calle independencia, frente al teatro metropolitano. Sin embargo, el aspecto actual del edificio, difiere de aquel de 1970. En lugar de intervenirlo con decoración real, se agregó una marquesina y un letrero nuevo. La cámara fija ayudó al efecto, aunque como ya se mencionó, hay maneras de que los mattes digitales emulen el movimiento de cámara. Lo mismo sucede con

un hospital del IMSS en centro médico, cuya fachada fue modificada digitalmente. Este efecto puede servir mucho a los alumnos que filman el locación, si desean modificar elementos de una fachada para que coincida con su aspecto en otra época o bien coincida con un aspecto ficticio. Es de mucha ayuda en especial cuando se trata de préstamos de locaciones (que suele ocurrir con las locaciones prestadas) que casi siempre tienen la condición de no alterar físicamente ningún elemento.



Centro Médico recortado para insertar fondo.  
Roma, Director: Alfonso Cuarón, Netflix, 2018.

Toma final con fondo insertado. Ahora luce como el Centro Médico de los 70's, sin necesidad de haber construido.



El teatro metropolitán como es.  
Roma, Director: Alfonso Cuarón, Netflix, 2018.

El teatro metropolitán después de haberle insertado marquesina y letrero distinto.

El matte digital es un recurso útil y económico que debe discutirse entre los departamentos principales, y en el caso estudiantil con los asesores y el encargado de coordinación de producción y postproducción para analizar su viabilidad con el equipo de postproducción de la escuela y los tiempos para realizar dichos efectos.

El trabajo de un director de arte en una situación así, será diseñar el espacio que se desea incorporar. Producción debe entender que si el director de arte no tiene el conocimiento para crear los espacios virtuales e incorporarlos a las tomas, tendrá que conseguir a alguien que sepa hacerlo o bien solicitar asesorías del departamento de postproducción. La supervisión del resultado y que su apariencia vaya con las propuestas de arte, será su trabajo durante el proceso.

### **Corrección de color**

Este es un proceso en el que el fotógrafo y un colorista se sientan para ajustar los niveles cromáticos del proyecto, con el propósito de mejorar o en ocasiones uniformar los colores del material. Aunque la participación del director de arte en este proceso debería de ser obligatorio, ya que se están modificando colores de elementos a cuadro y por lo tanto alterando la paleta de color en la que trabajó, en el CUEC y en muchas productoras, no son invitados a este proceso o bien no buscan ser incluidos en él. Los directores de arte deben tener voz y voto en la corrección de color, y deben estar presentes en las juntas preliminares con el director de fotografía y el postproductor durante la postproducción cuando se discuta lo que se planea hacer para ese proceso.

### **Animaciones y efectos especiales por computadora.**

Analizando el caso de Juana.mov, hay páginas de internet, cámaras de vigilancia, mensajes de texto, videos diabólicos y virus de computadora. Generalmente, un director de arte estudiantil pensaría que esos no son sus terrenos, pero está equivocado. En un caso como el de Juana.mov, es él quien debe decidir el estilo de estos efectos y animaciones. Remontándonos a nuestro ejemplo, él se preguntaría: ¿Serán virus de una computadora Windows o Mac o algo genérico? ¿De qué año y estilo serán las páginas web que consulte el protagonista? ¿Qué tipo de cámaras de seguridad son, de vhs o digitales? ¿Cómo serán los espectros y los espacios que aparecerán en los videos diabólicos? etc. Esta discusión se tiene con el postproductor, quien conseguirá a alguien para diseñar esto, siguiendo las pautas del director de arte. No involucrarse en estos pequeños efectos, podría poner en riesgo la unidad visual del proyecto.

La directora de arte de Juana.mov, desde el principio consiguió referencias para los personajes del video, y hasta fabricó props para ellos, dando una unidad visual al proyecto.

En el caso de Crónica marciana<sup>22</sup>, donde se contaba con un equipo de diseñadores industriales para crear la escenografía del futuro en Marte, el director de arte se juntó con ellos y el postproductor, para discutir los colores y el aspecto del futuro de los colonos en Marte, y la justificación de su diseño. Después estuvo presente durante las etapas de postproducción para verificar que se hubiera respetado su diseño.

Un director de arte, aunque no será el responsable de los efectos en sí, es responsable del aspecto de los efectos, o del diseño del aspecto de los efectos o de lo que está contenido en ellos, y debe asegurarse de la correcta implementación de su diseño.

## **V. Análisis sobre la Dirección de Arte en la tesis fílmica “El Futuro”.**

### **General**

La historia se desenvuelve en dos espacios distintos: La provincia/playa, La ciudad. Estas dos debían estar bien definidas y a la vez debían incluir pistas de las otras para que no se vieran desintegradas. La ciudad es estéril, plana y generalmente encerrada. No hay horizontes, los espacios están cubiertos de concreto, y pocas veces vemos el cielo.

Leopoldo, al igual que la ciudad, es plano y yermo cuando está en ella. Sus colores son grises y apagados, como su personalidad. Pero a medida de que avanza a provincia, su vestimenta se vuelve más relajada. La provincia y playa representaban el respiro o escapatoria de los personajes de su ambiente actual. Más brillante, con horizonte visible, menos asfixiante que la ciudad. Representa nostalgia, esperanza pero a la vez decadencia. El cuarto de Leopoldo representa la nostalgia; un espacio lleno de objetos de otra época y otra personalidad; la esperanza está representada en la playa con una atmósfera apoyada por una paleta de colores cálidos brillantes,

---

<sup>22</sup> Dirección: Silvana Lázaro. Dirección de Arte: Carlos Manzo.

intensos y juveniles; la decadencia está respaldada con una atmósfera de una paleta de color gris del baño del padre de Leopoldo.

## **Colores**

Los colores representan la diferencia de espacio con algunas excepciones. Normalmente, en los planos “fuera de la ciudad” o de “provincia” tenemos colores vivaces, fuertes y nada deslavados. Colores cálidos como el naranja, el amarillo, o incluso el rojo, forman parte de esta sección.

Mientras tanto, en casa del padre de Leopoldo, y en la ciudad, los colores dominantes son grises, blancos y ocres apagados. Baldíos y un poco decadentes, ayudan a crear un ambiente asfixiante y muerto.

Hay colores en el vestuario que son tónicos y se usaron para mostrar colores preferidos o representativos del personaje, como el azul en Leopoldo y su hijo, o el salmón, y el rojo en el vestuario de Ana.

## **Espacios**

Los espacios ayudan también a definir la clase social de los personajes, y las épocas en la que éstos son o fueron ocupados. La casa de Leopoldo es moderna; bastante reciente. Es de clase acomodada, y denota aspectos de la personalidad de Leopoldo y su contexto en la gran ciudad.

La casa de su padre, en cambio, tiene habitaciones con elementos antiguos. Un baño con muros de mármol de los 70's; una habitación con pósters y demás elementos de los 90's y 80's. Aún así, la limpieza, y el orden que parece imperar en la casa del padre de Leopoldo, está impuesto por la enfermera que se encarga de él, y es un cascarón para la desorganizada personalidad del padre de Leopoldo.

La oficina de Leopoldo representa parte de su estatus y personalidad también. Con vista privilegiada a la ciudad, pero con espacios abiertos y modernos, libre de cubículos de oficinistas o demás elementos que denoten una oficina común o de

ingresos bajos. El espacio expresa la relativa autonomía laboral que él tiene, pero al igual que el resto de las locaciones de la ciudad, se encuentra encerrada.

Otros representan sensaciones o ensoñaciones. El restaurante es el espacio que Leopoldo consideraría perfecto o romántico, con colores blancos y beige, luces y demás elementos cursis. Un lugar bastante obvio que se ve ridículo después de que Ana expresa su falta de interés por Leopoldo.

Aquí los espacios no ayudaron sólo a hablar de sus dueños, sino a expresar la sensación de quienes los visitaron u ocuparon.

La playa es el nido de un próximo recuerdo placentero, que posiblemente creará en el hijo de Leopoldo la añoranza por un pasado glorificado. Es un edén juvenil, donde sus amos son ese grupo de jóvenes. Esto se expresa a través de la soledad que hay en la playa, pues fuera de su grupo, no hay nadie más; la playa, es suya, es su paraíso. Al principio para el hijo de Leopoldo la playa es un refugio para escapar de su vida común y de sus problemas. Estas sensaciones indeseadas se alojan en la ciudad y en su casa. Un sitio diametralmente opuesto, es decir un lugar natural y vacío, se vuelven la antítesis de esos espacios y por lo tanto, de sus malos recuerdos. Se transforman en un refugio. El horizonte y las olas, son el extenso escape al que el hijo de Leopoldo puede aspirar, y que utiliza cuando está angustiado. Pero las olas también son un ritual de paso a la adultez para él, son su bienvenida al grupo adolescente, y su integración al paraíso terrenal.

Para Leopoldo, las calles cercanas a casa de su padre son espacios neutrales que no lo confrontan tanto como su casa, y que le permiten obtener una tregua del decepción provocada por la confrontación con la realidad.

También hay espacios que no tienen significado alguno más que el de representar convenciones que el público tiene, tal como el supermercado o el restaurante donde va con Ana. No todo tiene que estar cargado de metamensajes ni cada taza significa un trauma de la niñez; a veces simplemente con representar una convención social, se dejan claras las intenciones, la geografía y el estatus. La cafetería es el estereotipo de un sitio romántico para una cita, cosa que incomoda a Ana; el supermercado aparenta cierta clase social y aporta información básica sobre Ana y

Leopoldo, pero nada más. Éstos sets, serían más como los del nivel uno, los que son lugares comunes que el espectador lee rápido y olvida con la misma velocidad. Es en sets simples y directos como éstos, donde el set se puede comparar al diálogo. Hay diálogos que pueden ocultar un subtexto intrincado, y hay diálogos que son lo que son sin mensajes ocultos, y tanto unos como otros son necesarios para la trama, por lo que le recomiendo al alumno que recuerde siempre que el buen set es el que apoya a la narrativa, no el que busca rivalizar con ella.

### **Props y decoración significativa**

En muchas películas, un objeto es característico de un personaje y no sólo habla de su personalidad, sino que también puede remitirnos a él. (Barnwell, 2017) El uso de props en su mayoría azules para el cuarto del hijo de Leopoldo, va creando un código que nos permite asociar el azul con él y con lo que es suyo. El reloj que desarma el padre de Leopoldo nos ayuda a ilustrar sus nuevas obsesiones y la aparente senilidad, pero hay un mensaje más allá, pues el padre de Leopoldo desarma el reloj mientras tiene una conversación de elementos del pasado con su hijo, quien tiene la glorificación del pasado como un tema recurrente. Es como si el padre de Leopoldo quisiera fragmentar y corregir el tiempo pero no pudiera. Estos mensajes vienen desde el guión. La misma historia dota a ciertos objetos (que en set serán props) de un valor adicional que creará mensajes subyacentes en pantalla.

Las decoraciones y props significativos ayudan a que el espectador lea mensajes que no vienen en el diálogo o la actuación. Las aves disecadas en el cuarto de Norman Bates y su alusión a la condición de la madre; La cama con la silueta de la madre en Psicosis; El origami de aluminio en Blade Runner y su alusión a la incapacidad de distinguir la realidad de lo irreal. Todos brindan un mensaje instantáneo y tajante para el espectador, que complementa lo que se ha dicho con la historia.

A veces los props especiales también son un pretexto para dar pie a una situación, en este caso el ipod del hijo de Leopoldo, le permite estar cerca de la chica que le gusta y formar recuerdos nostálgicos que en el futuro glorificará tal como su padre.

El tema es tan recurrente que también están los diarios de Leopoldo, donde contrasta sus recuerdos con lo que verdaderamente sintió en ese momento, creando los primeros conflictos entre padre e hijo. Como se ha mencionado antes, la casa juega un papel similar al de los diarios, es un espacio que luce diferente de lo que Leopoldo recuerda, y es el primer punto de contraste. Lo mismo con las decoraciones de su cuarto que ya han sido mencionadas, que se encuentran intactas, como en una cripta, y al igual que un cadáver, están en un estado de descomposición nostálgica, sin su lozanía primigenia, distintos a como lo recordaba su mente. De esta forma, los objetos refuerzan la idea de una decadencia de la nostalgia, de una confrontación entre lo que el personaje quiere creer que pasó y de lo que realmente pasó; de la deconstrucción de un falso refugio en el pasado, que colapsa conforme confronta su realidad. Por lo mismo, los objetos del hijo de Leopoldo son como Leopoldo recuerda los suyos: nuevos, buenos, mejores que el futuro; mientras que los objetos de Leopoldo están decadentes, pudriéndose, incluso su padre, que aunque no es un objeto pero forma parte de esta serie de recuerdos que Leopoldo reexplora, está en un estado de descomposición nostálgica. Es así como los objetos reforzaron la idea del pasado en la memoria de Leopoldo (representado con su hijo) y la idea del presente y futuro decadentes (representado con la casa de su padre).

### **Dificultades superadas durante la filmación**

Una de las dificultades más grandes superadas fueron el cambio de locaciones constantes en último momento, lo cual hacía que el reto de vestir locación fuera un poco más grande. Encontrar elementos de decoración dentro de la locación es una tarea no muy confiable, pues nunca se sabe qué habrá o qué no habrá ahí. Sin embargo la cooperación con el director y productora para poder seleccionar locación fue tan estrecha, que la opinión de arte siempre fue tomada en consideración para la selección.

La falta de presupuesto siempre ha sido un problema que los estudiantes de cine han debido superar, y adoptan pequeños roles de producción para conseguir lo necesario. Hubo que hacer esto en esta ocasión, y los constantes cambios de fecha entorpecieron los intentos por conseguir cosas prestadas. Aún así, se lograron

conseguir cosas parecidas a las que se buscaban, pero en la mayoría de los casos no fueron exactamente como se habían planeado.

Aún con estas dificultades, el departamento de arte logró adaptarse y contribuir a través de los colores, el vestuario, los espacios y los props a hablar de los personajes, su personalidad, su sensación al momento, sus contradicciones, su estatus social, su época, sus añoranzas y emociones.

### **Cambios de la carpeta al proyecto**

Increíblemente, las diferencias entre la carpeta y los resultados no fueron tan grandes, gracias a la cooperación entre dirección, producción y dirección de arte. Los cambios más significativos estuvieron en vestuario, donde tuvimos que adaptarnos a lo que los actores tuvieran. Lo mismo ocurrió con las casas de campaña, que fue muy difícil conseguir prestadas las de los colores y tipos específicos. Fue más fácil concentrarse en conseguir props y decoración significativa específica, que en desgastarse en obtener decoración absolutamente idéntica.

En todas las locaciones hubo que modificar la decoración, ya que por ejemplo el departamento de Leopoldo, tenía decoración extremadamente ecléctica y de un hombre soltero, lo que no quedaba con el departamento de un padre de familia. La casa del padre de Leopoldo tenía muchos toques religiosos y femeninos que debieron ser rebajados. Pero fuera de eso, las diferencias no fueron tan drásticas.

Presento parte de la carpeta de arte, hecha en forma de scrapbook, para que el alumno la utilice como herramienta. Una carpeta o scrapbook debe capturar los colores y el estilo de espacios y vestuario para dar una idea general de lo que se busca. Una carpeta de arte para inversionistas debe ser más vistosa y llamativa<sup>23</sup> que ésta, pues su propósito será convencer de que lo compren, no tanto una herramienta para lo que verdaderamente se va a hacer. Es por eso que no se recomienda utilizar este estilo para carpetas de arte para inversionistas, sino para asuntos internos entre miembros del crew o asesorías con maestros.

---

<sup>23</sup> “Carpetas ejecutivas”, es el nombre que se le da a las carpetas para inversionistas o patrocinadores; son muy breves (de una a dos páginas) y de manera directa responden de qué va la película, cómo se va a ver (no con descripciones sino con fotos/diseños) y cuánto se necesita del inversionista o si es que su inversión será redituable.

## Cuarto de Leopoldo

Un cuarto que refleja la adolescencia de Leopoldo, ocurrida a finales de los ochenta y principios de los noventa.







Descripción del espacio

Collage del espacio deseado

Paleta de color

Resultado en pantalla

## Cocina padre de Leopoldo

Predominantemente de madera, los colores ocres dominan el cuadro. Una cocina hecha alrededor de los sesenta, pero renovada en los ochenta y con algunos electrodomésticos modernos. Es acogedora, de clase media-alta, con una isla y muchos instrumentos de cocina. Con motivos mexicanos y tradicionales.







Descripción del espacio

Collage del espacio deseado

Paleta de color

Resultado en pantalla

## Baño del padre de Leopoldo

Un baño *mid-century* de colores grises y blancos. Hay ligeras pistas del estado semi del personaje a través de medicamentos y una banca para el baño.







Descripción del espacio

Collage del espacio deseado

Paleta de color

Resultado en pantalla

## VI. Breve metodología sobre cómo dirigir arte con bajo presupuesto

Basándonos en los casos analizados de los cortos y el contraste con un rodaje profesional, hemos podido identificar los pasos necesarios para que la preproducción y producción tengan resultados óptimos con la infraestructura, presupuesto y realidad de un estudiante del CUEC.

Ésta se presentará en una serie de pasos a seguir.

1. **Desglose del guión:** Al igual que en un rodaje profesional, se deben identificar las necesidades del departamento y separarlas en: Vestuario, Maquillaje, Ambientación, Decoración, Escenografía (de ser el caso), Utilería y Efectos Especiales. Hay que recordar que el guión quizá no contendrá todos los elementos que deberán ser reflejados en pantalla. Por lo que se deberán incluir los efectos o necesidades que el director considere pertinente para presentarlos al productor, director y fotógrafo. Hay un método estandarizado de desglose: “Éste debe contener un título, número de secuencia del guión, resumen de secuencia, locación de secuencia, época dentro de la ficción, día del guión (cuantos días han transcurrido en la historia, no el día de filmación), número de página, interior o exterior. Sumado a esto, hay que agregar las necesidades de departamentos, ya mencionadas en la primera oración” (Taibo, Paredes, Orozco, 2011, p.44).

2. **Investigación:** A partir de las necesidades planteadas por el guión, y tras haberse cuestionado cosas básicas acerca de la situación económica de los personajes, su forma de ser, el lugar donde se encuentran y todas las incógnitas mencionadas en la primer sección, se procederá a hacer un perfil específico que guiará la investigación. Ésta debe hacerse por todos los medios disponibles como: Fotografías, videos caseros, documentales, películas de ficción con personajes similares, catálogos, revistas, etc. Los resultados deben recopilarse en un *scrapbook* o una propuesta visual donde se reúna una propuesta de paleta de color, vestuario, decorado y ambientación basándose en las necesidades del guión y en las exigidas por la época y personajes.

3. **Propuesta Visual:** Presentar la propuesta al director, productor y director de fotografía. Debe contener planes A, B y C, para cada elemento (decorado, vestuario, etc.) en caso de que, al momento de pedir prestado o buscar en casa de renta, no se encuentre uno idéntico. La propuesta visual debe sugerir también qué combinaciones de colores se buscan, para determinar si el fotógrafo y director de arte se encuentran sincronizados. Todo debe ajustarse a las necesidades de la historia y a lo que el director quiere contar.

4. **Presupuesto:** Una vez aprobada la propuesta visual, hacer un presupuesto de aquello que se tendrá que comprar o rentar. También la nómina de personal como maquillistas y/o estilistas. Debe incluir los *expendables*, es decir, el material que se necesitará para decorar los sets (cinta adhesiva, pintura, etc.)

5. **Búsqueda:** Éste es uno de los más largos procesos para un estudiante, por lo que debe coordinarse muy bien con producción y gerencia de locaciones para obtener apoyo. Los scoutings serán cruciales para encontrar al menos tres opciones viables por locación. Entiéndase por viable una locación que funcione a todos los departamentos y cuyo dueño haya accedido a que el *crew* filme ahí. Si no hay autorización del dueño, no puede contarse como una opción segura.

En el caso de vestuario y utilería, producción debe tramitar permisos para que el director de arte pueda hacer su búsqueda en:

1. Almacén de teatro UNAM
  2. Almacén de teatro CENART
  3. Almacén de props CCC
  4. Almacén de props CUEC
- o cualquier otro.

Hay que tener tres opciones para cada vestuario, que correspondan en época, estilo, talla y color. Hay que preguntar si los trajes pueden ajustarse, ya que en algunos almacenes eso está permitido.

En el caso de tener que comprar el vestuario, hay tiendas específicas en el Centro Histórico de la Ciudad de México, dedicadas a vender cierto tipo de prendas

(ejemplo, una dedicada solamente a uniformes escolares, otra a sweaters, otra a ropa industrial, etc.) los precios son accesibles y muchas ofrecen facturas. Los tianguis venden ropa de otra época, en lotes de diez o veinte pesos.

En el presupuesto de vestuario, hay que considerar los costos de lavandería y planchado tanto para antes de usarlos como para el momento de entregarlos.

Para props y decoración en general, los almacenes antes mencionados tienen utilería y decoración limitada pero que a veces puede servir. En las propuestas, hay que tener sugerencias muy específicas que podrán servir para el momento de buscarlos por internet o en tiendas de antigüedades. Se recomienda visitar la colonia Portales en caso de que el rodaje sea en la Ciudad de México. Hay bodegas que rentan props a precios bajos a estudiantes. Una de ellas es "Warenhaus", que en diversas ocasiones ha dado descuentos a estudiantes del CUEC. Si se van a conseguir props o utilería prestada, producción debe ayudar en todo momento con la búsqueda. Entre más personas busquen, más amplia será la red.

De ser necesario, aquí deben buscarse expertos en efectos especiales o maquillaje, para revisar sus tiempos y cotizar sus cobros.

**6. Pruebas:** Pruebas de colores, texturas, vestuario, maquillaje, efectos especiales y ambientación hechos en entornos similares en cuanto a iluminación y posición de cámara para poder determinar si funcionan o no. Se debe utilizar exactamente la misma cámara con la que se rodará, por lo que producción tendrá que gestionar el préstamo de la misma y de los espacios para hacerlas. Los resultados a veces requieren cambios, por lo que debe hacerse mínimo dos semanas antes de rodar para tener tiempo de cambiar cosas.

**7. Ajustes:** Cambiar lo que no haya funcionado en las pruebas.

**8. Listado por secuencias:** Una lista parecida al breakdown pero simplificada y ajustada a los días de rodaje en la que venga una lista desglosada de los elementos que se utilizarán por secuencia, por día. Debe ser fácil de leer.

**9. Catalogación:** Es un proceso tedioso y a lo mejor considerado innecesario, pero la catalogación de todos los props, decoración, vestuario, elementos de ambientación, etc. bajo la responsabilidad del departamento de arte es absolutamente necesaria, más cuando se tratan de objetos prestados que deberán ser devueltos. Se debe armar una lista de excel con el nombre, descripción, fotografía y procedencia del objeto, para poder tomar lista en cada entrada y salida de locación y no perder ninguno.

**10. Preparación de los espacios:** Éstos deben estar listos antes de comenzar a rodar. Si esto no es posible, producción y dirección deben estar al tanto del tiempo que requerirá alistar un espacio. Debe buscarse la manera de alistar varios sets al mismo tiempo en paralelo al rodaje.

**11. Orden de vestuario:** El vestuario debe ordenarse por secuencias y días de filmación antes de comenzar a filmar. Un error de acomodo puede hacer que un vestuario no esté presente en el momento necesario. Ésto es peor para rodajes con escenas fuera de la ciudad, donde desplazarse para recuperar algo olvidado no es la opción.

**12. Reacomodo de set:** El set debe ser reacomodado a su forma original después de rodaje. Para evitar un mal acomodo o el disgusto de los dueños, hay que tomar fotografías del espacio antes de decorarlo o vestirlo, para que sirva de guía al momento de retornarlo a su estado original.

**13. Devolución de vestuario y props:** El vestuario debe ser devuelto lavado y planchado. Producción debe cubrir esos costos. Los props no deben presentar desperfectos, por lo que es prudente fotografiarlos antes de sacarlos del almacén para probar que no se han dañado durante rodaje. Cualquier cobro debe ser absorbido por producción.

## **VII. Conclusiones**

El mundo profesional, aunque no lo parezca, si se parece a una microproducción estudiantil. Con productores que recortan costos y dejan presupuestos escuetos al departamento de arte, historias que deben adaptarse a locaciones sin posibilidad de

construir foros, la constante amenaza del tiempo limitado, el estudiante está en verdad preparándose para el mundo del cine. Las pequeñas diferencias a veces radican en la longitud, experiencia del personal, cantidad del personal y presupuesto. El propósito de un director de arte estudiantil, es el de saber ejecutar sus diseños no sólo con su talento artístico, sino con su talento político, pues debe dejar claras sus necesidades a producción y debe saber obtener lo que necesita para que se vuelvan una realidad. La desvinculación de los directores de arte con sus directores, por la naturaleza de la forma de trabajo de las producciones del cuec, donde el director de arte está preocupado por otros proyectos simultáneos y se ve imposibilitado para dedicarle todo el tiempo a su trabajo, hace que haya omisiones que demeritan el trabajo. Una de ellas, es su desconexión con producción a la hora de exigir o conseguir cosas; otra de ellas es su desconexión con fotografía, a la hora de seleccionar colores, luces prácticas y hacer pruebas; otra es su falta de interés por la postproducción y encontrar en ella una herramienta que podría ahorrar dinero. La principal recomendación para el aspirante a director de arte, es que entienda la importancia de su labor e imponga sus necesidades a la producción a través de comunicación constante y obtención de recursos necesarios.

El director de arte debe entender que su trabajo no es técnico, sino creativo. No se trata de pintar paredes, mover muebles, y barrer, se trata de crear atmósferas y espacios. Su trabajo es similar al del escritor en cuanto a la investigación necesaria. A falta de dinero y tiempo, situaciones a las que siempre se verá expuesto del director de arte en el CUEC o TV Azteca, su creatividad y precisión serán sus mayores herramientas.

El director de arte puede ser un creativo que se haga de talentos interdisciplinarios como pintores, artistas plásticos, diseñadores y arquitectos, o bien puede poseer esos talentos él mismo. Ejerce labores de escritura, dirección y producción muchas veces sin darse cuenta. Su trabajo es tan importante como la fotografía, y el alumno debería darle el mismo peso.

Es posible evitar la mala calidad en la dirección de arte por falta de recursos. Pero es importante que se tenga el personal clave que ayude a que los elementos gratuitos se encuentren a tiempo, y hay que tener tiempo suficiente para elaborar pruebas. Si no se cuenta con tiempo suficiente, es probable que los costos se eleven por la

desesperación de último momento. Arte debe de contar con todo el apoyo de producción, quien debe facilitarle permisos y personal, en tiempo y forma. Hay que mencionar que esta metodología funciona solo para el grueso de los rodajes del CUEC, y no para casos especiales de fantasía o terror donde se requieren efectos especiales y maquillaje complicado como mínimo.

Un director de arte del CUEC, debe tener talento para producir, pues esa será la mayor de sus labores fuera del diseño. Para los casos de terror y fantasía, las reglas son más específicas y se requieren más talentos en la producción y postproducción. Aquello que no se pueda conseguir por falta de dinero, se tendrá que conseguir con habilidades de producción.

### **VIII. Bibliografía**

1. Taibo, C. Orozco, M. & Paredes, S. (2011). *Manual Básico de Producción Cinematográfica*. CDMX, CDMX: Conaculta.
2. Brown. B. (2012). *Cinematography Theory and Practice*(2nd ed., Vol. 1). Waltham, Massachusetts: Focal Press.
3. Lobrutto, V. (2002). *Filmmaker's Guide to Production Design* (1st ed., Vol. 1). New York, New York: Allworth Press.
4. Barnwell, J. (2017). *Production Design for Screen: Visual Storytelling In Film and Television*(3rd ed., Vol. 1). London: Bloomsbury Publishing.
5. Murcia. F. (2002). *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia* (1st ed., Vol. 1). Madrid: Fundación Autor.
6. Gentile. M., Díaz. R., & Ferrari, P. (2011). *Escenografía cinematográfica* (1st ed., Vol. 1). Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
7. Affron, C. Affron, M. (1999). *Teoría del set y el set como denotación: Estudios Cinematográficos* (1st ed. Vol. 16) Ciudad de México: CUEC-UNAM
8. Fischer, L. (2015). *Art direction and production design*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

