



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

La dirección de arte en el cortometraje " Dos hawaianas
(nueve tomas para decirte que te quiero)"

tesis

Para obtener el Título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta

Shantal Franceschi Lozada

Director de Tesis: Lic. Sandra Soltero Leal

México D.F., 2008





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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“La dirección de arte en el cortometraje “ Dos hawaianas
[nueve tomas para decirte que te quiero]”

Tesis

Para obtener el título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta

Shantal Franceschi Lozada

Director de Tesis: Lic. Sandra Soltero Leal

México, D.F., 2008

Agradecimientos

Agradecimientos

En primer lugar agradezco a mis padres por todo su apoyo en las locuras que he hecho y que a veces no las entienden, pero que al final acaban felicitando y por todo su amor incondicional. Gracias Juan y Lety. Gracias a mi abuela ya que ella es la causa por la que he podido tener fuerza y hacer lo que he hecho. Gracias a Miguel por estar siempre ahí y además que es una de las personas con quién más disfruto ver y hablar de cine ya que lo amamos. Gracias a los profesores de la ENAP ya que ellos obtuve un poco de conocimiento para poder comenzar un camino profesional. Gracias a Sandra Soltero por aguantar tanto tiempo mi investigación y seguir conmigo, además por todas sus atenciones y su conocimiento. Gracias a todos mis amigos de la ENAP que con sus tertulias de cine pude enriquecer mis conocimientos. Gracias a Emiliano Menéndez por confiar en mí y dejarme hacer arte en su tesis que al parecer quedó complacido con el trabajo. Gracias a Úrsula por ayudarme y soportarme en este cortometraje. A Chavita que nunca me deja morir sola en los cortometrajes. A Elisa por su colaboración en este peliculita. A la Johanna, al Gustavo y Julio por ayudarme en el corto. A Jessi ya que por este corto encontré a una gran amiga. A todos los directores de arte con los que he trabajado y me han brindado conocimiento: Tania González, Daniela Tapia (por haberme enseñado lo que era trabajar en una telenovela), Ruben Bross, Alejandro Martínez (que me dio mucho conocimiento de cómo es el arte en comerciales); al departamento de arte de Malos Hábitos donde pude comer por primera vez una producción grande; A Lorenza Manrique que me enseñó y permitió estar tan cerca del trabajo en la película "Las Buenas Yerbas", a María Novaro que al igual me enseñó la pesadilla directora. A la producción de "Apocalipto" que me enseñó la pesadilla de estar en una producción como esa.

También quiero agradecer a todos los chavos del C.C.C que me han permitido dirigir arte en sus proyectos ya que este trabajo me ha ayudado mucho, Iria Gomez Juan Pablo Miquirray, Adrian Ortiz, Hatuey Viveros, Bernardo, Miguel Salgado, Alfredo Loeza, entre otros.

Y a todos mis amigos: Johanna, Gustavo, Elisa, Sandra, Pedro, Amelí, Abraham, Daniel, Paola Cabrera, Katia, Valeria, Laura, Nuri, Aletia, Karina (peque), al conde por la ayuda en esta investigación, entre muchos más.



ÍNDICE

Introducción	15
CAPITULO I	
1.1 LA DIRECCIÓN DE ARTE	
1.1.1 Definición de la dirección de arte.....	19
1.1.2 El departamento de arte.....	20
1.2 EL GUIÓN	
1.2.1 Guión.....	23
1.2.2 Guión técnico.....	23
1.3 EL EQUIPO DE TRABAJO	
1.3.1 El Director.....	24
1.3.2 El Productor.....	25
1.3.3 Director de fotografía.....	26
1.3.4 Diseño Sonoro.....	26
1.3.5 Diseño de vestuario.....	27
1.3.6 Continuidad.....	27
1.3.7 Gafer.....	27
1.3.8 Utilero.....	27
1.4 LA PREPRODUCCIÓN	
1.4.1 BÚSQUEDA DE ESPACIOS (Scouting)	
1.4.2 Scouting técnico.....	28
1.4.3 Las locaciones.....	29
1.5 ELEMENTOS PARA UN DISEÑO CINEMATOGRAFICO	
1.5.1 La Documentación.....	30
1.5.2 El presupuesto.....	35
1.5.3 El diseño(la forma/ el espacio).....	36
1.5.4 El color(el uso del color en el cine/ el color sicológico).....	39
1.5.6 La textura.....	46
1.5.7 El concepto en el diseño.....	47
1.5.8 El tiempo y el espacio.....	49
1.5.9 Break down(visualizadores).....	50
1.5.10 Esbozos y Bocetos.....	51
1.5.11 Los planos.....	52
1.5.12 Story board.....	53
1.5.13 La Maqueta.....	54

El rodaje	
Cuando se comienza a filmar.....	55

CAPÍTULO II

La preproducción del Cortometraje “Dos Hawainas”

Objetivo general

2.1 Antecedentes del proyecto/ encuentro del proyecto.....	59
2.1.1 Las juntas del equipo / las juntas con el director.....	60

2.2 Guión

2.2.1 Story line.....	61
2.2.2 Guión literario.....	61
2.2.3 Guión técnico.....	61

2.3 El equipo de trabajo

2.3.1 El director.....	62
2.3.2 El productor.....	63
2.3.3 El Fotógrafo.....	64
2.3.4 La Vestuarista.....	65
2.3.5 El vestuario de los personajes.....	65
2.3.6 El equipo del departamento de arte.....	67

LA PREPRODUCCIÓN

2.4 Búsqueda de Las locaciones (Scouting).....	68
2.4.1 Scouting técnico.....	70

2.5 ELEMENTOS PARA EL DISEÑO CINEMATOGRAFICO DE “DOS HAWAINAS”

2.5.1 Documentación.....	71
2.5.2 El diseño.....	73
2.5.3 El concepto.....	79
2.5.4. Paleta de color.....	81
2.5.5 El color	82
2.5.6 Texturas.	86
2.5.7 Break down.....	87
2.5.8 Los planos de las locaciones.....	88
2.5.9 Esbozos y Bocetos.....	89
2.5.10 Maqueta.....	91
2.5.11 La decoración.....	92
2.5.12 Utilería.....	98
2.5.13 Story Board.....	99
2.5.14 Presupuesto.....	100

CAPÍTULO III

Producción del proyecto

Rodaje

3.1 Primer día de filmación.....	103
3.1.2 Segundo día de filmación.....	106
3.1.3 Tercer día de filmación.....	109
3.1.4 Cuarto, quinto y sexto día de filmación.....	115
3.1.5 Séptimo día de filmación.....	116

Conclusiones.....	121
Fuentes de investigación.....	127
Imágenes.....	131

Introducción



La dirección de arte o diseño de producción es un área realmente importante para una película, pero ¿qué sucede cuando por lo general salimos del cine? Los comentarios siempre son hacia la fotografía, la historia o las actuaciones; pocas veces se escucha algún comentario sobre el arte de la película, hasta podríamos decir que se habla más del vestuario y efectos especiales. Igualmente existe una falta sobre el conocimiento de esta área cinematográfica, y es que cuando preguntan ¿en que trabajas? y contestas “en Dirección de arte”, hay una falta de información que hace que no exista un código de entendimiento y concurra una duda sobre ¿Que es la dirección de arte?.

En México existen muy pocos documentos que puedan dar una visión clara sobre la dirección de arte o diseño de producción: qué es, cómo es su proceso y cuáles son los resultados de un proyecto.

Con el fin de poder aclarar todos estos puntos se realizó esta investigación “ La dirección de arte del cortometraje Dos hawainas (nueve formas para decirte te quiero) de Emiliano Menéndez del Centro de Capacitación Cinematográfica, que conforma todo el proceso que lleva la dirección de arte que, aunque es un cortometraje, da un amplio campo para poder explicar paso a paso en qué consiste cada eslabón desde el proceso creativo hasta la cuestión práctica de un diseño cinematográfico.

Esta investigación se divide en tres capítulos. La primera parte se conforma como teórica, donde se explica cada elemento que conforma un diseño cinematográfico, desde quién integra el equipo de trabajo en una producción y cual es su función, hasta la logística del director de arte, sus procesos, las técnicas y herramientas de trabajo para diseñar un proyecto, como son el guión, la documentación, el color, bocetos, entre otros elementos. En este capítulo encontraremos experiencias de varios diseñadores de producción que ayudarán al lector a entender lo exhaustivo que puede ser esta área cinematográfica.

El segundo capítulo conforma una parte práctica y se podrá ver todo el proceso de diseño del cortometraje. Los datos de este capítulo van desde conocer al director, leer el guión, las juntas de producción hasta la preproducción, donde se comienza el diseño cinematográfico con todo su proceso y herramientas, toda esta sección del diseño es sustentada por la parte teórica que tenemos en el primer capítulo. Este punto de la investigación refleja el conocimiento académico obtenido por la ENAP reforzado con el conocimiento profesional que se ha podido alcanzar en estos últimos años.

Y por último, el tercer capítulo es un registro de toda la experiencia que se tuvo en los días de filmación, donde se presentan todas las complicaciones, los aciertos, las relaciones de trabajo, y una de las cosas más importantes; ver los resultados preliminares del diseño de arte de dos meses atrás, ya que el resultado final es cuando vemos el cortometraje editado y post producido en una pantalla.

La forma en este documento en la que usan las citas es en forma americana, donde al lado de ésta se coloca el autor del libro, el año y la página.

CAFÉ

CAPITULO I



that films are always shot in black and white and his trompe-l'oeil painted sets of set design as a dramatic of ambiance, or atmosphere. followed the



the... such... strate... ve role... olution... enties... as enriched... is a young... erage of five... rary, pictorial... schools. Unfortunately... were fleeting... purely material

CAPITULO I

“Creador de un universo independiente ciñéndose a los límites del escenario, haciendo que estos límites hagan imposible dedicarse a la mera reproducción de la realidad, por ello, el diseñador, está obligado a hacer uso permanente de su imaginación”.

Ettedgui

1.1 La dirección de arte

1.1.1 Definición del diseño de producción

El término Diseño de Producción se ha acuñado con el paso del tiempo, esta definición se ha consolidado hasta nuestros días. El director de arte en los comienzos de la industria cinematográfica empezó como ayudante del director sin un puesto definido, a través del tiempo la importancia de su trabajo fue mayor pasando de ser alguien que tenía una disciplina no definida a un director técnico o director técnico artístico, dos connotaciones que en realidad denotan la misma actividad. (Ramírez Juan Antonio, 2003-30)

Muchos diseñadores de producción como Cedric Gibbons, Thomas O’Neil y Jean Hornbostel, entre otros, comenzaron como “chico de accesorios” (property boy) . El propósito del director artístico es el de crear un ambiente propicio al género de la película (en el caso del cine), agregando detalles y destacando las características individuales del personaje o personajes que se pretende enfatizar, y concluir determinadas situaciones dramáticas, además de que, es el arte de la composición plástica de las imágenes. “Así, éste es el encargado en cuanto a lo que se refiere a la escenografía, vestuario, decoración, maquillaje, es la parte importante donde se engloba la unidad visual de una película”. (García Tsao 2002-26)

El diseñador de producción transforma los límites espaciales y de presupuesto. Este encargado tiene como característica ser una persona que da nuevas ideas, que utiliza su imaginación como un motor para desarrollarlo en una producción.

“Dentro de la responsabilidad que tiene un diseñador de producción en una producción cinematográfica, está el control visual de la película” (Ettedgui, 2001-40); esta definición es enunciada por Cameron Menzies, él con la película “Lo que el viento” (Fleming 1939) se llevó concretizó el concepto del Diseño de producción nombrándolo así el padre del término. “En este oficio, comenta Richard Sylbert, diseñador de producción, se trata de rescribir el guión cinematográfico en términos visuales de la película, reflejando la estructura dramática a través de los elementos de diseño que se tengan, como son la arquitectura, el espacio, la línea, el color, el patrón, la repetición, el contraste, etc.” (Ettedgui, 2001-40). Podríamos decir que básicamente, este oficio consiste en entregar el guión en imágenes.

Es interesante el comentario sobre el diseño de producción que hace Stuart Craig, donde dice que “el diseño en cine no tiene nada que ver con el diseño de interiores o con la moda; Stuart Craig comenta que esta profesión está al servicio del arte dramático”. (Ettedgui, 2001-75). Además de que esta labor no se reduce a diseñar decorados, sino que también implica planificar el modo en que se va a emplear el dinero y el esfuerzo de un proyecto cinematográfico. El diseño de producción tiene por objetivo real dar la credibilidad a la acción o a los acontecimientos representados en pantalla.

En el segundo capítulo se utilizará el término de dirección de arte y diseño de producción indistintamente, ya que en el campo del cine Mexicano el término de diseño de producción es relativamente nuevo, y por ello es que son intercambiables. Además de que en el ámbito profesional es común, por la misma situación, que nombren al diseñador de producción como director de arte.

1.1.2 El departamento de arte

El director de arte, para desempeñar su trabajo, necesita de un equipo de personas expertas en varias áreas artísticas como son: dibujo, realización de maquetas, escultores, decoradores, etc. “Es en este caso donde se da la definición del departamento de arte, que es un grupo de artesanos y un equipo de personas quienes trabajan bajo el mando del director de arte”. (LoBrutto, 2002-177). Este departamento de arte se determina y estructura por varias cuestiones; ya que grandes producciones como las que existen en Hollywood o actualmente en nuestro país tienen una estructura muy distinta a una producción independiente.

En el caso de grandes producciones existe el diseñador de producción, quien se encarga de describir el proyecto al director de arte, que es quién se encargará de dirigir todo aquello que haya decidido el diseñador de producción donde el director de arte será quién se encargará de llevar el control de toda la gente que llevara las ideas definidas del diseño a los bocetos, storyboard y maquetas.

Este grupo de personas son los encargados de ir moldeando y desarrollando todo el trabajo de diseño que se decidió, ya sea por el diseñador de producción o el director de arte. “Para Stuart Craig el departamento de arte se divide en dos bloques, el primero gira alrededor del tablero de dibujo, allí donde se diseñan los bocetos preliminares de los decorados. De ahí salen los planos técnicos que utilizará el equipo de construcción, compuesto por ebanistas, albañiles, pintores, electricistas, etc.” (Ettedgui, 2001-73) este planteamiento es muy acertado, ya que por lo general es así como se divide el equipo de arte en el ámbito profesional.

Cuando se trata de películas con muy poco presupuesto, o en cortometrajes, el diseñador de producción o el director de arte tienen que encargarse de elaborar todo lo que refiere con la estética global del proyecto. Se quiere decir con esto, que sólo unos cuantos asistentes se dedican hacer lo que en una película con un buen presupuesto harían las cabezas de cada área del departamento de arte.

Dentro del desarrollo de trabajo de la dirección de arte, cuando se tiene el concepto listo y el estilo, se comienza a trabajar en papel para que el director principie el rompecabezas visual, dándose una idea más clara de lo que resultará. Esto es parte del trabajo, elaborar los esbozos, los planos y maquetas. Cada una de estas herramientas se definirán más adelante, aquí sólo estamos aclarando quién es el encargado de realizarlas.

En este departamento existen varias áreas que son supervisadas por el director de arte. Se encuentran **los dibujantes**, que son los encargados de llevar con trazos perfectos y a la escala indicada por el director de arte, los bocetos creados por el diseñador de producción; estos bocetos se proyectan ya con previa información de las locaciones o foros donde se va a realizar la película, quedando así lo más certero posible el trabajo que posteriormente se materializará, ellos también se encargan de realizar los planos arquitectónicos de las locaciones, que ayudarán, si se da el caso, a la construcción de paredes, ventanas, puertas, etc. Además pueden dibujar cualquier necesidad que se presente en el proyecto en este rubro. Se encuentra también la persona que se encarga de realizar el **story board** (visualización cuadro a cuadro de la película); para muchos directores esta parte es muy importante ya que es donde pueden comenzar a ver más claramente la historia. Después se encuentran los maquetistas, que son los encargados de realizar **las maquetas**; en éstas se construye toda la información de los bocetos, pero en una forma tridimensional, llegando así a una situación más real de cómo quedarán los sets. Mas adelante se explicará a fondo sobre las maquetas y el story board. Con estos dos elementos, como son los bocetos y las maquetas, se llega al proceso de la construcción. El equipo de construcción está compuesto por la cabeza del equipo, que es **el constructor**, él, con toda la información entregada en los planos como son las medidas, la localización de ventanas, puertas y detalles arquitectónicos, comienza, junto con el director de arte y el diseñador de producción, a ver los materiales que sean los más adecuados a las necesidades de cada set, como podría ser cantera en paredes, ladrillo, piedra, madera como el pino, caoba, etc. En este equipo de construcción están **los carpinteros**, quienes bajo las órdenes del constructor, se encargan de manipular y crear paso a paso todas las necesidades que se estén presentando, desde construir tarimas en el piso, poner paneles¹ (estos paneles son hechos para crear paredes, o como estructuras que dividan espacios) etc. Los carpinteros también fabrican muebles, si son de utilería son muebles que no tienen ninguna acción con los personajes, pudiendo ser huecos y solo tener el frente (estos solo contribuyen como parte de la decoración) o muebles que sí tendrán presencia y acción en la escena siendo resistentes y funcionales.

Otro rubro en este equipo de construcción es el de **los pintores**, quienes son los encargados de pintar los set ya construidos, siendo muy cuidadosos en cuanto a las texturas o cualidades del color en su aplicación. Los pintores son los encargados de dar color a cada set, estos deben tener un gran conocimiento sobre el color y las calidades de los diferentes tipos de pintura

En ciertos sets existe la necesidad de mostrar un tratamiento en época o un desgaste determinado de tiempo en las superficies de las paredes, en los pisos, en ventanas, cristales, en tecnicismos cinematográficos a este trabajo se le llama **Pátina**, este término es utilizado cuando existe una necesidad de transformar el espacio en un espacio desgastado, viejo, húmedo, maltratado, esto se da por medio de distintos materiales para lograr ciertas texturas que lograrán resaltar estas necesidades; este procedimiento se realiza por varios procesos y con distintos materiales, dependiendo la necesidad que se tenga. Avejeitar es el proceso más común y utilizado, debido a su costo: se mezcla agua con café soluble instantáneo y se cubren las áreas que se necesitan ver viejas; para realizar óxidos, existen varias técnicas, una de ellas es usar ácido en el procedimiento para las humedades, de igual forma, existe una gran variedad de procesos ya que existen

Nota

¹los paneles son hojas completas de madera que por lo regular miden 2.44 mts x1.66, existen dos tipos de paneles, unos hechos con un marco hecho con chaperas de 7 cm de ancho y cubierto por loneta o manta convirtiéndose en grandes lienzos, y los segundos hechos de igual manera por un marco de chaperas de madera pero éstas con un tapón de una hoja de madera.

distintas formas de humedades, más adelante se hablará a fondo sobre las texturas.

Existe el otro bloque del departamento de arte: **El decorador**, es el encargado de decorar los espacios a utilizar en una película, éste es informado por el diseñador de producción sobre el estilo, concepto, paleta de color, las formas y texturas, así como la época en que se desarrollará la película. El trabajo de un decorador en una película es distinto al de un decorador de interiores que haga un proyecto para una oficina o una casa, porqué esto? no hay que olvidar que todo el diseño cinematográfico esta enfocado a una historia y a unos personajes, esto hace que el trabajo decorativo este enfocado más a un trabajo dramático y no solo al decorativo, en esta parte no hay que dejar de mencionar que lo que se va a decorar en ficción y por ello existirán detalles en una decoración que en la vida real no tendrían cabida. Teniendo el decorador toda esta información comienza a hacer una investigación sobre los muebles, cortinas, lámparas y todo tipo de accesorios decorativos como cuadros, ceniceros, carpetería, teléfonos, radios, televisiones, etc; la investigación se hace por medio de libros, fotografías, datos en Internet, revistas. Con la información obtenida comienza una búsqueda en bodegas de arte, mercados de pulgas², en caso de que no se encuentre algún mueble o accesorio decorativo que se requiere por la época o por un diseño hecho propio para la película se manda construir.

También se da la búsqueda de distintas telas ya sea para cortinas, apliques en algún espacio o para tapizar muebles; al igual de papel tapiz así como pisos, tapetes alfombras, etc. Cuando se tiene toda esta investigación se colocan las fotografías de todo lo buscado, ya sea en cartulinas o en papeles de formato grande, con esto se ayuda a que todo el personal pueda saber sobre esta información. El decorador es el que con su conocimiento acerca de las distintas épocas y estilos decorativos, además de saber la distribución de inmobiliario y la mejor manera de poner elementos decorativos, le da al proyecto el carácter y la función necesaria a cada set.

En este proceso el diseñador de producción junto con el decorador seleccionan las cosas que son funcionales para el proyecto, de ahí teniendo toda la información de decoración, se comienza a realizar los bocetos, las maquetas y de ahí la construcción o el montaje en una locación.

Cuando el diseño está listo (dependiendo el ritmo de trabajo ya sea en semanas o días) el decorador se dispone a montar las cosas en el set, a esto se le llama **vestir el set**. Cuando está terminado el set y comienza la filmación el encargado de poder mover, poner otro elemento en cuadro, limpiar algún objeto, etc. se le llama **set dresser**. Este solo se encuentra en filmación o puede estar en la preproducción ayudando pero justo cuando comienza la filmación su trabajo será estar en set.

El último detalle que se hace en un set lo da **el ambientador**, quien es el encargado de dar el detalle al espacio, es el comisionado de dar el ambiente que se necesita, esto es, si el espacio necesita verse polvoso, sucio, desorganizado, pulcro, arreglado, Él, con distintos materiales, logra dicho fin. También se encarga de ciertos elementos que se encuentran en el set, que necesitan verse usados, como velas, cortinas, o elementos de una cocina donde hay alimentos como pan, fruta, etc.

² en México son llamados mercados de chácharas o de segunda mano

1.2 El guión

Hablar de un guión es tarea compleja ya que no se encuentra dentro del terreno de la literatura ni de la dramaturgia ni es la película propiamente dicha. Es verdad que un guión nace en el terreno de las palabras, sin embargo, éste se transforma o termina en el de las imágenes y sonidos. En términos simples un guión es un texto escrito en el que se cuenta la historia de uno o más personajes. Aquí, “el guionista o autor, crea una progresión de incidentes que acontecen al héroe en la persecución de una sola meta”. (Novaro Beatriz, 2003). A diferencia del cuento o la novela, el guión tiene una vida efímera, ya que es el primer paso para la creación de una película, pero, una vez terminado, lo escrito se irá transformando en cosa, hechos y acciones vivas y concretas que culminaran en la pantalla.

Desde un punto de vista más amplio, el guión es la base para que toda la maquinaria de la cinematografía se ponga en movimiento. A partir de éste, los actores memorizarán diálogos y acciones; el sonidista canalizará los diálogos, sonidos y ruidos que tendrá que captar; el productor podrá empezar a hacer un balance de los costos de la historia, el fotógrafo podrá sugerir los ámbitos lumínicos que mejor concordarán con la historia haciendo su diseño de iluminación más propicio para la historia. De igual forma el diseñador de producción tendrá la base para desarrollar, y posteriormente proponer, el diseño de los espacios, decorados y ambientes.

El guión literario consiste en la presentación narrativa y ordenada de las acciones y diálogos, todo estructurado en secuencias, y dispuesto a ser llevado a la pantalla. El guión literario debe de ser sencillo y directo, debe huir de los detalles y situaciones secundarias que recargan la acción y retardan la culminación del relato³.

Es cierto que como indica Jean Claude Carrierè, coguionista habitual de Luis Buñuel, “el guión se halla más próximo a la imagen y al director que a la forma escrita al escritor”⁴.

Para los diseñadores de producción el guión es la parte fundamental en el proceso de trabajo, es el primer acercamiento a los personajes y los espacios donde actuarán. Para Ben van Os, el diseñador de producción de Peter Greenaway, la lectura del guión constituye el primer paso de su proceso de diseño; “a lo largo de la primera lectura ya comienza visualizar el film, y lo cierto es que el diseño final raras veces difiere en exceso de esas primeras impresiones”. (Ettedgui, 2001-162)

1.2.1 El guión técnico

Esta es una herramienta utilizada por el fotógrafo y el director, esta herramienta es una guía que lo ayudará a saber qué tipo de encuadre o emplazamiento utilizará en cada escena, es una panorámica a futuro que no dejará que titube el fotógrafo a la hora de filmar, con esto no se está diciendo que no puede haber cambios a la hora de la filmación, pero sí es una parte que aclara por donde irá el trabajo del fotógrafo. Actualmente el guión técnico ha sido cambiado por el **shooting** que es un trabajo más reducido donde solo se muestran los movimientos de cámara y encuadres de cada escena eliminando los acontecimientos que suceden en cada una de ellas. Para el diseñador de producción puede ser una herramienta útil ya que puede ver lo que sucederá en cada escena y contemplar las necesidades que se presentarán.

³<http://iris.cnice.mecd.es/media/cine/bloque4/index.html>

⁴ibidem

1.3 El equipo de trabajo

Para que una historia pueda materializarse es necesario juntar a todo un equipo de expertos de cada área que necesita ésta, como fotógrafo, director de arte, director de sonido, etc. Definitivamente la entidad principal en este conjunto de personas es el director y claro el productor.

La forma debe adaptarse a la función “Un dominio total de la forma”.
Hitchcock

1.3.1 El Director

Para comenzar el Director de una película es el encargado de visualizar cada momento de ella, es el comisionado del producto final.

Específicamente, en el momento del rodaje, “al director le corresponde dirigir a los actores, establecer la puesta en escena, marcar los movimientos de cámara y sus emplazamientos, así como determinar la duración de las tomas”. (García Tsao 2002-13)

Podríamos decir que el director debe ser una persona que requiere un carácter de dominio para poder manifestar todo un conocimiento y requerimientos a todo un grupo de personas que desempeñaran distintas tareas. Como dice Antonio Acosta “El director es quien debe de controlar hasta el más mínimo detalle del escenario (ya sea preexistente o adaptado, natural o reconstruido) en el que se desarrolla la acción y dirija la interpretación de los actores con el fin de obtener los mejores resultados; y, finalmente, debe controlar todas las fases de filmación y el montaje, coordinando la profesionalidad técnica y artística de muchas personas”. (Acosta, Antonio 1997-197).

Otra característica de un director es el estilo que tiene, en Francia en los años cincuenta se dio algo llamado “Política de autor” (García, Tsao 2002-14) que es, que un director debía imponer su estilo personal; esto hizo que los directores tuvieran más fama y así la gente iba a ver películas por el nombre del director y no tanto por los actores.

Dentro de los rasgos de un director estaría que éste tiene la capacidad de utilizar todos los medios de que disponga con el único fin de alcanzar un determinado objetivo comunicativo y expresivo. (Acosta, Antonio, 1997-197). Cuando la película entra a la fase de post producción, el director también tiene una parte importante en este proceso, él determina junto con el fotógrafo los ajustes de color y edición.

1.3.2 El productor

En una película es de suma importancia el productor ya que él es, en algunos casos, quién busca historias para materializarlas, esto lo hace cuando cuenta con un capital financiero de por medio. En otras ocasiones éste busca patrocinios o financiamientos privados o del estado para poder realizar una película.

Un productor tiene intervención en la creación de una película en la medida que desea cuidar su dinero y, por lo tanto, hará lo posible porque el producto salga de acuerdo con sus intereses.

El cine se encuentra en una línea muy delgada entre ser arte o entrar en el mundo de la industria del entretenimiento. “Es en la época del cine de Hollywood en los años 50, donde los productores como los Mayer, los Goldwyn y los Zanuck comienzan a ver al cine como una línea de ensamble industrial”. (Garcia, Tsao 2002-16). Actualmente se sigue viendo de esta forma, los productores, la gente que invierte dinero, son ejecutivos de consorcios multinacionales que sólo están atentos a ver resultados en taquilla y poder multiplicar sus inversiones. Para beneficio de las producciones independientes, sigue habiendo gente con intereses artísticos que deja a un lado la cuestión de obtener grandes regalías, y apuesta a realizar una obra que sea una satisfacción personal.

Otra de las características que tiene el productor es la de encargarse de reunir y contratar al personal que colaborará en el proyecto.

Hay veces que es el productor el que genera un proyecto y hace todo, incluso dirigir (al director), para que se lleve a cabo de acuerdo con su visión; un ejemplo de esto es, David O. Selznick, el productor de *Lo que el viento se llevó*; Val Lewton y recientemente George Lucas.

El productor siendo la persona que tiene el dinero ya sea por financiamientos buscados o por tener su capital propio, necesita a alguien que administre ese capital y sea el encargado de las necesidades, éste es llamado gerente de producción, que además es quién se encarga de los distintos aspectos de una película.

“Al gerente de producción le corresponde calcular el presupuesto, hacer un plan de trabajo, estimar cuánto durará el rodaje y en qué sitios se organizarán”. (Garcia, Tsao 2002-17) Además se encarga de los contratos del personal, así como de los distintos servicios que se necesiten, asimismo es el encomendado de las compras de materiales que se requieran.

1.3.3 Director de Fotografía

Es el responsable de las imágenes que aparecen en la pantalla, es quién colabora en la creación de una atmósfera. A su cargo está el diseño de iluminación, así como el manejo de la cámara, etc. Podríamos decir que el director de fotografía es el ojo del director.

El director de fotografía siempre tiene una estrecha relación con el diseñador de producción, ya que entre los dos tiene que existir un conocimiento sobre las propuestas que dan ambos. Esto es de suma importancia, ya que ésta información servirá para que puedan determinar mejor su trabajo, un ejemplo de esto es que el diseñador de producción muestra la paleta de color que desea y con ello el fotógrafo puede darse una idea de cómo hacer su diseño lumínico, qué tipo de filtros utilizará, qué colores; dentro de estas pláticas que hay entre el fotógrafo y el diseñador de producción también se maneja por donde irá el color y si éste será contrastado, armonioso, etc. Todo lo anterior, claro está, se comenta con el director porque al fin y al cabo es el que decide finalmente como será todo el diseño.

El director de fotografía además de hacer una correspondencia precisa con el diseñador de producción también crea una vinculación estrecha con el director.

“Entre las mancuernas más famosas se encuentran D. W. Griffith y Billy Bitzer, Sergei Eisenstein y Eduard Tissé, Ingmar Bergman y Sven Nykvist, Emilio Fernández y Gabriel Figueroa, Alfred Hitchcock y Robert Burks, François Truffaut y Néstor Almendros”.(Garcia, Tsao 2002-19)

1.3.4 El Diseño Sonoro

Estos tres rubros, junto con el director de arte, son, digamos, las estructuras que formarán en la preproducción lo que posiblemente se filmará en el rodaje. Sin dejar de darle importancia, está el **Diseñador de sonido**, quien se encargará por medio de música y sonidos de dar una ambientación sonora a la película. Éste, al igual que un director de arte, hace todo un proceso de diseño, comienza a ver los detalles sobre la historia, el matiz que se desea en cada acción y el tipo de sensación que dará la fusión del diseño de arte, el diseño de iluminación, la dirección de actores, para así incorporar su diseño y poder agrupar todo lo anterior y tener un trabajo excepcional.

En un rodaje se encuentra la persona que se encarga del sonido, que en términos coloquiales es “**sonido**”, éste se encarga de regular y ajustar todo lo que se refiera con captar los diálogos de los actores, de los micrófonos y captar sonido ambiente. En ocasiones el que diseña la parte de sonido es el mismo que se encontrará en set. Esto sucede con frecuencia en cortometrajes o en largometrajes de bajo presupuesto. Otra persona que colabora en el área de sonido es el “**boom**”, asistente del sonidista que es el encargado de manejar el micrófono llamado boom⁵ y de los micrófonos inalámbricos para los actores. Éste debe de tener fuerza y control en los brazos ya que la precisión de colocar un boom en una escena es complicado, por lo general el boom va muy cerca de los actores, objetos o cosas que se quieran registrar y un mal movimiento puede hacer que entre a cuadro.

⁵Micrófono que recibe el sonido de los personajes y el ambiente en el que se encuentran

1.3.5 El diseñador de vestuario

Es aquél que se encarga de confeccionar el vestuario de cada personaje. Su trabajo comienza cuando el diseñador de producción le da ideas de cómo podría ser el diseño, la paleta de color, texturas, formas, etc. Éste comienza una búsqueda y realiza los bocetos donde muestra los diseños. Un Diseñador de vestuario tiene la función de crear atmósferas, épocas, sensaciones por medio de la vestimenta que lleva un personaje.

1.3.6 Continuista

Cuando se realiza una película en ocasiones las escenas no se filman en el orden de la historia, esto por varios factores: por los tiempos de los actores, por fechas de locaciones, por condiciones climáticas, etc. Posiblemente un lunes filmen parte de la secuencia uno y el siguiente lunes terminarán ésta, todo lo que se vio ese lunes tiene que estar exactamente igual para el lunes próximo. Al igual que puede darse en caso que dentro de la historia pasen dos años y ya sean los actores como su entorno tendrá cambios. Por ello, es necesario llevar un control sobre todo lo que sucede y existe en el cuadro en cada toma. Para esto existe el llamado “Continuista”. Su trabajo consiste en estar siempre al lado del director, el continuista es la mano derecha del director. Éste tiene una carpeta donde lleva un control de cada escena; en esta carpeta describe el vestuario que llevan los actores, el eje de miradas de los actores, el tipo de lentes y filtros que utilizó la cámara, además de checar que todo lo de decoración y ambientación esté en su lugar; los peinados también son parte de su trabajo. Él también siempre le pregunta al asistente de cámara el material de película que han utilizado, o sea, el número de pies utilizados y la duración de la toma. En un largometraje de presupuesto promedio el continuista utiliza una cámara polaroid para registrar todos aquellos detalles anteriormente dichos. En la actualidad esta cámara está siendo sustituida por las cámaras digitales.

1.3.7 Gaffer

El gaffer es la mano derecha del fotógrafo, este es quién se encarga de llevar el diseño de iluminación que realizó el fotógrafo. Con el gran conocimiento que tiene el gaffer en cuanto a la cuestión técnica de las luces y todo aquello que se requiera para levantar la iluminación es quién con su equipo llamado staff montan esta. Dentro del conocimiento del gaffer también puede sugerirle al fotógrafo como llevar las luces, si se da el caso solamente. Diremos que este equipo es la parte técnica de la iluminación.

1.3.8 Utilero.

En un largometraje existe la persona llamada técnicamente “Utilero”, que se encarga de utilería o en inglés “props”, estos son todo aquel objeto o mueble que el actor manipula en el set. En la preproducción este sujeto se encarga de conseguir o en su defecto, fabricar los props (dummies) que usarán los personajes. El utilero también tiene que ver la continuidad cada que se acaba una toma, éste toma registro de los props que se hayan utilizado. Los props sólo pueden ser manipulados y movidos por éste. En producciones estadounidenses a este integrante del equipo se le llama Prop Master.

1.4 LA PREPRODUCCION

1.4.1 LA BUSQUEDA DE ESPACIOS (Scouting)

Existe una parte que es muy importante para la realización de un cortometraje que es la búsqueda de las locaciones que se utilizarán en el rodaje. El llamado Gerente de locación es la persona encargada en realizar todo el proceso para encontrar los sitios deseados, éste a su vez contacta a los llamados scouter, que son personas que tienen un archivo bastante amplio y conocimiento en cuanto a espacios, facilitando el proceso de búsqueda a efectuar; éste gerente se encarga de las negociaciones que dan paso a que el equipo necesario conozca el lugar. Este proceso de búsqueda, evidentemente, sólo se da cuando no se empleará construcción de sets.

El papel que desempeña un director artístico cuando va a utilizar una locación en exterior es observar las condiciones del lugar, si está pintado, tapizado, si las paredes sufren de humedad, todos los detalles que ayudarán a definir qué necesidades se deben cubrir para poder realizar la parte de la escenografía. Además es un encuentro con la arquitectura; el director de arte reconoce qué estilo tiene la construcción, y comenzará a denotar el trabajo que se tendrá que hacer a futuro.

El director de arte comienza la labor con su equipo de trabajo, los cuales toman medidas de los espacios, las medidas de las ventanas, de las puertas, de las paredes y techos para tener una clara información y con esto poder empezar a hacer las modificaciones necesarias.

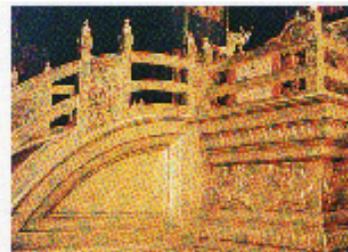
La búsqueda de los espacios tiene un gran importancia en cuanto a la planeación y realización de una película, un ejemplo de esta importancia se da en la película de Kundum (Martin Scorsese, 1977). (imagen1-3), donde por problemas de producción no se pudo filmar esta película en el Tibet, así que tuvieron que recrear el Tibet en los Estados Unidos; el trabajo del diseñador de producción fue exhaustivo, desde la documentación hasta la producción. Esta muestra del trabajo hecho en set da una idea de la magia que contiene el cine. (Ettgurri, 2001-61).



(1)



(2)



(3)

1.4.2 Scouting Técnico

El scouting técnico es un proceso bastante importante ya que todo el equipo podrá tener una idea más aproximada de lo que sucederá en el set. El director junto con el fotógrafo comienzan a plantear los movimientos de cámara, los desplazamientos, las condiciones espaciales para saber las limitaciones de los movimientos y acciones de los actores, así como también el fotógrafo ve las condiciones que existen de iluminación y los accesos de ésta.

Esta parte es importante para el director de arte ya que podrá saber qué necesidades de espacio tendrá, la manera de ubicar el decorado de una forma más óptima y funcional para los actores y cómo estará más o menos la iluminación.

Ahora bien, si no se tienen las locaciones indicadas se comenzará con la construcción de los sets, que serán hechos (cómo se ha comentado anteriormente) por el constructor en un foro o estudio.

1.4.3 Las locaciones

Las locaciones son aquellos escenarios donde se fabricarán esos espacios ficticios que por un momento serán creíbles, donde los actores se apropian y son por un instante dueños de la historia y de ese espacio. “Para Bunstead el lado más positivo de rodar en el estudio es que se puede diseñar hasta el último detalle. Rodar en el estudio te permite jugar con el espacio y pasarlo en grande con el trabajo. Cuando se filma en exteriores hay muchas limitaciones”. (Ettedgui 2001-23)

Existen dos tipos de escenarios para la realización de una película unos son **estudios o foros(4)**. En estos el diseñador de producción realiza un diseño previo con todas las necesidades que requiera el espacio. En este tipo de escenario se permite jugar más con el espacio ya que no hay limitaciones de ningún tipo.



(4a)



(4)

Este recurso consta de mucho presupuesto, podríamos decir que el cine nació con este tipo de recurso ya que por cuestiones técnicas la cámara no podía ser transportada a exteriores. Para algunos directores de cine, los estudios son más gratos para trabajar. Un ejemplo de ello es que al director de cine Hitchcock le gustaba trabajar en foros. El diseñador de producción Henry Bunstead comenta que en la película de La trama (1976); Hitchcock, ante su gran carácter, un día en llamado, el cual era nocturno y en exterior, canceló todo y decidió que todo lo que estaba en la locación de ese exterior fuera construido en foro. (Ettedgui 2001-23)

El segundo tipo son los lugares existentes que se adecúan a las necesidades de la historia, estos llamados en exterior y comunmente Locaciones, son aquellos lugares donde se construye o donde pueden retomarse espacios ya creados, reales. En este tipo de lugares existen muchas limitaciones. Algunos diseñadores de producción están en total desacuerdo con este recursos, ya que explican que la magia de diseñar una película es ésa, poder proyectar los espacios de una forma creativa y sin limitaciones.

Existe una ventaja con este tipo de recurso el cual es el presupuesto, los costos disminuyen ya que no existe una construcción total del espacio, posiblemente se adecuen detalles o se cambien algunas cosas que nunca se aproximarán a elevados costos. Éste es un recurso que es muy utilizado en producciones de bajo presupuesto y en cortometrajes.

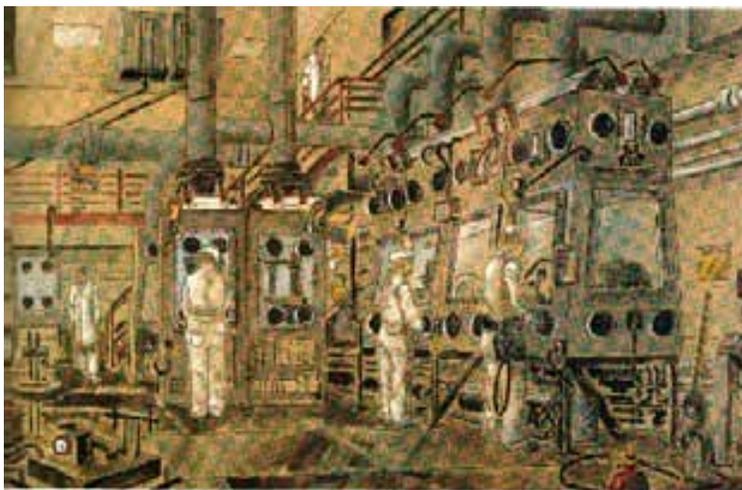
1.5 ELEMENTOS PARA UN DISEÑO CINEMATOGRAFICO.

1.5.1 La documentación

Una herramienta totalmente necesaria para poder desarrollar un diseño de cualquier área es sin duda la documentación. Esta, en una película es la parte que enriquece el material para los actores y en la historia. El guión es quien informa acerca de dónde y cuándo se establece la historia. Este proceso de documentación es quien saca a flote la información específica necesaria para el diseño que se realizará, este diseño también puede seleccionar qué elementos son necesarios para reunir mejor el contenido de la película. Los conceptos y las metáforas creadas para el trabajo conjunto que necesita un proyecto cinematográfico son incorporados a los datos que se logran por medio de la documentación, ésta es la parte que nutre la elaboración de los planes de trabajo.

Este proceso es uno de los más excitados aspectos en el trabajo de la dirección de arte, es donde se encuentran las variadas posibilidades, donde se podrán ganar factores positivos y acertados para el proyecto.

Cada película explora nuevas áreas que expanden la experiencia y conocimiento acerca de los lugares y espacios visitados en el pasado, esto se da gracias al encuentro con variedad de libros. En la parte de la documentación en la película de Silkwood (Mike Nichols 1983) la Diseñadora de Producción Patrizia Von Brandenstein tenía que diseñar una planta nuclear, al no encontrar tanta información, y sin el recurso de poder visitar alguna, tuvo que crear el espacio con la poca información de gente que trabajó en esos lugares y su imaginación. (Ettedgui 2001-87),(5).



Aquí encontramos una fusión de inspiración y astucia, es interesante este caso ya que, aunque no se realizó el lugar como es en realidad, fue funcional y adecuado para el director de la película.

Existen varios recursos a los que se puede recurrir para realizar una documentación de un film.

1.5.1.2 La pintura

Es el recurso más antiguo que puede tener un diseñador de producción ya que nació antes que la fotografía y otros medios. En ésta, se puede identificar la arquitectura, estatus y modos sociales. Además de que puede ser una fuente de inspiración por los colores, las formas y la composición de las obras. La diferencia entre la fotografía y la pintura es que la primera tiene una verdadera reflejo de la realidad y la pintura puede tener varios puntos de vista y de interpretación.

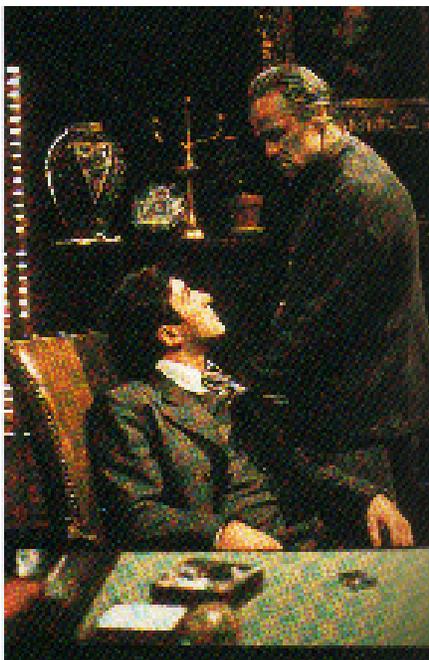
El artista Rembrandt y Edward Hopper son especialmente importantes para el trabajo de los creadores cinematográficos. Rembrandt por el uso del color, contraste y composición y Hooper por el uso de la luz natural, sus fuentes realistas y su sentido de su composición (LoBrutto, 2002-35) (im.6-7)



(6)



(7)



(8)

En la película de El Padrino (Ford Coppola, 1972-1990), existe una relación directa entre el trabajo de Rembrandt y el diseño de la película, así como el estilo fotográfico. (LoBrutto, 2002-35). (8)

Edward Hooper ha sido un artista que ha inspirado a varios creadores cinematográficos en los años noventas. Entre las películas donde existe una influencia de este pintor, está Dinero caído del cielo (Herbert Ross, 1981) (9).



9

El Diseñador de producción Ben Van os en la película de El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante (Greenaway,1989) utilizó la influencia de la obra pictórica de Franz Hal y en El niño de Macon (Greenaway,1993) ocupó el trabajo plástico de Rembrant. (Ettedgui 2001-162 y 165) (10)



10

1.5.1.3 Bibliográfica

Este proceso de documengación es al que mas se recurre cuando nosotros los diseñadores y comunicadores visuales necesitamos buscar información que enriquezca nuestro proyecto, en el cine de igual forma es utilizado. En estas búsquedas que se dan por medio de libros, son una gran referencia ya que existe una gran variedad de títulos del tema que uno este buscando, son una herramienta que es fácil de adquirir al igual que es un recurso de los más antiguos.

1.5.1.4 Las revistas

Son un excelente y accesible recurso para los espacios. Este elemento documental tiene la ventaja de contener una multiplicidad en títulos para seleccionar, especialmente en áreas como diseño de interiores, diseño de casas y de decoración. Las librerías son un buen recurso para buscar revistas de tiempo atrás donde se pueden buscar épocas específicas.

Las revistas son buena referencia en la búsqueda de color, textura y materiales. Sus imágenes y los ejemplos mostrados por estas pueden ser montadas en unos displays para presentar la paleta de color, ideas de arquitectura y otros conceptos del diseño para el director. (LoBrutto, 2002-38)

1.5.1.5 La fotografía

También se encuentra la fotografía como un recurso para documentarse. El departamento de arte utiliza dos categorías que son de archivo u originales⁶.

Las Fotografías de archivo son cuadros históricos de locaciones en interior o exterior que ayudan a entender y determinar un espacio físico, la arquitectura, los detalles, las dimensiones, texturas y color. Las fotografías de esta índole son encontradas en librerías y en colecciones de museos, en revistas, en internet y en libros.

⁶ Sobre el tema de las fotografías de archivo u original consultar el libro (LoBrutto, 2002-37)

En la segunda categoría se encuentran **las Fotografías originales**, donde el departamento de arte puede disponer de su propio material o fotografías de otros proyectos que puedan ayudar a aclarar o resolver algún detalle, documentos de locaciones, fotografías de los scouting y otras referencias. Un ejemplo sobre el material en fotografía está en la película “Principiantes”

(Julien Temple 1986) que por causas de permisos, la producción no se pudo realizar en el barrio de Notting Hill. John Beard, diseñador de producción, tuvo que recurrir a la fotografía para poder realizar un decorado de estudio. (Ettedgui 2001-172).(11-12).



11



12

1.5.1.6 El Video

El video es una fuente donde se puede recurrir para buscar un sin fin de imágenes, hechas por nosotros mismos de proyectos hechos anteriormente, o de trabajos de alguien más. En la actualidad existe el DVD que nos permite explorar imágenes de películas, documentales y programas, Y que sin ningún problema se pueden ver las veces que se necesiten. En este bloque podría entrar la televisión, específicamente de cable o de paga, que es también una puerta hacia la documentación; existen varios canales que ofrecen distintos temas como Discovery Channel y History Channel que pueden ayudar a aclarar algún aspecto social, espacial, histórico, etc.

Un ejemplo de la utilización del video fue en la película de Steven Spielberg Salvando al soldado Ryan (1998) donde el director y su equipo de producción se apoyaron en material de archivo de la película La guerra de las Galaxias por su combate fotográfico, el estilo cinematográfico y el realismo de su diseño de producción para este combate.

La cámara digital actualmente es una herramienta extraordinaria ya que con ella podemos captar datos inmediatos que podrán ser un archivo valioso para proyectos futuros.

1.5.1.7 Historia oral

Existen casos en los que es imposible tener acceso a información de lo que necesita un diseñador de producción, así que es necesario utilizar la imaginación con los recursos que obtenga por sí mismo.

Este caso se ejemplifica con la situación de la diseñadora de producción Patrizia Von Branddenstein, que sin tener ningún dato sobre una planta nuclear que necesitaba para la película de Silkwood, logró realizar su diseño; esto lo pudo hacer viendo por fuera una planta nuclear y con testimonios de personas que lograron darle detalles de espacios y del tiempo específico que la diseñadora necesitaba.(13)



13

Este recurso que es el más nuevo y más rápido de todos los que se han mencionado para un diseñador y comunicador visual, así como para un director de arte es la **internet**. Con esta manera de documentarse existe la forma de mirar distintas páginas web en que pueden ser vistas al mismo tiempo y a una velocidad vertiginosa. Con este medio se pueden buscar desde arquitectura, muebles y decoración, Con la ventaja de la internet, se puede ir depurando, seleccionando o comparando la información. Existe una desventaja en cuanto a las imágenes que se muestran en internet, y es que por lo regular las imágenes tienen una calidad de resolución baja, haciendo que éstas sólo sean contemplativas y no para fines de impresión.

Todo el trabajo de un director artístico o diseñador de producción es muy enriquecedor, el sólo hecho de poder incorporar un tiempo y un espacio que no existen pero que se vuelve real es maravilloso, una de las cosas más placenteras, no para la investigadora ya que no ha tenido la oportunidad de hacerlo, pero que varios directores de arte o diseñadores de producción dicen que trabajar en proyectos de época es un verdadero placer, porque es enfrentarte a un tiempo que ya existió y que históricamente tiene características específicas las cuales tendrás que atrapar y desarrollar en un set.

“Las películas de fantasía, de época o ciencia ficción son las que demandan un mayor esfuerzo en la labor del diseño, pero con esto no se afirma que las películas actuales o con un modo documental sean sencillas.”

Ettedgui

1.5.2 El presupuesto

Este rublo es una parte importante en la elaboración de un diseño de cualquier área ya sea industrial, gráfico, cinematográfico, etc. Aquí es donde se lleva todo el control administrativo. Específicamente en el diseño cinematográfico y más específicamente en los largometrajes quien lleva este control del presupuesto en el área de arte se le llama **Coordinador de arte**, éste junto con el diseñador de producción comienzan a enlistar las necesidades que tendrá cada set en cuanto a construcción, decoración, utilería y los honorarios de todo el personal. De ahí este coordinador maneja a los proveedores y sus materiales, así como, sus honorarios.

Además este coordinador es quién tiene el contacto con el área de producción y el dinero que recibe de éste para el departamento de arte. Cuando se comienza una película, el productor tiene un presupuesto que es entregado al diseñador de producción, éste al ir viendo las necesidades de cada secuencia ensancha o reduce costos, que regularmente son multiplicados en lugar de restados. El manejo de un presupuesto que tiene un director de arte tiene la misma carga creativa que su diseño, ya que tiene que ir moldeando los costos para todo lo que necesite.

En un cortometraje escolar las cosas son distintas en cuanto a los presupuestos y dineros ya que, como no hay recursos, el coordinador de arte es el mismo director de arte, y aquí con más razón, cada peso que exista tiene que ser bien utilizado.

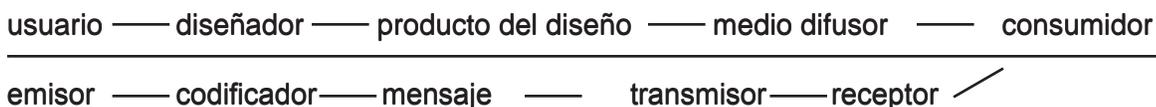
1.5.3 El diseño

Cuando un diseñador y comunicador visual se enfrenta con un proyecto cinematográfico, este se enfrenta de igual manera a utilizar los **elementos visuales**⁷. Claro, que siendo que una película es un medio audiovisual las necesidades y sus resultados tienen que moldearse justamente a su medio. Dondis describe- “que estos elementos son la materia prima de toda la información visual que esta formada por elecciones y combinaciones selectivas”(Dondis, 1976-53)

El diseño, como dice Wucius Wong, “es un proceso de creación visual que contiene un propósito. Una creación visual se fabrica, se distribuye, se usa y relaciona con su ambiente”. (Wong 1995-41).

La creación de un diseño no solo debe de ser estética sino también funcional. Aunque esta definición corresponde particularmente al diseño gráfico, contiene factores que participan en la concepción de un director artístico cinematográfico.

Para que podamos hablar del proceso del diseño hay que comenzar diciendo que el diseño es un proceso creativo y que comunica algo, existe una cadena de comunicación que tiene que ver con el usuario y el consumidor que sería esta:



En una película el usuario sería el director y la productora el diseñador sería el director de arte el producto del diseño sería entonces, toda la propuesta el medio difusor sería el audiovisual específicamente el cine y el consumidor el público. Se explica esto ya que cada medio tiene sus soportes , al diseñar un cartel los datos se modificaran completamente ante sus necesidades, ya que un cartel va hacia un grupo específico y una película respone a la narración de un guión.

Entre las cualidades de los elementos visuales estala del **punto** siendo esta la unidad más simple, irreductiblemente mínima d comunicación visual. Cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo. otro elemento sería la **línea** que esta conformada por varios puntos que estan tan próximos que pierden individualidad y comienza a tener una dirección.

⁷ Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido y son el punto, la línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.(Dondis1976-53)

“La línea es el medio indispensable para visualizar lo que no puede verse, lo que no existe salvo en la imaginación” (Dondis1976-57)

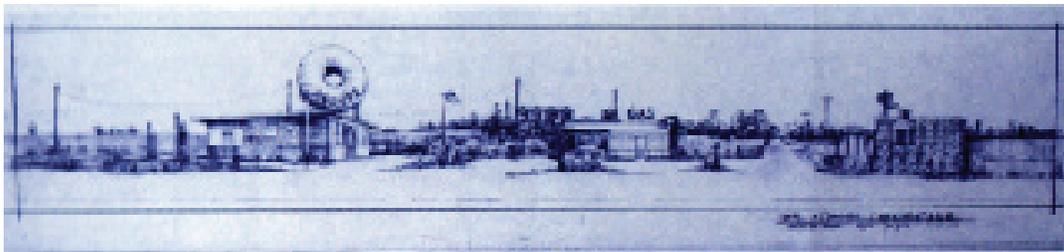
En el desarrollo de un diseño es de primer orden **la estructura**, ya que siendo la que impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas del diseño, no debe de estar temerosa, debe de ser la parte más clara posible. La estructura es una manera de disponer las formas en un orden específico. (Wong 1995-59)

La estructura es como un esqueleto donde cada hueso tiene que estar perfectamente puesto ya que si no todo el trabajo hecho se derrumbara.

Siendo que los elementos visuales van desde lo más simple hasta convertirse en algo mas complejo como una imagen bidimensional explicaremos cada uno de estos elementos para así comprender cada detalle que conforma nuestro diseño y específicamente el diseño cinematográfico.

Existen también los **contornos** y hay tres básicos que son el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. estos elementos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas⁸. Para Bruno Munari existen las formas geométricas y las formas orgánicas, las primeras son las que realiza el hombre ya sea en un cuaderno de geometría y las orgánicas son aquellas manifestaciones naturales como una rama de árbol, una hoja, etc. podríamos decir que los contornos son llamados **formas** y estas formas básicas engendran todas las demás por medio de variaciones de sus componentes, del cuadrado, del círculo y del triángulo equilátero

Estos elementos son utilizados en el diseño para una producción cinematográfica, en *Marcianos al ataque* (Tim Burton, 1996) Wynn Thomas, el diseñador de producción, utilizó formas circulares como motivo recurrente a lo largo de la película, desde los platillos voladores, la sala de guerra y el anuncio de Donut's gigante. (Ettedgui 2001-148) (14)



14

⁸las direcciones básicas y significativas son en el cuadrado, la horizontal y la vertical, en el triángulo la diagonal y en el círculo, la curva. (Dondis 1976-58)

La forma, como materia que existe en un espacio, tiene distintas características: puede ser irregular, regular, simétrica, etc.

La simetría es la parte que estudia la manera de acumular las formas, por tanto, la relación entre la forma básica, repetida y la forma global obtenida por la acumulación. (existen cinco casos básicos)⁹



15

En el diseño de cada película existe una forma determinada o el conjunto de varias; en la película de Dogville (Lars Von trier, 2003) (15) existe una escenografía conteniendo un espacio negro donde se encuentra un croquis de cada casa, este trabajo muestra formas muy rectas y sobrias.

Hablando de otro elemento de diseño está **el espacio**, que es la base de todo ese trabajo conceptual y práctico que realiza el director artístico, particularmente, en el cine, la realidad tridimensional queda reducida a una representación bidimensional en el cuadro de la pantalla de proyección.

Esta ventana se convierte en un escenario en el que suceden representaciones que, si no están basadas en la realidad más objetiva, requieren crear un espacio escénico y un ambiente que reproduzca el lugar imaginario en que se desarrolla la acción. Estas responsabilidades le corresponden al director de arte.

Son variadas las profesiones que intervienen en el mundo del cine y que tienen como objetivo crear ambientes que se correspondan con las precisiones dramáticas y expresivas del guión y de su argumento. Tanto como se trate de una película de ficción como de documental, habrá que crear una atmósfera.

⁹estos cinco casos de la simetría son la identidad, la traslación, la rotación, la reflexión especular y la dilatación, para saber más a fondo sobre estos elementos y ejemplos buscar en el libro de Bruno Munari. Diseño y comunicación visual Ed. G.G, España, 1985.

1.5.4 El Color

El color produce un efecto importante y decidido sobre el sentido de la vista y por su mediación en el ánimo...efecto que se une directamente a la moral

Goethe
(Pawlik, 1996-61)

Para poder hablar del color tenemos que plantearnos primero lo que es la tonalidad, siendo que esta es la parte que nos informa que cuando vemos algo hay auténtica luz. Y que cuando vemos esto en el grafismo, la pintura, fotografía o cine, hay que referirse a alguna clase de pigmento, pintura o nitrato de plata.

“Mientras el tono tiene que ver más con nuestra supervivencia y es, en consecuencia, esencial para el organismo humano, el color tiene una afinidad más intensa con las emociones”(Dondis, 64-1976)

El color tiene muchas funciones para el diseñador y comunicador visual al igual que para un director de arte, el color es un elemento cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que tenemos en común, esto sucede porque podemos compartir los significados asociativos del color de la naturaleza, como los árboles, flores, plantas, cielo, etc.

El color no sólo da la verosimilitud a la imagen sino que comunica tiempo y espacio, define características y establece emociones, modos, atmósferas, y sensibilidad psicológica. El color es un participante no solo en el lenguaje, también se involucra en la propia trama de la película.

El color tiene infinidad de teorías en la ciencia, la estética y en la aplicación del color. La teoría se divide en dos áreas, en la **luz** y en el **pigmento**. (Lobrutto 2002-82)

La luz es la ciencia que se encarga de crearla por medio del espectro de luz. **El pigmento** es físicamente creado para pintar. El director de arte parte del pigmento. El director de fotografía trabaja con la luz. Cuando un diseñador trabaja con color está trabajando con pigmento esto puede dar grandes diferencias al momento en que se está filmando ya que los colores responden de distinta forma en la emulsión y con los elementos que agregue el fotógrafo como difusores, filtros, etc; por ello es de suma importancia hacer pruebas de cámara para que no existan este tipo de inconvenientes que pueden convertirse a lo largo del proyecto en un problema.

“De hecho los tonos variables de gris en las fotografías, el cine, la televisión, el aguafuerte, la media tinta, los bocetos tonales, son sustitutos monocromáticos y representan un mundo que no existe, un mundo visual que aceptamos solo por el predominio de los valores tonales en nuestras percepciones.” (Dondis, 64-1976)

La percepción personal del color es subjetiva. Algunas definiciones de teorías del color son similares, y el lenguaje del color es empleado por el diseño para comunicar el uso y el propósito que tiene éste en su proceso. Los principales conceptos del color pueden ser vistos en distintas teorías de una forma subjetiva. Cuando los tres colores luz básicos son mezclados en proporciones correctas se pueden crear un sin fin de gamas del espectro.

Además el color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse, uno es el matiz, la saturación y por último la acromática o el brillo.¹⁰

La saturación cinematográfica es lograda por la cantidad de exposición, los cambios existentes en la película, el desarrollo del negativo, así como el desarrollo en la impresión y en la distribución de estas. (Lobrutto 2002-83)

Las formas en como se utiliza un color en pantalla tienden a dar un resultado en el entorno como en los personajes. Los colores cálidos tales como el naranja, amarillo y el rojo parecen enclaustrar, asfixiar, lo proyectado en la cámara; dan una impresión de proximidad. Los colores fríos, el azul, verde y el morado, hacen que lo proyectado sea más largo, que tenga un carácter lejano. También influye el valor de la intensidad tonal de cada color: los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío. Los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación.

Cuando utilizamos una superficie uniforme existirá una impresión de que los colores son más saturados, esto pretende, si el mismo color es aplicado para dar opacidad, formar una textura mate, haciendo que esos aparezcan sin saturación.

A continuación se describe como es que va integrando el color : como punto principal tenemos que saber las características de los personajes, de igual forma hay que asumir las características de la historia,teniendo toda esta información vamos con los elementos simbólicos,dramáticos,psicológicos, emocionales que da el color, esto llevará a que se tenga un concepto en cuanto al color y demas elementos textura, forma,dirección,etc. Al procesar el concepto se realiza la paleta de color que a su vez es aplicada en bocetos y en la maqueta y de ahí finalmente se materializa en los espacios (sets), objetos y vestuario a filmar.

¹⁰el **matiz** es el color mismo,y tiene características propias Hay tres matices primarios o elementales: el amarillo que es el color que se considera más cercano a la luz y al calor; el rojo que es el más emocional y activo y el azul que es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, el azul a contraerse.

La segunda dimensión es **la saturación** que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, carece de complicaciones y es muy explícito.

El tercero es **la acromática** que se refiere al brillo, que va de luz a la oscuridad, es decir, al valor de las graduaciones tonales.

Cuando utilizamos una superficie uniforme existirá una impresión de que los colores son más saturados, esto pretende, si el mismo color es aplicado para dar opacidad, formar una textura mate, haciendo que esos aparezcan sin saturación.

Con fondos iluminados y claros se intensifican los colores, dando un ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto, Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto.

Cuando queremos resaltar y dar dramatismo a los primeros planos es una buena solución poner los elementos del primer plano en colores brillantes y el fondo en colores oscuros o negros¹¹. (LoBrutto, 2002-85)

En un set o locación, el medio es interpretado por el uso del color. El color en el diseño de una película es una gran herramienta. Algunos colores van de la mano con una cuestión simbólica.

“Para Ben Van Os, diseñador de producción, el color lo utiliza como una influencia estética del diseño cinematográfico. Él habla de una forma de utilizar el color para caracterizar los diferentes lugares y épocas, Esto lo podríamos definir, el color como identidad” (LoBrutto, 2002-159)

El color en un diseño cinematográfico es un camino para la expresión y definición del mundo de un proyecto en cine, éste, logra que el diseño que se está creando tenga un contexto tonal donde pueda complementarse con el contraste de lo que sucede en la historia.

El fin del diseño de producción no es el coordinar el color, sino diseñar la decoración en un espacio habitable pero seleccionando conscientemente, estableciendo un impacto dramático.

El color que se decide utilizar en un set es apoyado por gelatinas y filtros utilizados por el área de fotografía que sirven para componer, suavizar o enfatizar el color, utilizarlos en demasía puede causar que los detalles o los tonos se pierdan, logrando un alto contraste. Este tipo de efectos son decididos por el fotógrafo.

El manejo de color podría tener varios ejemplos en muchas películas, una de ellas podría ser Muriel (Resnais,1963) (16-17) donde cada estado anímico y simbólico es representado en distintas atmósferas. Todo lo que está ligado al amor se concreta en los blancos (la blancura de la arena, de las sábanas, de las paredes o del papel).



16



17

¹¹Conjuntamente con los datos obtenidos de Filmmaker's guide, también se cita de referencia el siguiente portal electrónico: <http://www.xtec.es/~xrpoll/ecolor.htm>

Jaques Tati fue uno de los primeros cineastas en utilizar el color de una manera simbólica en 1958, en su *Mon oncle* opone dos universos, uno glacial y el otro vivo, a través de los colores. (Ropars 1971-188) (18-19)



El color sólo es un complemento, un elemento que ayuda de distintas formas al entorno donde se desarrolla una acción realizada por los actores. En el libro, Ropars dice:

“Un estilo se instaura por oposición a la técnica; pero cuando se trata de cine, será para instaurar una técnica nueva contra la que se edificará un estilo diferente. Si los espectáculos de Renoir, Visconti o Minelli habituaron a la cámara y a la mirada a los colores, requería una acción rápida ya que por ello hacían que los colores existieran como sólo un complemento, para dar más credibilidad al relato, más gracia al decorado, en resumen para dar más colorido simplemente a los acontecimientos y a los hombres”. (Ropars 1971-184)

Dentro del manejo que se le puede dar al color, aparte de ser un elemento decorador, está el simbólico, pero no siempre tiene esa presencia simbólica, más bien se convierte en un complemento que da la unidad a la narración visual.

Agnès Varda explica la presencia del color violeta: “No hay nada simbólico, el violeta es una sombra del naranja. Es una sensación que conduce a la pintura. Los impresionistas descubrieron que las sombras son complementarias, que un limón tenía una sombra azul, y una naranja, una sombra malva. Por otra parte, en su película de *Le Bonheur*(1965) cada color se asocia a un personaje: el naranja a la esposa, el violeta a la amante que la sustituirá”. (Ropars 1971-183 y 184)

1.5.4.1 El uso del color en el cine

El uso del color en el cine¹² El recurso del color tiene como un elemento esencial maleabilidad en su lenguaje. Existen varios usos del color en la cinematografía, **el color pictórico** que intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición. Un recurso de los más fieles ya que existen características que hilan al cine con la pintura. Se encuentra también el **color histórico** que intenta recrear la atmósfera cromática de una época, a su vez representa el ambiente de una historia a lo que se le llama “**el colorido**” de una época, de una ciudad o de una región. Esta el **color simbólico** que es utilizado en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados. En la película de Iván el Terrible el color está empleado de manera simbólica; el color rojo habla de la violencia del personaje. El azul es un color frío que añade ciertos rasgos a la definición del individuo. Otro ejemplo que es la película de la joven del arete de perla donde el color de sus escenas nos remite a la época del pintor Vermeer.

¹²fue sacado de la página de internet <http://www.arqhys.com/arquitectura/cine.htm>.

En el color psicológico, cada color produce un efecto anímico diferente. El color no es solamente un elemento decorativo, con el buen uso de éste se aumenta o reduce la expresividad de una película.



20

Imagen de la película El maquinista (Brad Anderson, 2004) donde el color refleja el caracter del personaje y da también la cuestión psicologica de la escena; se encuentran colores frios, principalmente tonalidades de grises (20)

20a



Imagen de la película Irreversible(Gaspar Noe,2004) el color rojo en la escena de la violación es parte fundamental

en el aspecto psicológico del ambiente y acciones de los personajes (20a)

Dentro del **valor simbólico** del color, los colores tienen significado, los significados típicos de los colores son¹³ :

Negro:	formal, nítido, rico, fuerte, elegante
Azul:	frío, melancólico, deprimido, tranquilidad, serenidad
Oro:	amor, realeza, rico, imperial
Rojo:	amor pasional, ira, odio
Rosado:	ternura
Anaranjado:	festivo, alegre, energía, salud
Sanguina:	libertad, creatividad
Amarillo:	tibieza, luz, madurez
Verde:	fresco, en crecimiento, joven
Blanco:	pureza, limpio, nítido.

“En la película de Peter Greenaway El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante (1989), el rojo del restaurante transmitía una sensación de decadencia, el azul del decorado exterior sugería la ciudad, el verde de la cocina representaba algo nuevo y el amarillo simbolizaba el amor del amante por los libros antiguos”. (Ettedgui 2001-159) (21)



21

Imagen de la película La joven del arete de perla, donde se ve un ejemplo del color pictórico y también el color histórico (22-22a)

22



22a



¹³[http://www.aulacreativa.org/cineduccion/el %20color.htm](http://www.aulacreativa.org/cineduccion/el%20color.htm)

1.5.4.2 La paleta de color

La paleta de color se define antes de empezar con el proyecto de diseño en cualquiera de sus áreas. En la toma de decisiones en el aprovechamiento del color, el director, el director de fotografía y el director de arte consolidan un grupo que define los colores a utilizar.

Un ejemplo en cuanto al manejo de la paleta de color cinematográfica es Chinatown (Roman Polanski, 1974) donde se debía mostrar el color y al mismo tiempo la ausencia de éste; Richard Sylbert, diseñador de producción de esta película comenta:

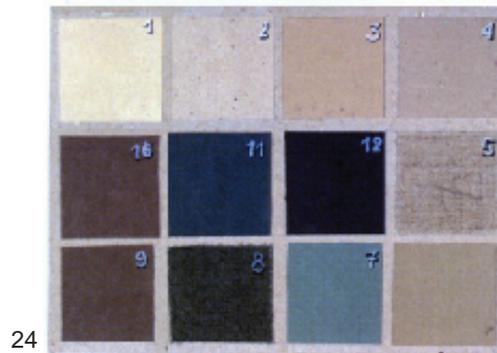
La paleta de color puede representar el estado, emoción individual o puede expresar la sensación de tristeza, felicidad o tensión sexual, todo esto nos lleva a una plataforma de características de la historia. (LoBrutto, 2002-85). (23)



23

La paleta de color

“Al comienzo de la película se abría con el color de hierba quemada, un color, seco y viejo, pasaba por el ocre oscuro, el blanco y el amarillo de paja, para terminar con un marrón parecido a la mantequilla de maní”. (Ettedgui 2001-43) (24)



En las películas en blanco y negro, como fueron las primeras producciones en Hollywood, el departamento de arte tenía que trabajar con los valores que brindan estos tonos. La principal diferencia entre trabajar en blanco y negro y color está en la paleta, ya que en oposición no se trabaja con el espectro de luz. El diseño en blanco y negro es trabajado en escala de grises y debe entenderse que cada color y su valor se traslada para blanco y negro.

1.5.5 La textura

La textura, como un elemento que utiliza un diseñador y comunicador visual que integra a un diseño se refiere a las características de una superficie. Estas características pueden ser descritas como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca, brillante, blanda o dura.

Existe la **textura visual** (Wong 1995-122) que es percibida por el ojo, consta de tres clases: la textura decorativa, la espontánea y la mecánica; su fabricación puede ser creada por medio del dibujo o la pintura, por la impresión, copia o frotado, por el manchado o el teñido. Por otra parte está la **textura táctil** (Wong 1995-122) la cual, aparte de poder ser vista por el ojo, también implica un contacto con ella. Esta textura se eleva sobre la superficie de un diseño bi-dimensional y se acerca a un relieve tridimensional. Existen distintos tipos de textura táctil, como la que mantiene la textura natural de los materiales llamada textura natural asequible; se encuentra la textura modificada, donde los materiales se transforman; y la textura organizada, donde los materiales divididos y cortados firman una nueva superficie. (Wong 1995-122)

En el cine las texturas son las partes que dan la autenticidad a un proyecto; evocan el año, el desgaste, el uso y el paso del tiempo. El resultado que da una textura es mostrar las condiciones del ambiente de las superficies. En Europa a esto se le llama **Pátina**. (LoBrutto, 2002-89) Las superficies que se encuentren en el trabajo de diseño reflejarán las cosas vividas y lo existente en su tiempo.

El propósito de las texturas, en su materiales, su fabricación y en donde se encontrarán, provienen de un contraste y complemento para que sea esto palpable y lo más real posible. Los materiales ocupados por un diseñador tienen muchos propósitos. Los materiales con los que son construidas las texturas comunican las propiedades de la estructura: metal, hielo, madera, teja o azulejo. Si estos materiales son bien creados o bien manejados, contribuyen a la veracidad de la historia. Una de las misiones de un director de arte es crear la apariencia real de los materiales pensados en el diseño para alguna producción. Un set construido de madera puede tener la apariencia de su superficie de piedra contando con la ayuda de diferentes elementos.

Los materiales y las texturas informan al receptor acerca del estado económico, el tiempo y el espacio, y las condiciones del ambiente social o político de la historia.

Parte que debe de considerarse para la elección de los materiales para realizar texturas deben de ser materiales para trabajarse rápidamente, mostrando el mejor resultado. En Terminator 2 (James Cameron, 1991)(25) la textura que contiene es casi toda de metal, pero ante las dificultades de este material, por peso y otras circunstancias, se tuvieron que imitar sus características, tratar, pintar y texturizar (Lo-Brutto, 2002-89), es igual en las películas de aliens donde las texturas en la mayoría de éstas, son texturas de metal, dejando lo orgánico atrás. (26)



25



26

1.5.6 El estilo y concepto en el diseño cinematográfico

El primer paso que se debe tomar en cuenta para poder llegar al diseño de una producción es leer el guión las veces que sean necesarias; dado este paso, se empiezan a tomar decisiones de donde se filmará, se dan las primeras aproximaciones imaginativas sobre el espacio y todo lo que conlleva.

El estilo consiste en varios factores. Es la manera de tomar una foto o el modo de dibujar una ilustración; es el diseño de un tipo de letra seleccionado, es el aspecto elegante o la cantidad emocional del color elegido, y es incluso el modo de exponer en el diseño sus diversos elementos para dar una impresión específica. (Ray Murria 1980-33)

La parte que puede diferenciar a un director de arte de otro sería el estilo, existen indefinidos estilos, un ejemplo de esto sería los recursos con los que cuenta Dante Ferretti, diseñador de producción y director artístico, dentro de los estilos que trabaja hay dos claros ejemplos: las necesidades de Pasolini quién era un director que manejaba una especie de naturalismo poético, donde los rodajes eran en exteriores y donde se creaba mayor verosimilitud, y con Fellini, que era un director que utilizaba más el recurso de la fantasía, que ocupaba los exteriores como fuente de inspiración.

En la dirección de arte o diseño de producción lo más complejo es el encuentro de la verosimilitud de esos lugares, que sean creíbles y habitables, que el receptor crea en realidad que los personajes no están metidos a la fuerza o viceversa, que el lugar no encaje en la realidad que está representando en pantalla.

Cuando se seleccionan los espacios, formas, proporciones, texturas, materiales volúmenes, colores y tonos, el estilo será el elemento que no sólo diferenciará el diseño de la labor de otros creadores, sino que también lo hará aceptable y con un carácter único. (Ray, Murria 1980-33). En la película de Dogville (2003) (27) el director Von Trier decidió eliminar las puertas y ventanas de las casas del pueblo ya que se inspiró en el teatro de Bertolt, con ello logra que se les preste singular atención a los personajes, sin que ningún elemento externo se interponga.¹⁴



27

Para el diseñador de producción Nigel Phelps “hay maneras de cohesionar el diseño de una película, desde los elementos básicos que ya se mencionaron anteriormente hasta los pequeños detalles y matices de un decorado”. (Ettedgui 2001-198)

¹⁴www.miradas.net/2005/n39/estudio/Dogville.html

Para poder llegar a mejores resultados en cuanto a un concepto bien definido anteriormente hablamos de saber bien el carácter que tiene cada personaje para poder así determinar el diseño y los ambientes en los que desarrollará, uno de los métodos para poder llegar a esto es preguntar al director algunos datos que ayuden a retomar esta información y dentro de estas preguntas están:

¿En qué época y lugar se desarrolla la historia? Esta pregunta se puede responder ya que estos datos vienen resueltos en el guión, pero es necesario preguntarlo porque se debe especificar más sobre la época y el lugar donde se desarrolla la historia.

¿A qué se dedican cada uno de los personajes? Esta pregunta también viene descrita en el guión, un ejemplo sería: Antonio (33) oficinista, desarreglado y de rasgos fuertes. Esta frase describe en una forma general al personaje pero falta saber qué tipo de oficinista, es burócrata, es un oficinista de alto rango, es un oficinista con algún tipo de Licenciatura o llegó por un esfuerzo de un largo tiempo.

¿Qué carácter tiene cada personaje? Esta cuestión no viene en el guión. Un ejemplo sería si el personaje es de carácter débil y confundido, los detalles que tendrá en su espacio tendrán que reflejarse con este sentido, tal vez con unas repisas de madera apolillada a punto de soltarse de la pared u otro objeto a punto de quebrarse por un peso excesivo, etc.

¿Qué gustos tienen? Los gustos son fundamentales para poder desarrollar un espacio y determinar los objetos que tendrá cerca el personaje. Los gustos en un guión pueden estar definidos en una descripción que dé el guionista, pero nunca llega a algo tan específico como los gustos, así que por ello es bueno mencionarlo, al igual que si colecciona algo, tal vez por la descripción que se da en el guión de cómo es el espacio de un personaje nos podamos dar cuenta que tiene muchas imágenes de caballos, pero es necesario hacer notar ese gusto o colección por algo.

¿Qué miedos tienen? Un ejemplo sería un personaje que si es oficinista le tiene temor a que lo despidan, o tal vez tenga miedo a engordar o a que hablen mal de él, también pueden ser los miedos más comunes como a las alturas y por ello se podría hacer que el espacio de ese personaje tuviera las ventanas un poco cubiertas para no ver a altura ya que está en un edificio muy alto, etc.

¿Qué virtudes tienen? Éstas, al igual que los miedos, pueden servir para detallar más los espacios y objetos del personaje.

Pueden existir otro tipo de preguntas dependiendo qué tipo de información se requiere para llegar a los objetivos deseados.

1.5.7 El tiempo y el lugar

La mayoría de las historias recurren a un lugar y a un tiempo en específico. La dirección artística parte de la realidad física a una pantalla con una historia y su tiempo, el diseñador debe tomar decisiones que lo dirijan específicamente en un periodo de tiempo, esto será lo que se proyectará visualmente en una película.

Hablando de periodos temporales, los factores sociales, económicos y físicos hacen que existan cambios para ese tiempo; de un año a otro hay sucesos que no dejan que exista una generalidad. Al utilizar la generalidad en el tiempo y en el espacio los resultados pueden ser muy débiles y podrán dar una desorientación a la historia de la película; si el periodo del tiempo y el diseño de una película son utilizados de esta forma, si esta información no es enriquecida específicamente, la historia en particular no tendrá sentido. Ejemplificando lo anterior en los años 60 no todo fue colores psicodélicos, y en los años 70, no todo fue disco, con bolas de espejos. La historia, la cultura, sus habitantes y el estilo de cada uno de ellos es muy complejo.

Cuando se está diseñando un periodo filmico, determinando exactamente el periodo de tiempo específico hasta el año y tal vez el día si es posible, el tiempo y el lugar pueden ser directamente investigados. Uno de los pasos es establecer los parámetros del periodo con el director y el guionista.

En la experimentación que hizo Von Trier en su película de Dogville donde, éste omite las puertas y ventanas en las estructuras de las casas, lo que sirvió para descontextualizar el espacio y el tiempo de su narración, así también podemos notar que el tiempo y el espacio puede jugar otra posición¹⁵.

¹⁵ ibidem

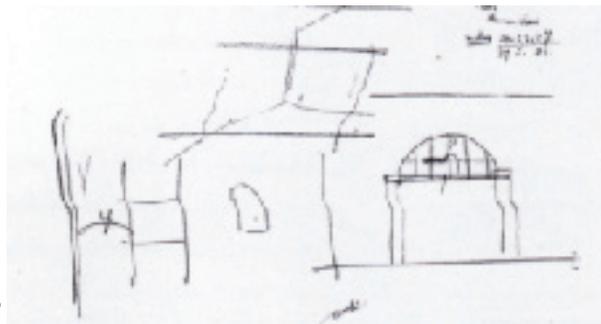
1.5.8 El break down

Existen dos tipos de Break Down. Uno es el que el asistente de dirección realiza para poder tener un control de todas las áreas de cada escena, está conformado por una serie de hojas que están ordenadas por el número de secuencia del guión, además contiene una breve descripción de las escenas, al igual que si es exterior o interior. En éste se muestran las necesidades de producción, si se utilizará algún automóvil, si se requerirá de algún animal, si existen efectos especiales, las necesidades de maquillaje y vestuario. También se muestran los props que ocuparán los actores.

A diferencia del Break Down anterior, el departamento de arte hace su propio Break, donde se muestra por cada escena las necesidades de las áreas como es construcción, utilería y decoración de cada secuencia. Este trabajo ayuda a tener toda la información ordenada; y así, no perder control de ningún detalle además, es una buena herramienta que hace que todo el equipo de arte tenga una bitácora de trabajo.

1.5.9 Esbozos y bocetos

La lluvia de ideas viene de la decisión y comunicación que se tiene con el director, donde acentúa la manera en que quiera que semeje su historia. El director de arte es como el pincel de un pintor, él va encaminando hacia donde esté el objetivo del realizador.



28

Esbozo de la película El cocinero, ladrón, su mujer, su amante

Cuando se lee el guión por primera vez se comienza con la labor de esbozos mentales que se proyectarán, tal vez, en su comienzo con un trabajo informal, ya sea en una servilleta; evidentemente las primeras ideas se van puliendo hasta que se proyectan formalmente(28). La técnica más utilizada en cuanto a la presentación de un boceto es primeramente hacerlo a lápiz a mano alzada, posteriormente se colorea con acuarela o con plumón, finalizando con la técnica de entintado. Por lo regular los trabajos de boceto se hacen en acuarela. Actualmente los esbozos también son realizados digitales por medio de distintos programas de diseño o de arquitectura.

Esbozos y bocetos

Este trabajo es realizado por un **dibujante** que está al mando de un director de arte que va supervisando la calidad y rapidez del trabajo. Cuando no se va a construir, es primordial conocer la locación en la que se va a filmar para poder esbozar la idea en un espacio más o menos claro y tangible. Cuando se va a construir es evidente que se tiene que tener el diseño hecho para que se pueda realizar.

Este trabajo es una aproximación de la proporción y el volumen, así como de la ubicación espacial con indicaciones exactas, consiguiendo con esto proporcionar una impresión total del efecto final, una de sus características sería, especialmente para personas, que juzgarán lo que se intenta presentar. (Murria 1980-39)

La puesta en escena es de suma importancia mencionarla ya que al momento de visualizar los espacios, se tiene que tomar en cuenta la proximidad que tendrán los actores en el set. Cabe mencionar, que este proceso da una idea clara de la ubicación más funcional que deberán tener los objetos que se encuentren en la escenografía, aquí comienzan las complicaciones, ya que en estos momentos se conjuga la funcionalidad y lo verosímil del espacio.



29

Boceto de la película La Familia Adams



30

Boceto de la película El imperio del mal



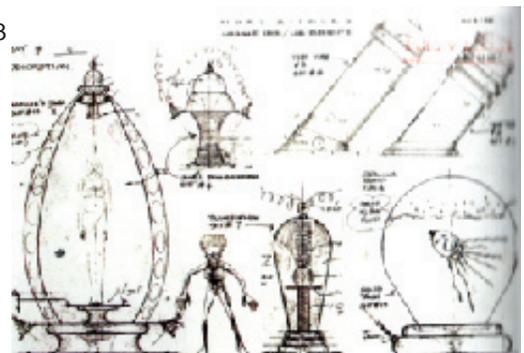
31

Boceto de la película Mary Reilly

boceto de la película El Golpe



32

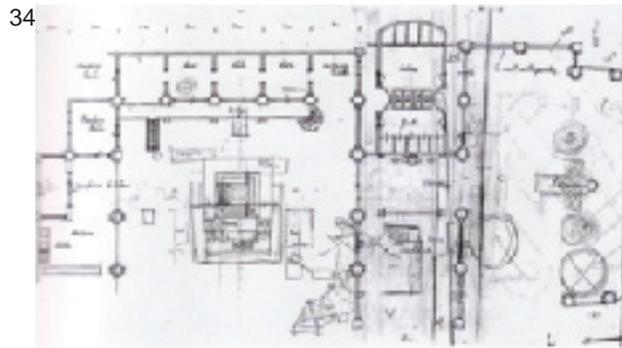


33

boceto de la película Marcianos al ataque

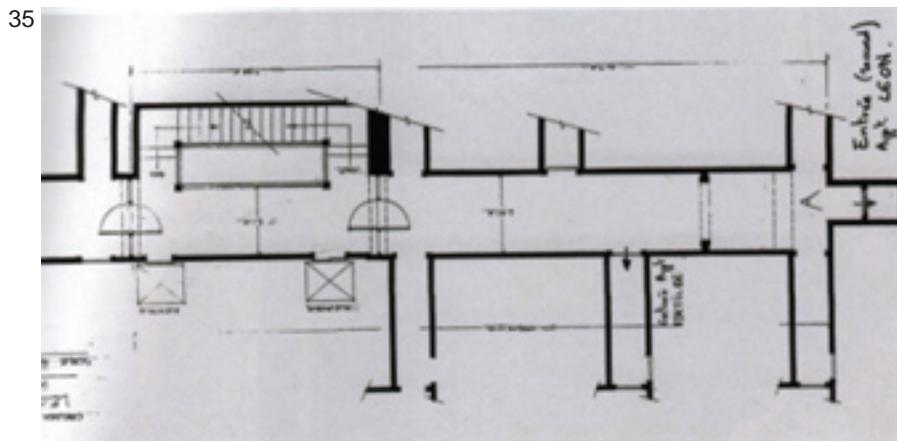
1.5.10 PLANOS

Toda creación necesita una estructura para su desarrollo, los planos son como un esqueleto, éste es la guía que ayudará a que se tenga una idea espacial y dimensional más directa y concreta. Son plantillas que sólo ubican el espacio en cuanto a sus dimensiones y formas. Estos planos son hechos con la visita ya realizada a las locaciones o por las facilidades del arquitecto en prestar sus planos, esto se da en locaciones **en exterior**. Cuando se trata de construir sets en **estudio o foro** la información se adecúa a la necesidad planteada por el guión, que es interpretada por un arquitecto o en su defecto por el escenógrafo o diseñador de producción, aquí es donde se puede notar que es necesario tener cierto conocimiento sobre los distintos estilos arquitectónicos y sus elementos para poder dar un buen funcionamiento al proyecto.



Plano de la película El cocinero, ladrón, su mujer, su amante

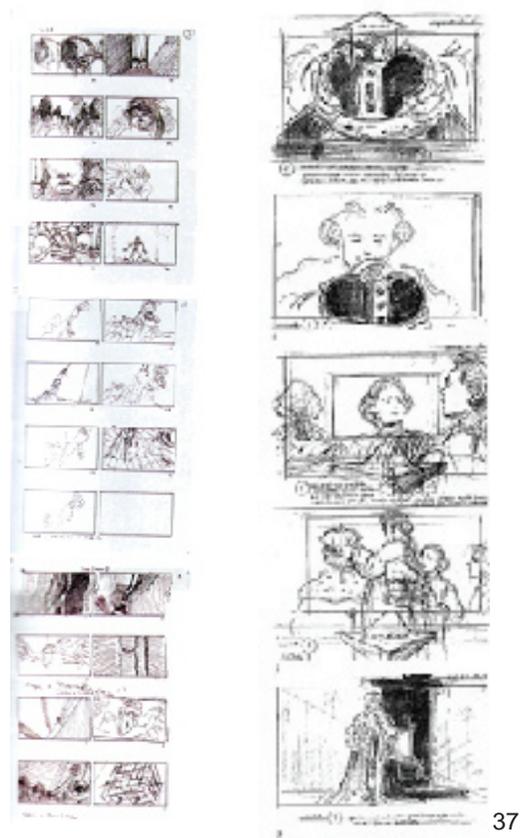
Por otra parte, con la ayuda de **los planos** se puede visualizar con mayor claridad dónde irán todos los elementos que posiblemente se utilizarán en la escenografía. Los planos también son útiles para el director de fotografía, ya que son empleados como plantillas para trabajar los **movimientos de cámara** que serán utilizados.



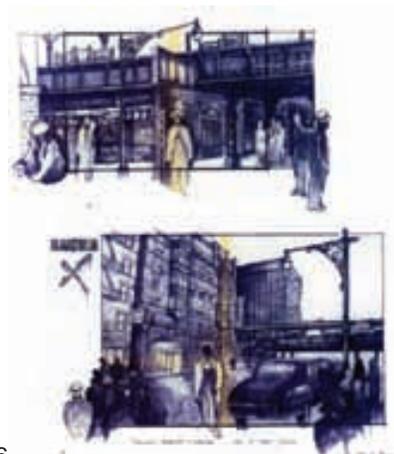
Plano de la película Leon

1.5.11 El Story board

El Storyboard es una representación en dibujos o fotografías del guión técnico que es un recurso que utiliza el fotógrafo para saber qué movimientos de cámara se harán en cada toma. En una forma parecida, los storyboards tienen un formato similar a los comics, las muestras en dibujo presentan cada uno de los encuadres tratando de aproximarse al máximo a la concepción que el director tiene.



A la izquierda Story board de la película Brazil y a la derecha Story board de la película La locura del rey Jorge



³⁶ Story board de la película Malcom X

Posee su propia nomenclatura de signos (flechas para indicar que tres dibujos consecutivos serán el mismo plano rodado en movimiento o una flecha de frente que indica que existirá un movimiento de cámara llamado zoom in, zoom out, tilt out, etc).

La aplicación de las nuevas tecnologías ha llevado en algunos casos a hacer storyboards digitales, tridimensionales y en movimiento, de determinadas secuencias para prever problemas o sencillamente para realizar una visualización previa. Un director muy meticuloso con este aspecto de preproducción fue Alfred Hitchcock, en su trabajo cada toma y ángulo de cámara era diseñado y dibujado en un storyboard. (Estudios Cinematográficos-25, 1999-7). En la época en que se realizó el Ciudadano Kane (Orson Welles, 1941), a las personas que se encargaban de elaborar los storyboards se les denominaba continuity sketches Estudios Cinematográficos-25, 1999-7); en esta película, el trabajo que se realizó en cuanto al storyboard fue exhaustivo, ya que los continuity sketches trabajaron a marchas forzadas y sin parar. Existían equipos que suplían a determinado tiempo a otros.

El storyboard ayuda a visualizar los elementos técnicos que se desarrollarán en la filmación, en ocasiones puede ser utilizado también para mostrar la arquitectura, pero no es su fin. El storyboard no siempre es elaborado para visualizar el decorado; en el Ciudadano Kane los storyboards se trazaban apresuradamente y los detalles visuales eran muy imprecisos, el propósito principal era ilustrar los ángulos de cámara que se requerirían mas no para definir los elementos del diseño visual. (Estudios Cinematográficos25,1999-34)



38

.Story board de la película. Apocalipsis ahora

1.5.12 La maqueta

La maqueta es una estructura tridimensional que es hecha cuando finalmente están resueltos los planos, es una herramienta que permite visualizar más preciso cómo quedarán los sets antes de comenzar a construirlos, o en su defecto a modificar alguna locación. Esto permite que los cambios que se tengan que hacer se logren en este paso y no a la hora de la construcción.



a



b

a. Maqueta por Anna Asp, para la película Las mejores intenciones (Bergman, 1992),

b. Maqueta hecha por la misma diseñadora de producción para la película El sacrificio (Tarkovsky, 1986)

1.6 El rodaje

Cuando se ha realizado toda la preproducción y se tiene todo listo en todas las áreas de la producción comienza el rodaje, el cual consta de 12 hrs. de trabajo (esto se da cuando hay un sindicato trabajando para la producción, ya que son las horas reglamentarias, esto es por que lo tiene estipulado en sus leyes, si se pasan de estas horas comienzan horas extras) sino las horas pueden extenderse un poco.

Todos los equipos de las distintas áreas tiene sus espacios de trabajo con todas sus herramientas, claro esta, que estos, ante las necesidades del rodaje tendran que ir moviéndose a cada set.

Segundo Capítulo

2.1 Antecedentes del proyecto

Con el conocimiento teórico dado en la Escuela Nacional de Arte Plásticas (ENAP), y el conocimiento práctico adquirido en diferentes trabajos cinematográficos realizados en el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) en lo referente al área de la dirección de arte en Dime lo que sientes de Iria Gómez (2003), Capillus – Fanum de Juan Pablo Miquirray (2003), La luna en la tierra de Adrián Ortiz (2004) y otros trabajos en distintos lugares relacionados con estas áreas, estos acontecimientos marcaron el punto de partida para realizar una investigación sobre la dirección de arte y su proceso.

Encuentro del proyecto

Para realizar esta investigación se tuvo que pensar en varios puntos en cuanto a las características del cortometraje a documentar ya que esto sería más práctico para la investigación. Las características a favor serían que tuviera un rango de tiempo de preproducción amplio para ir tomando notas de todo. La opción de buscar un cortometraje en el CCC era la más óptima, ya que ahí siempre están realizando trabajos de este tipo.

El primer contacto se dio con la productora Jessica Hernández, comunicóloga con algunos años de experiencia en producción cinematográfica, que aparte de ser una gran amiga estaba por comenzar un cortometraje, con este antecedente se le comentó el propósito de realizar una investigación sobre la dirección de arte y su proceso y que este proyecto podría ser idóneo para dichos fines. Posteriormente hubo una entrevista en la cual se conoció al director de este cortometraje, Emiliano Menéndez, alumno del CCC, el cual explicó que este cortometraje sería su tesis. Esta oportunidad era perfecta ya que una tesis de este tipo es más compleja y completa que un cortometraje de primer o segundo año de la carrera, lo complejo es que los guiones de tesis son más extensos y más concretos en cuanto a un ritmo de trabajo, además existe un mayor presupuesto que facilita el trabajo de arte y la visión del director es más precisa.

A este director se le dio una explicación acerca de la inquietud por realizar una investigación sobre la dirección de arte, y que su proyecto era perfecto para esto, también se le dio un breve resumen de la experiencia de la investigadora en trabajos pasados (se mencionaron algunos en los antecedentes) que le hicieron tener confianza para una oportunidad de trabajar en su proyecto.

Él comenzó a plantear la situación del cortometraje que hasta ese momento tenía una semana de arranque, y en el equipo de trabajo solo estaban definidos los puestos de la productora, el fotógrafo que era él mismo, primer asistente de dirección y asistente de cámara, faltaban muchas áreas por cubrir, además de no tener locaciones y planteamientos mismos del proyecto, también explicó de qué trataba el cortometraje y que el tiempo de preproducción sería de dos meses. Esto fue el primer acercamiento al proyecto y al director del cortometraje que se llamaría “Dos hawaianas” (o nueve formas de decir te quiero).

2.1.1 Las juntas del crew

En toda producción cinematográfica existen varias juntas donde se va detallando el trabajo, como se vió anteriormente, existe una junta que es el encuentro con el director y el equipo de trabajo (crew) donde se habla de la historia y de cómo estará el proceso de trabajo, tiempos, etc.

Las juntas con el director

La junta que se hizo con el director fue a los cuatro días de conocernos, en ésta comenzó a desentrañar el guión, aquí se fue conceptualizando hacia donde iría la cuestión visual y se comenzó con el trabajo de investigación o documentación. En esta parte se le preguntó acerca de sus personajes, cómo eran, qué gustos tienen, qué fobias, las partes psicológicas y emotivas de cada uno de ellos. En una junta posterior se realizó la búsqueda de locaciones (scouting técnico) donde dirección y la investigadora decidieron las mejores opciones de espacios para la historia. Siguió juntas subsecuentes para detallar cada parte del guión, hasta llegar a los planos y de ahí la construcción de maquetas.

Estando en este nivel de trabajo se dieron las juntas donde se encontraba todo el crew, éstas sirvieron para ver el avance de cada departamento, definiendo las necesidades que todavía no cubrían y en qué se estaba listo.

2.2 EL GUIÓN

2.2.1 Story line

Ana, actriz y modelo, y Alejandro, un repartidor de pizza, son una pareja que se enfrenta a una difícil situación. La costumbre, la apatía y una traición hacen que Alejandro caiga en momentos de locura y logre destruir esta relación donde cada quien tomará el rumbo de sus vidas.

2.2.2 Guión Literario

Con este guión(1), siendo el primer encuentro que se tuvo con la historia, la investigadora supo quiénes eran los personajes, cuántos sets se necesitaban. Se subrayó el guión con un resaltador de texto de color naranja, en este ejercicio no se

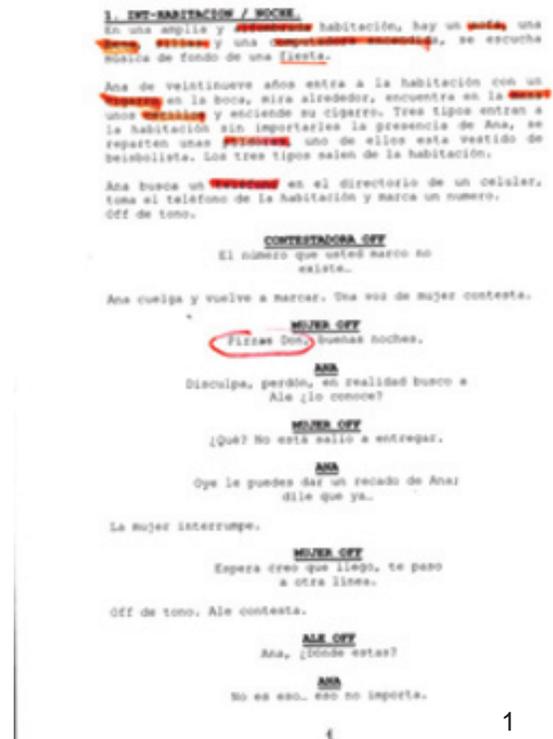
dividió con distintos colores las diferentes necesidades de arte porque en posteriores leídas al guión las cosas subrayadas se fueron canalizando en las distintas listas de necesidades (break down) que se usaron de los sets, de los props (objetos que utilizan los actores), y las necesidades de decoración.

Este guión fue escrito por Emiliano Menéndez, director y fotógrafo, por lo que en este cortometraje no existió guionista.

El guión tuvo sus tratamientos, pero éstos se dieron antes de entregarse al equipo, por lo que al empezar a trabajar ya no existieron modificaciones, se subraya esto porque ha habido ocasiones que en otros cortometrajes se tiene el guión, se comienza a trabajar y en unos días hay cambios, desde detalles hasta cambios de secuencias. Para un diseñador y comunicador es la primera herramienta con la que se enfrenta para poder desarrollar el diseño.

Guión Técnico

El guión técnico fue hecho por el Director y el primer asistente de dirección. El guión técnico se le mostró a la investigadora sólo como una muestra del tipo de encuadre y movimientos de cámara que existirían en cada escena, en realidad este trabajo es más importante para el asistente de dirección así como para el fotógrafo. Esto se mostró dos días antes del rodaje sólo por informar.



Este guión en estos tiempos ya no es tan utilizado, ahora lo que se realiza es el shooting, que es parecido al guión técnico pero se simplifica y sólo se pone la escena y los movimientos de cámara sin describir la escena.

2.3 EL EQUIPO DE TRABAJO

2.3.1 El director

Para poder desarrollar una propuesta visual en una película, la relación con el director es básica. El director del cortometraje, Emiliano Menéndez,(2) es estudiante del CCC y se encuentra en su fase de realización de tesis. Los encuentros con el director desde la preproducción fueron los pequeños detalles que lograron determinar el concepto y estilo de este cortometraje.

El director, desde el comienzo, tuvo claro más o menos sobre qué estética quería partir, la película *Naranja mecánica* (Stanley Kubrick 1971), fue el elemento primario para el desarrollo de esta propuesta visual, la determinación surgió por la similitud de su personaje, que tiende a ser una persona agresiva y con ciertos rasgos de locura; con el paso de los días el director y la directora de arte completaron los puntos sobre la características de los personajes, teniendo cada vez más clara la parte de su psicología y en qué ámbitos se encontraban. Con todo esto se comenzó a pulir los sets donde se desarrollarían las acciones de la historia, sin olvidar los props que utilizarían los personajes. Se determinó utilizar elementos de *Kill Bill* (Tarantino, 2003) en cuanto al color. Esta decisión es totalmente una cita que el director quería poner en su cortometraje y el color es porque en esta película existen varios sets con un manejo del color interesante

Las visitas a las locaciones fueron también importantes ya que hubo una selección mutua de los espacios entre el director y la investigadora. Quedando de acuerdo en utilizar los recursos visuales de la película de *Naranja mecánica* y *Kill Bill* para realizar la estructura del diseño, y con el análisis de los personajes, se decidió complementar el concepto con un estilo decorativo modern retro, más adelante se explicaran las características de este estilo.



2

Cada semana se tenían juntas con el director para pulir las ideas y concretar el concepto, se comenzó enseñándole bocetos, después los planos y al final la maqueta de cómo quedaría todo al final, claro está que estos elementos tuvieron cambios en la parte final del diseño. Estas juntas fueron de gran ayuda ya que con las guías de los bocetos y la maqueta el director decidía qué cosas funcionaban y cuales no, con ello se iban también determinando los muebles y su ubicación, esto para ayudar a agilizar la posición en cámara y la iluminación.

2.3.2 El productor

Unos de los puntos más significativos en esta relación productor y director de arte es el presupuesto, Jessica Hernández(3) fue la productora, la encargada de toda el área administrativa, llevó el peso de los problemas de todas las áreas en cuanto al dinero, la administración y distribución de éste, y la organización de los detalles de materiales y equipo, así como permisos y cartas necesarias para la realización del cortometraje.

A este cortometraje el CCC le otorgó \$100,000.00 MN, estos tendrían que cubrir todos los gastos, claro que nunca alcanza para cubrir el total de ellos. En este proyecto, como se filmó en

película 35mm la emulsión es de las más caras, la mitad del presupuesto se fue en el revelado y latas de película. Los \$35,000.00 restantes fueron para el catering (servicio de comida y snack). El restante cubrió la renta de locaciones, gasolina y otras materiales de producción. Una de las ventajas de realizar un proyecto en el CCC es que a los alumnos de esta escuela los apoyan con todo el equipo de cámara e iluminación, así que no hay gastos en ese ámbito. Hay casos en los que si el fotógrafo necesita algo y no lo hay en la escuela se tiene que rentar por fuera.



3

La institución, CCC, dio al departamento de arte \$6,000.00, los cuales tendrían que cubrir todos los gastos: pinturas, herramienta, renta de muebles, etc. Por lo regular siempre sucede que los presupuestos se exceden, ya que existen imprevistos, cambios, accidentes, etc. En este caso el director Emiliano Menéndez tuvo que poner \$3,000.00 más para cubrir estos gastos imprevistos.

Una parte importante es la comprobación de gastos, ya que mas del 60% de ellos se tienen que comprobar con facturas y el resto con notas; este corto no tuvo muchos problemas por ello ya que casi todo tuvo factura, aunque en algunos proyectos anteriores y posteriores a este cortometraje la investigadora ha tenido que rendir gastos con un 30% en facturas y los demás gastos en notas. Los presupuestos varían bastante dependiendo de la historia y de lo exquisito que sea el director, entre los cortos en los que he colaborado están los que han tenido un presupuesto \$2,000.00 hasta el último trabajo de Alfredo Loeza, que también fue un proyecto de tesis, que tuvo \$20,000.00

En este tipo de trabajos es evidente que el presupuesto es tan bajo que no hay forma de pagar sueldos, los únicos que corren con suerte son los staff y el gaffer. Cuando se colabora en este tipo de cortometrajes de tesis del CCC, al director de arte como a los actores se les dan una hoja de contrato donde se estipula que se deben donar los derechos de autor a la Institución, se firma y se reciben \$2.00 (dos pesos) de honorarios por el apoyo al arte y a la cultura.

Otra función que existe entre el productor y el diseñador de producción es la ayuda en los procesos y elaboración de:

2.3.3 Permisos y cartas

En este proyecto la productora se encargó de solicitar los permisos para poder utilizar la camioneta del CCC para la transportación de todo lo necesario del departamento de arte. Dentro de las actividades que se realizaron con esta camioneta fue la transportación de los muebles y props que se rentaron, transportación de muebles prestados, transportación de las cajas de motocicletas que se tenían que cambiar de color, transportar compras y materiales como telas, plásticos, maderas, cubetas de pintura, etc.

Las cartas de solicitud de productos, rentas y servicios también fueron responsabilidad de la productora, que fungió como intermediario entre la producción y la escuela de cine.

Se elaboraron cartas para la tienda especializada en decoración “El triunfo”, donde se rentarían elementos decorativos; en este lugar se logró obtener un descuento del 15% pero para desgracia del proyecto, aunque sí era una ayuda dicho descuento, no se pudo rentar nada ya que el presupuesto no dio para ello, así que se tuvo que recurrir a cosas prestadas

Otra carta se redactó para la Bodega de arte del “Dode”, así es llamada en el medio aunque su nombre formal es “Arma Taller S.A de C.V”

Estas cartas informaron qué es lo que se iba a realizar, quién lo iba a realizar y de dónde fue el proyecto, y lo más importante: qué se iba a rentar.

Esta es la parte burocrática, pero indispensable del proceso. La productora y sus asistentes ayudaron en esta película al departamento de arte en todo momento, en la preproducción como en la filmación. Particularmente, el área de producción de este cortometraje auxilió en varias ocasiones a conseguir en horas no acostumbradas pintura, material para realizar pizzas, unas motocicletas y variedad de herramientas y accesorios como clavos, focos.

2.3.4 El Fotógrafo

Como se ha dicho, en este proyecto el fotógrafo es el director. Con esta área el punto de atención en cuanto a trabajo fue definir la paleta de color que se utilizaría, con el fin de trabajar coordinadamente el uso del color con el tipo de filtros que utilizaría el fotógrafo. En este cortometraje casi no se utilizaron filtros ya que el fotógrafo quería lograr atmósferas más realistas, así que los filtros sólo fueron utilizados para enfatizar algunas atmósferas de las secuencias. Donde destaca el uso del filtros en el cortometraje es en la secuencia del baño. El cortometraje fue realizado con una película en 35mm que es importante subrayarlo ya que teniendo este tipo de emulsión los detalles en el trabajo de arte tenían que ser precisos y limpios ; se habla de ello ya que este tipo de emulsión contiene una nitidez que hace que cualquier detalle destaque.

2.3.5 La vestuarista

El vestuario es la parte que ambienta a los personajes y es la recreación de un lugar y tiempo. El estilo tiene que ser global y coherente, la información debe ser concreta para que todo el equipo pueda entenderlo y se pueda desarrollar un buen proyecto.

Isabel González, vestuarista egresada de la Universidad de Barcelona con bastante experiencia en el área, decidió integrarse al cortometraje de Emiliano Menéndez, ella sería la responsable de diseñar el vestuario de los personajes de este cortometraje.

Teniendo el director y la investigadora el concepto definido en cuanto al entorno visual de la película, que sería utilizar mucho el contraste de color; se platicó en una junta con Isabel las necesidades que tendría cada personaje y cada detalle en cuanto al color, las texturas, decorados y ambientación para poder complementar las dos áreas. Se le mostraron, además, las maquetas para que tuviera una idea de cómo quedarían los sets y los decorados que, como se ha comentado sufrieron algunos cambios pero que no afectaron en nada al diseño de vestuario. En el cortometraje básicamente los colores que se utilizarían en los espacios serían el rojo, verde y blanco, complementando con el negro. Isabel buscó colores que contrastaran con los sets, definiendo un estilo en el vestuario.

Vestuario de los personajes.

Alejandro(4) (protagonista): este personaje es un repartidor de pizzas. Se buscó el look más sencillo y cotidiano en uniformes para estos repartidores: camisa de mezclilla con el logo de la pizzería y pantalones negros. Este personaje en toda la historia viste igual. No hay cambios de vestuario ya que la historia sucede en un solo día. Los colores son neutros al igual que las texturas en cuanto a la tela: mezclilla y algodón.



4



5

Ana(5) (protagonista): Ana vistió de color negro, este color fue seleccionado ya que contrasta en todos los fondos de las escenas, el color negro crea en el personaje una personalidad oscura y dura. Este personaje viste así en varias escenas exceptuando dos que son:

Set del baño: Ana llevó ropa interior de algodón de texturas lisas, camiseta blanca y calzones blancos con orilla roja, esto refleja en el personaje la parte sensible, suave y hasta inocente que toda mujer tiene, y que sólo saca en un lugar privado como es el baño.

Recámara: su vestuario es el mismo, lleva puesto en el baño ropa interior blanca.

Sofía, amiga de Ana: este personaje simplemente viste con una bata de dormir, tela lisa, en color guinda, y algodónada. Este personaje sólo aparece en la secuencia donde se acaba una fiesta que se hizo en su casa. Es de mañana y ella sale de su cuarto para abrir la puerta y dejar entrar a un repartidor de pizza.(6)



6



Jan(7) Amigo del trabajo de Alejandro: su vestuario es igual al del personaje de Alejandro ya que trabajan en el mismo lugar, camisa de mezclilla con el logo de la pizzería y pantalones negros.

7



8

Los novios gay(8): Estos personajes son profesores que imparten clases de italiano. Visten colores tierras en tonos claros. Pantalones de gabardina estilo casual y camisas polo, calzando mocasines. Esta determinación se dio ya que los colores y las texturas van de acuerdo con las características de los personajes, seres que son muy pulcros, metro sexuales, y otra cuestión es que los personajes aparecen en una escena que es muy violenta, así que se quiso hacer un contrapunto.

2.3.6 El departamento de arte

Este equipo se fue estructurando poco a poco, al paso de dos semanas se tuvo un equipo bastante unificado.

Úrsula Barba(a), quién había llegado de Inglaterra decidió ir al CCC e incorporarse a un proyecto de cine, así fue como llegó en primera instancia al área de producción quedando como asistente, pasaron unos días y decidió cambiarse al departamento de arte, lo cual ayudó mucho a la realización de este proyecto. Ella se convirtió en la primera asistente de arte, estuvo en la realización de las maquetas, en la búsqueda de muebles, además de manejar la camioneta del CCC para transportar todo nuestro equipo a las locaciones, también estuvo incansable en la parte de la limpieza, pintura y decoración de los sets, asistiendo todos los días de rodaje. Ella estaba bastante interesada en cuanto a lo que se refiere a la dirección de arte y el cine. Actualmente estudia dirección cinematográfica en el CCC.

Salvador Santana(b), estudiante de la ENAH, asistió en otros trabajos como el Capillus-Fanum de Juan Pablo Miquirray (2003) y La Rueda de la fortuna de Marc Belvet (2003). Salvador se incorporó en el momento de empezar a conocer las locaciones, él realizó el make off de esta investigación, claro que también estuvo en la parte de la decoración, la limpieza, pintura, etc. Estuvo todos los días de rodaje, y su experiencia en el departamento fue de gran ayuda.

Por último, llegó Elisa Lemus(c), artista visual, que por suerte, también ha trabajado en dirección de arte y que se entiende bien con las ideas y las formas de trabajo. Se incorporó tres días antes del rodaje y por cuestiones de trabajo sólo estuvo tres días en rodaje.

Hubo 3 personas que apoyaron un día de preparación y se mencionan ya que fueron importantes para terminar el set de la colonia Roma: Johanna Mendoza, diseñadora, quien ayudó cortando, construyendo y montando las cortinas, así como cortar el tapete rojo en forma elíptica que estuvo en la sala; otra persona fue Gustavo Abascal, artista plástico quien ayudó todo un día a pintar paredes y la última persona fue Julio Alanís, también colaborando en pintar paredes.



Izq. (a)Úrsula primer asistente de arte, central (b)Salvador y a la derecha (c)Elisa

LA PREPRODUCCION

2.4 Búsqueda de locaciones (scouting)

Como se explica en el primer capítulo Pág 28, existe un proceso llamado scouting que es la búsqueda de lugares que se adapten lo más satisfactoria y estéticamente posible, al igual que por funcionalidad, a la historia que se filmará.

Existió una primera búsqueda de locaciones hechas por el director antes de que llegara la investigadora, su búsqueda no fue la más acertada ya que las condiciones de las locaciones no funcionaban. Él, encontró un departamento en la colonia Roma en la calle de Frontera número 14-503 donde la disposición del espacio no era tan funcional para lo que imaginaba el director, además de que la arquitectura no era tan art nouveau como quería; buscó calles por la zona de Coyoacán pero todas tenían defectos como mucho tráfico, elementos en el fondo que no funcionaban. Después de unos días se encontró una locación en la calle de Oaxaca en la colonia Roma que era la idónea por sus espacios amplios y por que existían muchos espacios a escoger en un mismo edificio.

Para este tipo de producción, donde existe un presupuesto muy reducido, no se construyeron sets, ya que por costos es mejor conseguir las locaciones más funcionales y practicas para trabajar; la construcción de un set implica materiales, un equipo de construcción, pinturas, tapices y esto lleva a elevados presupuestos. Para estos momentos el proyecto todavía no completaba el crew, evidentemente en esta ausencia estaba el área de **scouting**; por cuestiones de tiempo las locaciones tenían que estar definidas y acordadas para comenzar a realizar el diseño; el área de fotografía comenzaría a trabajar en sus encuadres y movimientos de cámara, así como producción a realizar las cartas, permisos necesarios y ajustar sus presupuestos. Por ello, no se esperó la incorporación de un **scouter** (persona encargada de buscar locaciones).

En el CCC existe una carpeta que contiene direcciones de locaciones, la directora de arte y Emiliano escogieron algunas con las características mencionadas anteriormente. Al día siguiente asistieron el director, el primer asistente de dirección, el productor y la directora de arte a las locaciones escogidas y por fortuna eran idóneas. Primero se visitó la colonia roma donde se vió un departamento en la calle de Oaxaca número 52, el lugar era perfecto por su arquitectura *art nouveau* de los años 20 o 30, los espacios eran amplios y su disposición era perfecta, un pasillo largo con una estancia con mucha luz y muy extensa; este edificio es un lugar de renta que es utilizado por la industria cinematográfica y en publicidad (comerciales).

Los departamentos son muy amplios, los cuales ayudan al movimiento que se dará en el momento de la filmación, así como para que la decoración esté a cierta distancia entre la cámara, la iluminación y los actores. Se determinaron cinco espacios ubicados en el mismo piso y que eran dos departamentos distintos:

Estaba **el living**, espacio donde se realiza una fiesta y que es el lugar donde comienza la historia; **la recámara**, parte fundamental y muy importante de la historia ya que ahí se desarrolla una pelea entre los protagonistas por un engaño; **el pasillo**, que solamente es un lugar que sitúa a la dueña de la casa, amiga de la protagonista; **el baño**, parte íntima donde la protagonista tiene momentos de reflexión ante la situación de pareja que está viviendo; y **la sala**, que también

un momento de total intoxicación. La directora de arte tomó fotografías de los departamentos que se ocuparían y las medidas de todos los detalles, ventanas, puertas, dimensiones de cada cuarto, del pasillo, y del baño y observó los detalles de las condiciones de paredes, piso, ventanas, etc. Dibujó a mano los espacios para posteriormente pasarlos a planos y de ahí construir los bocetos y la maqueta

La productora se encargó de hablar sobre las condiciones económicas y necesidades de trámites con la señora Blanquita, encomendada al cuidado del edificio. Después se buscaron esquinas por la Colonia del Valle y se eligió una en la calle de **Porfirio Díaz esquina con la calle de Santa Rosalía**, que servía bastante bien, tenía al fondo un árbol con flores moradas además, en esa calle, vivía la tía de el director y eso ayudaba mucho a la producción, Aquí se tomaron algunas fotos sólo de referencia espacial, ya que el departamento de arte no tuvo que hacer nada de decoración ni ambientación. A continuación se fue a Coyoacán en donde se encontró en la Avenida México, el **parabús Xicotencatl**, donde de igual forma tomamos algunas fotos ya que casi no tiene anuncios y señalizaciones y cuenta con paredes de colores lisos.

El director conocía a un amigo que vivía en un edificio ubicado en la calle **Tres Cruces número 2**, en Coyoacán, nos dirigimos ahí, estando tan cerca de la Avenida México era idónea para cuestiones de movilidad del crew. La productora habló con el amigo del director para que le pasara los datos del administrador del edificio y le dieran todos los requerimientos, se tomaron fotos para reconocer el área, el detalle aquí fue que sólo había que poner un número fuera de la entrada del edificio (en la parte de props se explicará su fabricación). De ahí fuimos al **Instituto Cultural Italiano**, lo habíamos visto en la carpeta de locaciones del CCC, al llegar tuvimos que esperar un rato ya que la persona encargada estaba en una junta, al término de ésta la persona nos mostró todo el Instituto, explicándonos lo que la escuela ofrecía, sobre sus alumnos, sus maestros, etc. El lugar era bastante grande y su arquitectura era justa, colonial con toques europeos y mucha vegetación. El lugar se agregó a las locaciones definitivas y la productora, como en las anteriores situaciones, habló con la persona sobre las necesidades para poder filmar en su institución, tomamos fotografías de los espacios y se observaron los detalles que habría que ajustar. Con esta locación terminamos el día y continuaríamos al día siguiente con la Avenida Reforma y viendo pizzerías.

Al día siguiente se recorrió **la Avenida Reforma** para ver cual tramo era el mejor, el director decidió que fuera frente al Auditorio Nacional. En esta visita se tomaron algunas fotos sólo por referencia del espacio que se filmaría. Al terminar se inició la búsqueda de pizzerías Encontramos una pizzería en la Colonia Portales que tenía una decoración cuidada en tonos verdes con rojo que era idónea, pero ésta no pudo ser prestada, así que se decidió ir a la pizzería **Mama's Pizza**, la decoración del lugar era tipo europea como la que se estaba buscando, no hubo problemas de filmar, tomamos algunas fotos de referencia. La productora se puso de acuerdo con el gerente en turno y nos fuimos.

Teniendo estas locaciones, lo que siguió fue hacer un scouting técnico. En la locación del departamento y del Instituto Cultural Italiano la directora de arte tomó fotografías y medidas del lugar para poder plantear los primeros bocetos. La transformación en esta locación se daría en la filmación utilizando los elementos que se encontraban en la pizzería.

2.4.1 Scouting técnico

Este paso (como se explica en el capítulo uno), es la parte donde el director, junto con su fotógrafo, plantean los encuadres y movimientos de cámara que tendrá cada secuencia.

A este proceso asistieron el director, la productora, el primer asistente de dirección, el asistente de cámara, el gaffer, la directora de arte y Salvador, asistente del departamento de arte.

La duración del scouting técnico fue día y medio. En estos días la primera visita fue al edificio ubicado en la calle de **Oaxaca número 52**, en esta locación se tomaron fotos similares a los encuadres que habría en cada set, y hubo un conocimiento más certero de los detalles que se tenían que tomar en cuenta, como el emplazamiento de cámara en cada secuencia. Después fuimos a la segunda visita en la **Avenida Reforma** frente al Auditorio Nacional, en esta locación el departamento de arte no tuvo mucho trabajo que hacer, sólo proporcionar el día de la filmación los props (casco y moto) del personaje de Alejandro. Aquí se da una persecución entre un taxista y Alejandro, el repartidor de pizzas. La tercera visita fue a la esquina que se ubica en Porfirio Díaz y Santa Rosalía, colonia del Valle; el departamento de arte se encargó de poner una película en el parabrisas para protección del taxista, ya que el personaje de Alejandro lo rompe. Al día siguiente la visita se realizó al Instituto Cultural Italiano, ubicado en la calle de Francisco Sosa 77, en esta, como en las otras locaciones, se trabajó el emplazamiento de cámara. Después se revisó una fachada de un edificio ubicado en la calle de Tres Cruces, donde igualmente se vio la puesta de cámara. Esta es la fachada por donde vemos la acción del personaje de Ana que despidió al personaje de Alejandro, es el fin de la historia. De ahí nos trasladamos a la Avenida México, entre Segunda cerrada de Belisario Domínguez y Guerrero, el set justamente fue sobre la Avenida México en la parada de autobuses Xicotencatl. El director en esta locación, al estar viendo un encuadre, se dio cuenta que de fondo tenía una pared de color blanco y le preguntó a la investigadora si habría alguna forma de cambiarlo de color, ante una discusión de media hora se le comentó que sí, pero que en realidad el presupuesto se alzaría bastante ya que la dimensión de la barda era amplia, finalmente la pared quedó con el color original. En esta locación la escena a realizar es donde Alejandro pierde la coherencia y tiene una fantasía con una enfermera. En esta locación el trabajo de arte sería tener los props requeridos y no existiría ningún trabajo en cuanto a construcción, decoración o ambientación. Por último fuimos a la Pizzería Mama's Pizza donde se revisaron los espacios de la secuencia; aquí el mayor trabajo serían los props. En esta locación es donde trabaja el personaje de Alejandro con su amigo. No habría ningún trabajo de construcción, decoración o ambientación.

En este proyecto existieron 7 locaciones, aquí se dan específicamente las direcciones de todas.

Locación **Colonia Roma**: Avenida Oaxaca Núm. 42, entre Sinaloa y Puebla.

Locación **Mama's Pizza**: Avenida Insurgentes Sur Núm. 2167, Colonia San Ángel.

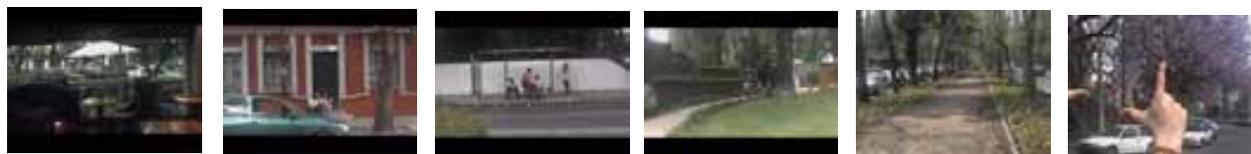
Locación **fachada**: Calle tres cruces Núm. 2 letra E, entre Ortega y Francisco Sosa, Colonia Villa Coyoacán.

Locación **parabús**: Avenida México, entre segunda cerrada de Belisario Domínguez y Guerrero Colonia Villa Coyoacán, Delegación Coyoacán.

Locación **Instituto Cultural Italiano**: Calle de Francisco Sosa Núm. 77, entre Ayuntamiento y Reforma, Colonia Villa Coyoacán, Delegación Coyoacán.

Locación **Avenida Paseo de la Reforma**: Avenida Paseo de la Reforma esquina con Calzada Mahatma Gandhi, Delegación Miguel Hidalgo.

Locación taxi choque **Porfirio Díaz**: Esquina con Santa Rosalía, Colonia del Valle, Delegación Benito Juárez.



Imágenes de las locaciones sacadas en el scouting

2.5 ELEMENTOS PARA EL DISEÑO CINEMATOGRAFICO

2.5.1 La documentación

Esto es enriquecedor para el proyecto ya que con la información que se obtenga y las ideas propias que se generan se dará el resultado de un diseño que será iluminado por el fotógrafo.

La documentación comenzó después de leer el guión un par de veces y haber platicado otras ocasiones con el director sobre las inquietudes visuales que tenía en mente.

El primer paso en la documentación se dio viendo *Naranja Mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) y *Kill Bill* (Quentin Tarantino 2003) como **investigación videográfica**¹⁶. A continuación se extrajeron fragmentos que podrían servir para el cortometraje, como referencia para el color, las formas, las texturas, etc.

La insistencia en buscar material con el tema de lo retro es que en la película de *Naranja Mecánica* está realizada en los años 70, por lo que todos sus elementos en nuestro tiempo se convierten en un estilo retro, fusionando esto con detalles actuales se convertiría en *modern retro*.

Para el diseño del set **living** se encontraron ejemplos que ayudaron a definir ese espacio, estos ejemplos fueron sacados del libro *Innovative interiors* (Lee Vinny, 2003)(9-9a) (Imagen en la sig. página). En éste hay una gran muestra de muebles, ubicaciones espaciales de objetos, materiales de decoración y accesorios, así como formas y texturas. Teniendo esta información se vio la película de *Amelí* (Jean Pierre Jeunet, 1999) para ver la cuestión del color, ya que en esta película hay un gran trabajo sobre ello, sobre todo del color rojo en la casa del personaje de Amelí. También se consultó el libro *Decoración, hogar, más ideas y nuevos conceptos* (Architects and publishers, 2000) donde se encontraron más ejemplos de color, formas y elementos en decoración que podrían ser útiles. (8-Imagen en la sig. página)

Al tener datos sobre estos elementos se comenzó una **documentación bibliográfica**¹⁷ para que la investigadora se diera una idea sobre las formas, texturas y color que se podrían manejar.

Del libro *Modern Retro* (Bingham-Weaving, 2000)(10) se sacaron la mayoría de ideas que podrían ocuparse en el diseño, que es propiamente la definición del estilo "*modern retro*". Aparte de muebles y accesorios, se pudo ver también los materiales en decoración con sus terminados. Los contrastes del color verde y rojo que se ocuparon en el decorado de la sala fueron investigados en este libro también. Otro libro que ayudó a definir la idea de minimal fue *Interiores Gráficos* (Dean Corinna, 2001).(9) (Imagen en la sig. página)

Las imágenes de las películas las encontramos en el apartado del diseño y del color de este capítulo.

¹⁶La definición se encuentra en el capítulo 1 de esta investigación en la Pág 32

¹⁷La definición se encuentra en el capítulo 1 de esta investigación en la Pág 33

Estando en el proceso de diseño se planteó la idea de utilizar cortinas¹⁸ con un estilo llamado romano, el ejemplo de estas cortinas y de su método para hacerlas fue sacada de *The home decorator's bible* (Parikh. Anoop,1996)(12). El diseño del escritorio fue sacado del libro *Decorative art 1900-1910* (Fill Peter and Charlotte 2000).

También se investigó en varias revistas de decoración tipos de telas, texturas, muebles, lámparas, etc. Se revisaron algunas revistas como *Habitania*, *AD*, *El mueble* entre otras, donde no se obtuvo ninguna información ya que no había nada que sirviera.

Una de las cuestiones que existen cuando se buscan referencias en revistas o libros de decoración es que a uno le puede encantar un detalle visto ahí, pero el presupuesto no da para poder integrarlo al proyecto. Así que si entra la imaginación y la técnica puedes crearlo tu mismo.

También se vio la película *Deseando amor* (Wong Kai Wai, 2000) en la cual hay un trabajo extraordinario sobre el color. Un libro que también se consultó fue el de *Diseño de Producción y Dirección Artística* (Ettegui, 2002). Para documentar la parte del color se consultó el libro *Teoría del color* de Johannes Pawlik(1996).



9

Imágenes del libro *Modern Retro* que ayudaron al diseño del cortometraje en cuanto a formas, espacio, texturas y color(10)



9a



10



Imágenes que documentaron las formas, espacios, uso del color y materiales funcionales para el diseño que se realizó.



11

Imagen del escritorio buscado. Imagen del escritorio del Instituto Italiano, haciendo con estas una mimetización que podemos ver en el cortometraje. (11)



Imagen del estilo de cortinas que se decidieron para el diseño, esta es una muestra del esquema de cómo realizar este tipo de cortinas(12)

¹⁸El esquema de las cortinas se encuentra en este capítulo en la Pág. 265 (Parikh. Anoop,1996)

2.5.2 El Diseño

En este proyecto los elementos visuales del diseño que se utilizaron son la forma, la medida, el color y la textura, herramientas fundamentales para crear cualquier diseño en cualquier superficie y área; estos elementos visuales⁵ son los que se encargan de que los elementos conceptuales como la línea y el punto puedan ser visibles, explicado en el primer capítulo de esta investigación.

Con toda la información que se recaudó sobre la historia, los personajes e ideas más concretas de cómo se imaginaba el director su historia se fusionó con el reconocimiento y observación de las locaciones, llevándonos con esto, al proceso del diseño de los espacios, sus decorados y ambientes (más adelante se explicarán estas fases).

Por los puntos que dio el director para conformar el diseño de este cortometraje se encontró una fusión entre dos estilos uno es el retro siendo que la película Naranja Mecánica fue hecha en la década de los setenta, y como el diseño de Dos hawainas no pretendía en ningún momento ser de época, sólo se retomaron o se citaron algunos detalles de esta película, así como de Kill Bill.

En esta investigación hablamos también del minimalismo enfocado a la decoración ya que en Naranja Mecánica encontramos parte de esto en su decoración, al igual que gran parte de detalles sicodélicos y arte pop. Pero la misma historia, las acciones y sus personajes convierten a esta película en una película muy barroca, llamándolo así, ya que existen demasiados elementos decorativos como de acción actoral creando así un cuadro muy cargado.

Teniendo en cuenta lo anterior, se retomaron algunos detalles de la película en cuanto al concepto. El año en que se hizo esta película es el detonante que da todos los puntos en cuanto a su diseño, esta película fue hecha justo en los años 70, donde la sicodelia estaba en su apogeo, además se puede notar la influencia del pop art con obras de artistas del momento, como las mesas con estructuras de cuerpos femeninos del escultor pop Allen Jones(13)(La imagen se encuentra en la sig. página) (Yates,Simon 1996-116). Su estilo decorativo es minimalista, espacios que casi no tienen muebles ni objetos, espacios muy limpios con el contraste del espacio del teatro, sucio y descuidado. Las formas de los objetos y muebles son redondas y rectas y con materiales lisos como el plástico y acrílico.

De toda esta investigación se tomaron elementos que servirían como el color, la forma, el decorado, etc. De Naranja Mecánica: el factor primordial tiene que ver con los personajes que intervienen en ella. Estos están llenos de una excesiva violencia y además tienen una pérdida en cuanto a la realidad y coherencia. En el cortometraje sucede eso, no con ese exceso, pero sí con una gran agresividad y locura del protagonista en ciertas partes de la historia.

También el utilizar elementos de la película Naranja Mecánica fue por el gusto personal que el director tiene hacia ella y es como un honor personal citarla.

Otra de las películas que fueron clave para diseñar este cortometraje fue Kill Bill, que tiende a estar en esta línea de películas totalmente agresivas y sangrientas; ésta no tiene tanta carga de locura pero sí de agresividad, Kill Bill tiende más a que los personajes estén en lucha por sobrevivir y saciar rencores.

Lo que se retomó de esta película fue fundamentalmente el color. Sus decorados son muy variados y actuales, van desde decorados japoneses en el bar donde hay una lucha hasta un departamento sencillo, con una ambientación con tintes de barrio gringo de clase media, siendo una casa de una mujer que vive sola con su hijo; todos los elementos de la casa están ordenados y existe un aire femenino, específicamente la parte que literalmente se cita en el cortometraje son las paredes de los fondos de la estancia donde una mujer lucha con la protagonista, al principio de la película(14).



Con la investigación que se realizó, se comenzó un análisis de los elementos en cuanto a color, a sus formas y el decorado que tenían. El primer diseño que se concretó fue el que se mostró en las maquetas, aunque en el proceso final algunas cosas cambiaron. Explicaremos los detalles set por set, al igual que en el apartado del color, para no confundir los datos y hacer más clara la información.

En el primer diseño para el set **living** se determinó pintar las paredes con líneas de distintos colores que se habían retomado del set de la mujer que lucha con la protagonista al comienzo de la película de Kill Bill, los colores eran azul, naranja y amarillo, después habría un escritorio de madera oscura de estilo sencillo para dar una sensación de naturalidad al espacio(15).



En el set del **living**, el diseño retoma algunos elementos de los espacios de la película Naranja Mecánica(16-17), como las formas de las estructuras que conforman el inmobiliario de la habitación del protagonista Alex, formas rectas que demuestran un estilo limpio, recto pero a la vez caótico por el personaje que vive ahí; y el detalle del diseño industrial utilizado en las época de los sesenta (retro). En este espacio se pretende reflejar una sensación de tranquilidad ya que es un estudio para la lectura y el trabajo, por ello se determinaron elementos decorativos funcionales como un sillón, un escritorio y un espacio donde estuvieran libros, una repisa de metal, además se descartó usar elementos decorativos como floreros, ceniceros, etc; esto, para dejar el espacio lo más limpio posible. Las texturas que se utilizan en los diferentes elementos que conforman el espacio son lisos. Este manejo se da para reflejar las características de los personajes en cuanto a su forma tan superflua y trivial de ver su vida.



En el set de la sala los elementos que se retomaron fueron todos de Naranja Mecánica: los colores, el material usado en muebles (el acrílico), el cristal, el metal y telas lisas. Se plateó utilizar un espacio muy limpio con lo necesario para su funcionalidad como un teléfono, cojines para sentarse, una mesa para comer con sus sillas, y dos poof.(18A-C)



18A



18B



18C

Dentro de las primeras ideas que se tuvieron para el set de la sala, era que en las columnas que se encuentran en el fondo del espacios se pusieran focos con espejos, refiriéndose esto a las mesas de luz donde se maquilla a las actrices, destacando así en su totalidad la vanidad que tiene Sofía, además de que es un elemento que se encuentra en el bar donde la pandilla de Naranja Mecánica frecuenta, pero la idea fue muy cargada para el director, y también se descartó ya que se le estaría dando una importancia muy determinante al personaje de Sofía que no es la protagonista. Este diseño solo quedó en boceto, este boceto lo podemos ver en el apartado de bocetos en este capítulo.

Otra parte del primer diseño que sí fue puesto en la maqueta, pero que sufrió algunos cambios, fue un detalle de la película Naranja Mecánica que se implementó en una pared, consistía en tener varios cuadros que forman un tipo ajedrez con cuadros pintados en color verde y rosa, con un grosor mínimo, y otros cuadros cubiertos con papel aluminio (19)(ver imagen en la sig. Pág.). Este diseño, se encuentra en la casa de los papás del protagonista llamado Alex de la película de Stanley Kubrick. En teoría, en estos cuadros de color se iban a poner imágenes de algunas actrices famosas del cine, pero después de un tiempo, tanto el director, y la directora de arte se dieron cuenta que este detalle era demasiado cargado para lo que se estaba planteando en cuanto al estilo limpio que se quería así que se retiró del decorado, y se decidió que esa pared fuera pintada de blanco y que la idea de las imágenes de actrices se llevara a otro espacio. Este se explica a continuación.

El detalle de estas imágenes se aplicó a unos bastidores pintados en color blanco que se colocaron en la pared en forma circular pintada en color negro que se encuentra en la entrada de la sala. Estos bastidores son una cita de Naranja Mecánica ya que en el cuarto de Alex existen unos bastidores, no iguales, pero sí con una similitud(20) (ver imagen en la sig. Pág.). Además se utilizaron estos elementos del color así como las imágenes de las actrices famosas como secciones que insinuaran esa parte femenina, elegante y sutil. Podemos darnos cuenta que los elementos a los que recurrimos cuando diseñamos una película son muy importantes para la verosimilitud.

El tipo de tela, los muebles y la utilería puesta en los set deben ser los adecuados para cada espacio, es como en La ultima tentación de Cristo (Scorsese 1988) donde John Beard, diseñador de producción, evitó tener una estética “bíblica” convencional. Este diseñador decidió utilizar materiales y métodos de construcción tradicionales de Marruecos. En los decorados se utilizaron tintes naturales (Ettedgui, 2000-174), esto nos habla de la importancia que tienen los materiales en la credibilidad o artificialidad que se le quiera dar al film.

Imágenes donde se muestran detalles que sirvieron para realizar el diseño de este crtomeraje



a



b

19



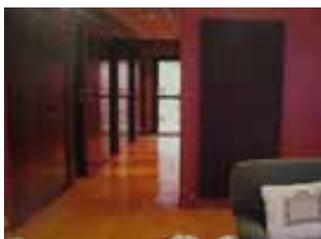
c



d

20

a.Detalle de bloques blancos con focos.
b.Detalle del minimalismo, podemos observar líneas rectas, ambiente pulcro y materiales fríos.
c.Detalle del diseño psicodélico en sus formas y colores.
d.De igual forma vemos formas rectas, limpias y solo algunos detalles de color, y texturas lisas.



Imágenes que muestran, espacios adecuados, en cuanto al recurso del color, las texturas y formas que se estaban buscando para el diseño del set del cuarto y sala

El diseño que se realizó en el set de **la recámara** de nuestro proyecto fue un diseño sencillo. Para dar un ambiente más íntimo, en los primeros bocetos se planteó poner fotografías de Sofía con distintas personas, ya fuesen sus padres, amigos, gente del medio de la actuación pero esto se quedó también en boceto, que podemos ver en **la pág 85**.

El espacio al final terminó siendo la cama y una silla en una esquina de la habitación. Esto fue por cuestiones de cámara, el camarógrafo llevaría la cámara en mano y necesitaría espacio para poder desempeñar bien su trabajo. Aquí podemos hacer hincapié en la importancia que tienen los espacios donde se va a filmar¹⁹. Esta secuencia se filmó en plano secuencia, o sea, sin cortes, dejando una nula oportunidad de poder vestir pedazos del set, que se hubieran logrado si se hubiera hecho en cortes.

Cada detalle que se incorpora en el diseño de un set es el que da el carácter al lugar; en el diseño de la película de Adrián Ortiz, alumno del CCC llamado *La luna en la tierra* (2004)(21), los elementos que fueron parte de los decorados fueron de superficies rígidas, rugosas, con acabados oxidados en ciertos objetos; la paleta de color iba desde los ocre, verde olivo y tonos en tierra. Todos estos elementos describen las características del lugar donde se desarrolla la historia y otra las características de la mamá de la protagonista, una mujer que vive en soledad, que solo vive en el recuerdo.

Todas las texturas de este cortometraje son parte de esta molestia de la vida entre los personajes así como el óxido refleja el recuerdo que ata a estas dos mujeres, la protagonista y su madre, los colores ayudan a dar un ambiente muy dramático²⁰.



21

Podemos concluir que el diseño de **la recámara** quedo bastante sencillo pero con carácter dado por el color para la escena.

El **set del baño** sólo fue trabajo de ambientación, no requirió algún tipo de construcción ni modificaciones, el espacio sólo requería verse habitable, se siguió con la línea de formas sencillas con texturas lisas, se continuó utilizando el color rojo en todos los elementos de ambientación.

En conclusión podríamos decir que el diseño de todos los espacios tiene un estilo minimal en cuanto al manejo del espacio, su decoración y materiales son recurrentes a la época de los setenta y setenta; las texturas son lisas y planas, y las formas son sencillas, lisas y con terminados no rectos.

La determinación del diseño del escritorio para la escena de los gays, fue retomar un diseño de una mesa de 1910, esto fue ya que las mesas que se encontraban en las aulas del Instituto Italiano de cultura tienen similitud con el estilo retomado.

¹⁹ la cuestión de la importancia de los espacios donde se filma lo podemos ver en el primer capítulo de esta investigación Pág. 28

²⁰ Cortometraje del alumno Adrián Ortiz, 2005 del CCC

Imágenes donde podemos ver el cambio de algunos espacios de como estaban al principio y como quedaron al final



Estas son imágenes sacadas del libro Modern retro que sirvieron para ver las formas rectas, el color blanco utilizado en espacios y las texturas lisas que se utilizaron en todo el diseño



Imagen de la película Vértigo, donde el diseñador de producción Herry Bumstead decidió volver al personaje de scottie Ferguson un aficionado a la filatelia

2.5.3 El concepto

“No intento mostrar todos los trucos de color o diseño que conozco, sino que trato de diseñarlo todo a medida de los personajes”.

Herry Bumstead
(Ettedgui,2000-23)

El trabajo fue diseñar todo a la medida de los personajes, el cómo son, cómo se desarrollan y el carácter que los estructura.

Dentro de la investigación que conformaría la aceptación y formación de los espacios lo que más se trabajó fue el concepto que se lograría con un estudio profundo sobre el perfil de los personajes.

Las preguntas que a continuación se le hicieron al director tienen que ver con el espacio y el tiempo en que se desarrolla la historia, parte fundamental para situarse y ver qué necesidades se tienen para realizar el concepto, y también acercarnos más a los personajes, porque esa parte es la que no viene en el guión, así que es fundamental tener que hacer preguntas como qué gustos tienen los personajes, su carácter, si es fuerte o armonioso, un poco de su vida pasada, en qué medio se desarrollan más allá de su trabajo, su medio económico y social, sus miedos y sus virtudes. Estas preguntas ayudan a estructurar esos detalles que fortalecen a los decorados en la película.

El diseñador de producción Herry Bumstead²¹ utiliza estos detalles (que no vienen implícitos en el guión) en la película de *Vértigo* (Alfred Hitchcock,1958)(21)(ver imagen en la Pág. anterior). El diseñador decidió volver al personaje de Scottie Ferguson un aficionado a la filatelia, por lo que puso elementos adecuados a esta afición²².

En este cortometraje, *Dos Hawaianas*, uno de los personajes principales es actriz y modelo, pero ¿En qué rubro? ¿Es actriz intelectual inclinada más hacia el teatro? o ¿Es una actriz de televisión más evocada al medio del espectáculo televisivo?, con estas preguntas se puede llegar a ciertos detalles que fortalezcan la parte del tiempo, espacio y el carácter de los personajes²³.

Las preguntas que se le hicieron al director fueron:

¿En qué época y lugar se desarrolla la historia? Este guión se desarrolla en una época actual, 2004,

²¹Harry Bumstead diseñador de producción quién a trabajado en la mayoría de las películas de Alfred Hitchcock (Ettedgui 2000-20)

²²Scottie Ferguson, el personaje de *Vértigo*, un policía retirado al que probablemente no le interesaba la lectura. Decide convertirlo en un aficionado a la filatelia, por lo que coloqué en una esquina de su salón revistas filatélicas, lupas y toda la parafernalia propia de un coleccionista de sellos”. Ettedgui, P. 20.

²³En el capítulo 1 se explica detalladamente sobre la cuestión del tiempo y el espacio de los personajes así como de la historia Pág.49

el único que dato que revela que es la Ciudad de México es la locación de Avenida Reforma
¿A qué se dedica Ana? Es una mujer que se dedica a modelar, algunas veces tiene trabajo como modelo para comerciales, y en ocasiones interviene como extra en algunas telenovelas.

¿Qué carácter tiene Ana? El carácter de Ana es muy explosivo, fuerte y decidido. En algunos momentos se confunde ante las situaciones que tiene en cuanto a su vida sentimental. Su carácter temperamental hace que poco a poco ella se desarrolle más en su ámbito de trabajo. Es ambiciosa.

¿Qué gustos tiene? Dentro de sus gustos se encuentra el ser el punto de atención en el lugar que se encuentre, ser muy sociable. Le gusta vestir con las tendencias de moda más actuales,

¿Qué miedos tiene? Su miedo principal es sentirse sola por ello siempre busca compañía además de darse cuenta que posiblemente no tiene cualidades de actriz y por ello sólo puede mostrar su físico.

¿Qué virtudes tiene? La virtud que tiene este personaje es que tiene la suficiente fuerza y valor para hacer que sus intenciones se hagan realidad.

Alejandro (PERSONAJE)

- Alejandro es de nacionalidad argentina. Tiene poco tiempo viviendo en la ciudad de México. Por circunstancias legales, no puede obtener un tipo de trabajo con ganancias altas ni con un nivel de licenciatura.

- Es un hombre sencillo y humano, que lleva su vida tranquila y aceptando su realidad.

- Es un hombre apasionado que da todo por su amor. En esta historia es un desenfrenado, paranoico y violento. Sufre un engaño amoroso.

- Su rutina de vida y sus problemas son una causa para que él no contemple en su pensamiento algún motivo de gusto de coleccionar algo.

- Alejandro es un hombre trabajador que vive al día.

Sofía. Amiga de Ana (PERSONAJE)

- Se desarrolla en el medio de la actuación, comenzó como Ana de edecán y modelo de comerciales, pero su necesidad y contactos de sus padres que son personas importantes en el medio, le dan la facilidad para hacer lo que ella quiere sin ser una persona tan buena en su trabajo,

- Es una chica de nivel económico alto y por contactos de sus padres ha podido integrarse sin problemas al medio de la actuación. Es una chica mimada y consentida que cuando quiere algo lo consigue sin importar lo que tenga que hacer.

- Es una persona que no se aflige por cuestiones económicas, y aunque con su carrera le va bien, sus padres le ayudan con sus gastos.

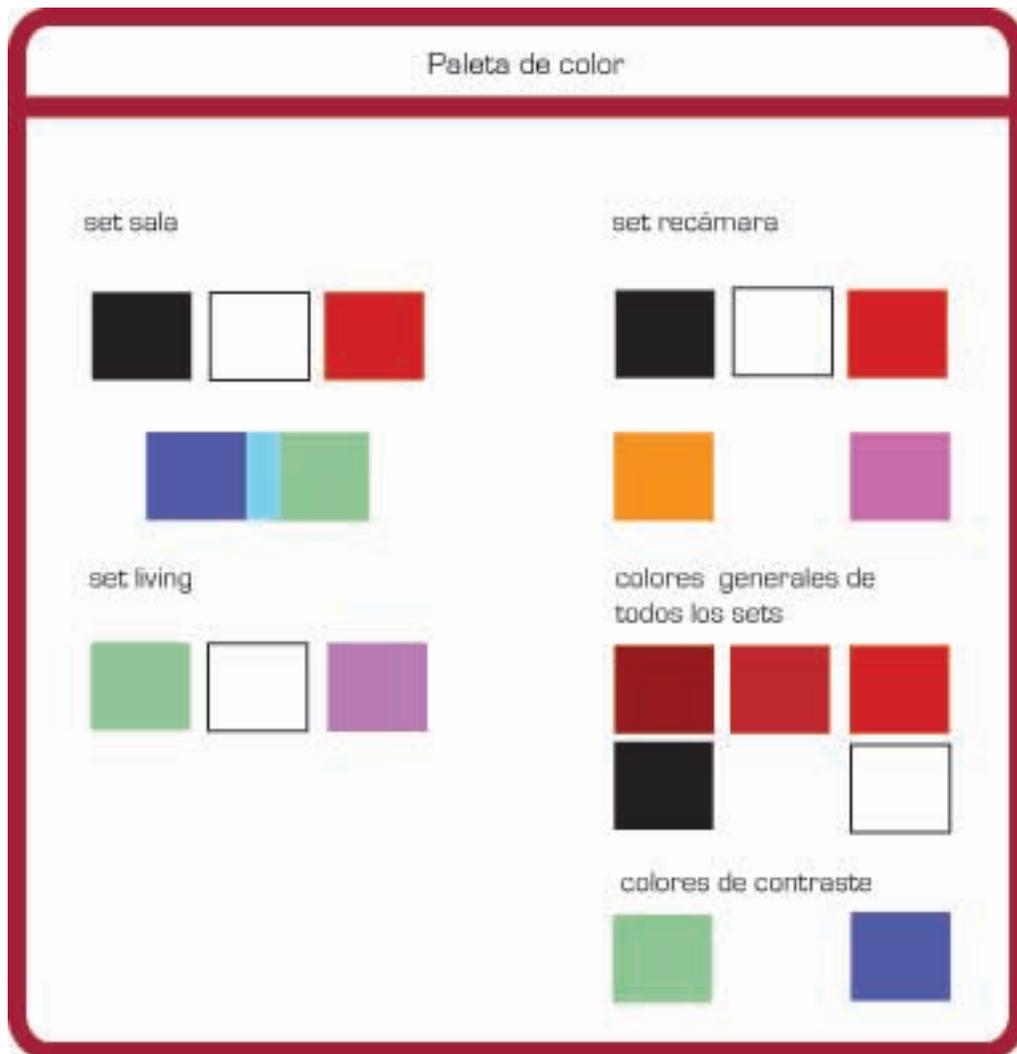
- Al igual que Ana, siempre está en la vanguardia de la moda, y con guardarropa amplio.

- Es una persona a la que no le importa lo que pase en el mundo, sólo si es parte de la farándula.

Teniendo toda esta información se comenzó un rompecabezas de los personajes y su entorno, dando la pauta para comenzar a diseñar y esto plantearlo en bocetos que más adelante se explicarán.

2.5.4 La paleta de color

Los colores que pertenecen a la paleta de color de este proyecto comienzan en color rojo con distintas tonalidades y matices, desde rojos brillantes hasta rojos quemados que en su mayoría son parte de las misma arquitectura de las locaciones. El color blanco y negro como colores neutrales también participan, y el azul y verde en distintos tonos como colores de contraste. En elementos mínimos tenemos naranja y rosa como análogos del color rojo. De igual forma hay un pequeño parte en color lila.



2.5.5 El color

La historia de Dos hawaianas es una historia que se basa específicamente en las emociones, en el amor y el desamor, los personajes a lo largo de la historia pasan por varias situaciones como el engaño que sufre Alejandro y que trae dolor y produce violencia; la perturbación de Ana que siempre la tienen en estados alterados sean depresivos o excitados. Todos esos factores hacen que se tengan que manejar ciertas formas y colores para resaltar esas emociones. El color que más se utilizó en el diseño de toda la película fue el color rojo, por ser una película enfocada en el amor, la violencia, la pasión. Este color también se manejó ya que es parte de la bandera de Italia, esto por petición del director ya que tiene mucha relación con gente de descendencia italiana. En este cortometraje existen muchos elementos de valor muy personal para el creador.

El director deseaba que estos elementos personales anteriormente dichos se pudieran detectar pero que no fueran obvios, así la mezcla del rojo con blanco y detalles de verde en algunas ocasiones. El Instituto Cultural Italiano tiene una gran armonía por los colores que utilizan (blanco y rojo, con detalles en verde por los jardines que existen en el lugar). En la misma línea estuvo la locación de la fachada del departamento del personaje de Sofía, solo que éste con distintos matices de rojo siendo mimetizada con nuestra paleta de color. En la locación de la Av. Reforma el color rojo se encuentra en los props del protagonista al igual que en la locación de la escena del taxi. La parada de autobús se manejó el color igual que con la locación de la Avenida Reforma, que fue utilizar el color rojo en los props del protagonista.



Teniendo en cuenta que, desde el principio, una de las ideas más concretas que tenía el director fue tener elementos de las películas Naranja Mecánica y Kill Bill en el manejo visual de su cortometraje, se vieron dos películas más: Amelí que sólo sería un refuerzo en la utilización del color y la fotografía, ya que en esta película hay un uso primordial del color rojo en la casa de la protagonista; y la película Deseando amar (23-24) por la forma y el color, que son sumamente cuidados en cada encuadre para dar una estética impactante. Esto se puede ver en cuanto al vestuario de la protagonista y los fondos, existe una armonía y en algunas ocasiones un extraordinario contraste.



En Amelí, la temática de la película no tiene nada similar al cortometraje que se realizó, pero sí hay información que es útil en cuanto al color rojo y sus tonalidades,(25)

además que podemos ver que también el color rojo puede ser utilizado en una forma suave y acogedora y que para este cortometraje es todo lo contrario(26)



El uso del color rojo en esta película es fundamental y podríamos referirnos que el color rojo no es el color de más fuerza cromática, sino que también posee las propiedades de una expresión viva, ardiente, energética, llena de fuerza (Pawlik Johannes, 1996).

En la pizzería Mama's Pizza(27) el color que predomina es un rojo quemado casi llegando al café, es el único lugar donde vemos un color azul oscuro que se compensa utilizando los props en color rojo para no romper la paleta de color general.



El color tiene mucha importancia en algunas películas, un claro ejemplo se muestra en *El cocinero, el ladrón, su esposa y su amante* (The cook, the thief, his wife, and his lover Peter Greenaway, (1989), donde el color tiene un juego entre los diferentes sets que existen.



“Estéticamente existen tres esquemas o espacios que repite en recreación: la cocina (de color verde) nos remite a un taller o fábrica de la película expresionista de Fritz Lang, *Metrópolis*. El comedor (rojo) es barroco con pinturas y recreaciones de atmósferas de pintores como Franz Hals. El baño es completamente blanco, completamente aséptico y moderno.” (Luján 1999-30) (imagenes a,b,c de la película de Greenaway)



Para hacer más claro el uso del color hablaremos de este proyecto de cada set. Comenzaremos por el **set de la recámara**, donde toda la habitación está pintada de color rojo con una pared en color naranja, el color rojo se utilizó ya que es un color que refleja la agresión y que tiene que ver con la pasión y el amor (28-29), las habitaciones pintadas de rojo hacen sentir al espectador más caliente, hambriento o excitado.²⁴ El rojo también significa peligro, el cual simbólicamente va ligado con los acontecimientos que sucederán en las escenas de este set, ya que el protagonista encuentra a su novia con otro hombre. El color naranja sólo se utilizó para no saturar toda la habitación, las sábanas también tiene tonos en color rojo y naranja con detalles en color rosa. Las persianas, en color negro, como un detalle de compensación con el color rojo de la habitación



²⁴La explicación de las diferentes descripciones de los colores los podemos ver en primer capítulo de esta investigación. Pág. 42

En el **set de la sala** se sigue utilizando el color rojo en un pilar de forma circular, en algunos cojines y cortinas. El color principal es el blanco y el negro por el estilo minimal que se utiliza en el diseño. En este estilo, el color blanco es parte esencial ya que es un color neutro, limpio, que no satura los ambientes pero que a su vez da mucha luz.(30)(ver imagen en Pág.85)

El color blanco, así como el color negro se plasmaron en este decorado ya en la película Naranja Mecánica, estos colores específicamente son usados en el bar que frecuenta el protagonista y sus amigos, con esto se hizo una cita de la película más no una imitación de los recursos(31)

(ver imagen en Pág.85)

El color negro se utilizó para enfatizar ciertas áreas del lugar y también porque es un color utilizado en cuestiones de fotografía y cine, y da carácter al espacio. En la pared que está pintada de color negro se hizo un contraste con bastidores pintados en color blanco con imágenes en imágenes impresas en negro(32)(Ver imagen en Pág.85). En este espacio de la sala existe un doble juego visual, ya que si viendo desde donde termina el pasillo y comienza la sala encontraremos sólo los colores blanco, negro y rojo, y al final de la sala viendo hacia el pasillo encontraremos el color verde limón, azul turquesa, rojo y negro, esta idea refleja la indecisión de pensamientos que tiene la protagonista(33) (Ver imagen en Pág.85). Un detalle interesante es que los colores verde y azul que se platearon en el diseño fueron creados por la forma como se encuentra la protagonista al estar viendo hacia ese lado; en esa escena ella está en un estado alterado por haber ingerido drogas, lo que se hizo fue darle una ayuda a esa percepción en la cual se ven colores brillantes, saturados y vibrantes, además de obviar los colores verde y azul en una forma muy ácida, como caramelos que son vendidos a los niños. Todos los elementos decorativos también están sobre esta paleta de color: cojines de color rojos y color blanco, tapete rojo, mesa de comedor blanca, cortinas de color rojo y blanco.

En el primer diseño para el **set living**, se propuso pintar las paredes con líneas de distintos colores que se habían retomado del set de la casa de la mujer que lucha con la protagonista al comienzo de la película de Kill Hill, los colores eran azul, naranja y amarillo. Pero al final se notó muy cargada esa pared así que se decidió, por parte de arte y dirección, eliminar esa idea y dejar la pared pintada en color blanco, además que era una pared que no tenía mucha importancia en cuadro(34) (Ver imagen en Pág.85) La imagen del diseño de estos colores se encuentra en el apartado de las maquetas de este capítulo.

El sillón de esa locación también se cambió de color, en la maqueta se presenta en color rojo que iba muy bien con los elementos que se mostraban en esos momentos, pero al cambiar el diseño el rojo ya no funcionaba tan bien, así que se cambió a verde limón dando un contraste muy interesante con el fondo de las puertas pintadas en color lila que en el diseño anterior eran azules. El color morado también es utilizado en Naranja Mecánica y en la corriente artística sicodélica de los años 60 y 70. (La imagen se encuentra en el apartado de maquetas. Además es una cita de Kill Bill de la casa de la primera riña que tiene la protagonista.

El color blanco sigue siendo parte de la paleta de color, toda la habitación está pintada de este color, además de que se sigue con la generalidad del minimalismo, que se puede ver en la ausencia de elementos en cuanto a la decoración. Aquí los cubos que sirven como escritorio también son de color blanco, que dan un ambiente retro, un ambiente de los 70 para afirmar el estilo que hay en Naranja Mecánica.

El color blanco en este espacio hace parecer que el lugar es más amplio de lo que es en realidad, así como un lugar pulcro, limpio, no saturado.



La utilización del color blanco el set de la sala

30



Imagen donde vemos la utilización del color negro y blanco en Naranja Mecánica

31



Pared negra con bastidores blancos.

32



Imagen de la mirada de Ana cuando se encuentra totalmente drogada.

33



34 Imagen del cortometraje donde vemos la cita de Kill Bill, las puertas moradas de la casa de la mujer que lucha con la protagonista al comienzo de la película.



Algunos ejemplos de películas donde podemos ver el recurso del color en una forma de contraste.

(a-b). Película a Deseando amar.

(c). Naranja mecánica.



a



b



c



d

(d) Kill Bill. En esta imagen mostramos la puerta de donde se saca la cita para el living en función al color lila.

El color rojo como color psicológico en la escena de la recámara.

2.5.6 Texturas

Las texturas en un diseño para una película son de gran importancia ya que definen las características de una época, el tiempo transcurrido en un espacio (ya sea de desgaste o de nuevo).²⁵ También influyen en las sensaciones ya sean frías, cálidas, rugosas o lisas.

En este cortometraje no se crearon texturas en las superficies, se utilizaron las texturas propias de los materiales con que estaban fabricados los muebles, props y todo aquello que estuviera en los sets.

El utilizar texturas lisas en este cortometraje tiene que ver con varios factores: uno es que el estilo de los 70 que se maneja utiliza muchos materiales de decoración con este tipo de texturas, y otro factor es que conceptualmente lo liso tiene que ver con la protagonista y su amiga, que dentro de su perfil son personas que se les resbala todo, van deslizándose por la vida sin importarles nada.

En el set de **la sala**, existieron texturas que en su mayoría son lisas, como la mesa que es de acrílico pintada en blanco, las sillas de aluminio, las telas utilizadas para los cojines y las cortinas que son de lino con características muy lisas, los poofs negros hechos en vinipiel y una mesa central con estructura de metal y base de cristal. El único elemento que tiene una textura afelpada es el tapete con peluche rojo, con el menor pelaje. Dentro de estas texturas que se utilizaron hay materiales fríos y orgánicos como el metal y vidrio, y las texturas sintéticas como las telas, el vinipiel, y calidos como el peluche.

En el set del living las texturas son similares a las utilizadas en el set de la sala, aquí las telas también fueron lisas. La tela con que se tapizó el sillón fue una tela de 80% de algodón y un 20% de licra dando una textura bastante lisa y expandible, los cubos puestos como escritorio hechos de madera y pintados en color blanco también cumplen la característica de ser lisos. La mesa lateral, también de madera pintada en color blanco, cumple de igual manera la textura liso. Existe en este set una repisa hecha con tubos de metal sostenidos por unas bases con características lisas, y también en este set se requería una alfombra blanca, la cual por costos no se pudo conseguir así que se uso tela llamada polar que tiene una textura afelpada



Un collage de elementos de muebles mostrando las texturas que se utilizaron.

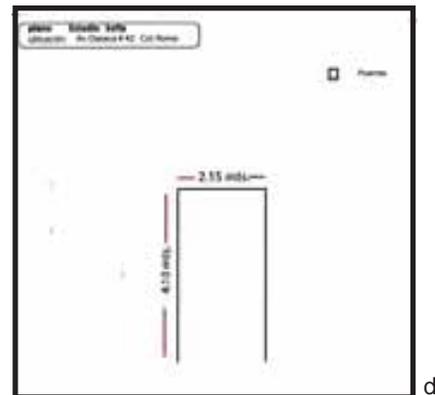
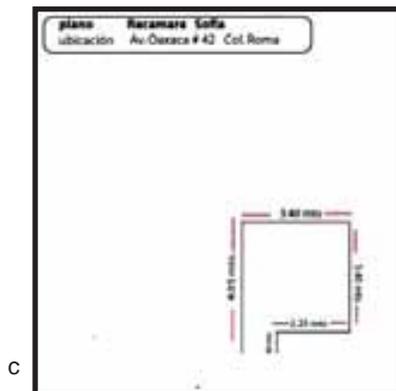
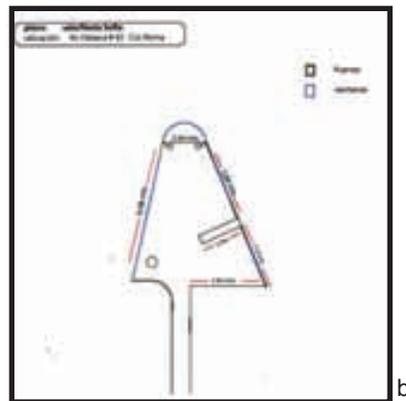
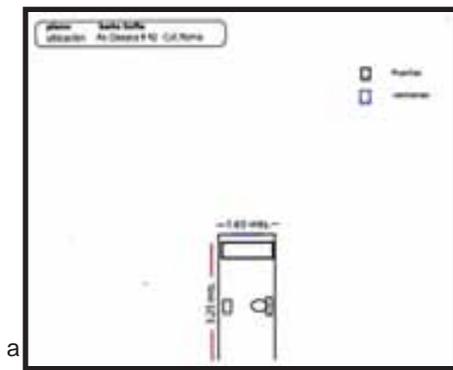
En general podríamos decir que las texturas ocupadas en este cortometraje fueron lisas con características orgánicas, frías y cálidas, que corresponde al estilo y concepto que se definió en el diseño del decorado la película.

²⁵Esta descripción se encuentra en el capítulo 1 de esta investigación en la pág. 48

2.5.8 Planos

En este proyecto se realizaron varios planos en una escala de 1:125²⁷. En estos planos también se describen los accesos y la fuente de luz natural (ventanas). Estos planos los utilizó el fotógrafo para desarrollar sus movimientos de cámara.

Solo se hicieron planos para aquellos sets que tuvieron grandes cambios en cuanto a la decoración, las demás locaciones, al solo tener que poner algún elemento o ajustar a la necesidad de la escena no requirieron este proceso.



a. Plano del baño, b. Plano de la sala, c. Plano de la recámara, d. Plano del living (estudio)

²⁷Esta escala se utilizó ya que deja ver las proyecciones cómodamente. Estos planos se realizaron en el programa de diseño Ilustrator ADOBE, ya que en esos momentos no se disponía de algún programa para realizar planos.

2.5.9 Esbozos y bocetos

Los primeros esbozos se realizaron a mano alzada hechos con pluma y lápiz en cuadernos y hojas de papel bond sueltas. Después se fue dando mayor calidad y técnica hasta llegar a unas proyecciones hechas con escuadras primero con lápiz, después entintadas y al final coloreadas con acuarela. Se realizaron varios bocetos y cada uno de ellos con sus cambios.



a



b



c



d

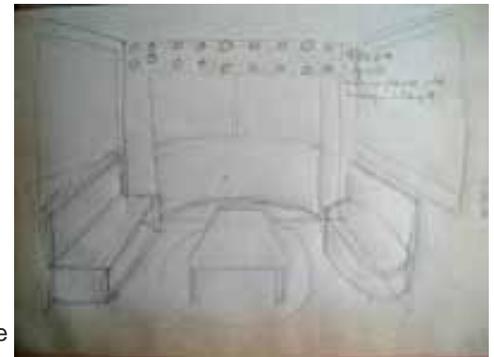
a. Boceto de sala1, b. Boceto de sala2, c. Boceto de recámara, d. Boceto de living (estudio)

a. Primer boceto del living donde vemos líneas de colores en las paredes para dar más perspectiva. Esta idea quedó en la maqueta pero no en el diseño final en set



b. Primer diseño de la sala donde se pusieron en los pilares del fondo de ésta filas de focos.

c. Primer esbozo de la recámara donde se colocaron unas imágenes que harían que esta habitación fuera más íntima, la idea solo quedó en el papel.



d-e. Primeras ideas en esbozos del set de la sala y el baño.

2.5.10 La maqueta

La maqueta fue construida a escala 1:125, escala que fue muy funcional por el tamaño que se logra en la construcción, que es un tamaño mediano que permite visualizar todos los elementos de la maqueta en una forma cómoda y funcional. La maqueta tuvo una estructura de cartulina batería. Existieron distintos materiales en su fabricación: la tela en lino en color blanco y rojo para los cojines y cortinas. Los colores utilizados en la pintura escénica fueron acrílicos ya que cubren fácilmente la cartulina batería y son de la familia de las pinturas vinílicas (plásticas). Algunos muebles fueron contruidos con la misma cartulina batería, otros objetos, como los poof, se hicieron de plastilina ya que es un material que es muy moldeable y da la sensación más cercana

En la maqueta del set del **living (35)** que se realizó hay cosas que se presentaron pero que al final no pertenecieron al diseño final, uno de los casos es un sillón hecho de hule espuma tapizado en tela popelina de color rojo que va en el living, que cambió del color original a color verde. Otra cosa que cambió fue que las paredes del living irían con unas líneas pintadas de diferentes grosores y colores pero al final fue pintado de blanco y solo se pintaron las puertas del fondo de color lila. En el área del decorado de **la sala** existía una pared con apliques cuadrados haciendo una forma de tablero de ajedrez con color rosa para algunos cuadros y otros en color verde, y en los espacios vacíos iban unos cuadrados de papel aluminio(36-37) (Ver imagen en la sig. página).



La mesa del set de la sala se realizó igualmente de plastilina ya que se quería acertar más a la textura y forma de la mesa, con batería no se lograría pues quedaría muy rígida, el tapete de peluche que iba en el set de la sala se realizó de lino rojo, ya que era inútil comprar un metro de peluche para solo hacer un tapete de 10 cm.(37) (Ver imagen en la sig. página).

En el set del cuarto, la base de la cama se realizó en batería y el colchón fue fabricado de hule espuma cubierto por una tela blanca dando la apariencia de sábanas.



Los cuadros decorativos que van en la parte de arriba de donde se encuentra la cama, fueron realizados como se hicieron en realidad, solo que a una escala pequeña



37

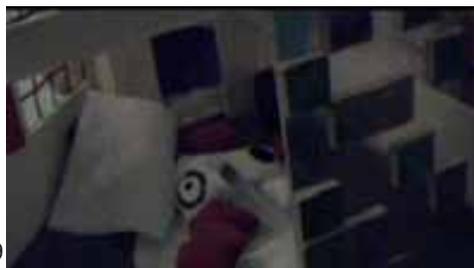


38



En las maquetas de cada set que se mostraron al director, los colores que se presentaron no fueron todos parte definitiva del diseño:

En una pared del set de la sala donde iría el comedor se diseñó un tipo ajedrez con cuadros en relieve en posiciones distintas, éstos serían en color rosa y verde con cuadros en papel aluminio, así es como está en Naranja Mecánica. El escritorio que se puso en la maqueta del living también se eliminó dejando todo en un minimal, éste ya no encajaba ya que el espacio se iba haciendo más limpio en cuanto a elementos y color, así que el color madera oscuro no daba ningún resultado afortunado (39).



39

Gracias al color, el espacio se convierte en un tema independiente en el cine, y ya no se ve sólo como simple complemento del decorado o del entorno donde se refleja un ser.

2.5.11 La decoración

Cuando se tiene definido el diseño viene la parte de la búsqueda y propuesta de muebles, telas, lámparas y accesorios para los espacios, que es la función que cumple decoración.²⁸

En este cortometraje la labor de la decoración tuvo que ser también de la directora de arte. Cuando se tuvo el diseño de los sets, se dio paso a la búsqueda de muebles, telas y todo lo necesario para decorar, algunas cosas se rentaron, otras fueron prestadas por gente del equipo de arte y otras fueron fabricadas.

En general el mobiliario de todos los sets como las mesas, las sillas, la cama, el sillón, los cuadros del pasillo, la televisión, las sábanas, las almohadas, los cubos de madera en color blanco fueron rentados en la bodega de arte del "Dode".

El set de la sala

El comienzo del trabajo de decoración fue quitar un tapiz del set que no servía para el diseño que se planteó, porque este tapiz(40) daba un aspecto más cutre²⁹, lo que se necesitaba era un ambiente más joven, limpio y cuidado. Por ello se decidió pintar las paredes ya que esto daba la sensación que se requería, así como por los costos, siendo lo más barato, en comparación al poner otro tipo de recubrimiento en las paredes como tapiz, texturizado, etc. Más adelante se hablará sobre el tema de la pintura en las paredes.



40

Los elementos del decorado de este set en su mayoría fueron rentados: la mesa blanca, las sillas de metal, las fotografías en tamaño cartel en blanco y negro, los accesorios como los ceniceros, vasos, teléfono, etc.

Las cortinas, los cojines, el tapete rojo, los cuadros blancos con imágenes de actrices famosas fueron fabricados por el departamento de arte. En la decoración de este espacio se manejaron muebles de los años 70 con detalles actuales, las texturas son en su mayoría lisas como el metal, acrílico y madera con acabados lisos.

La pintura de color rojo³⁰ se utilizó en el pilar circular y en las paredes del pasillo en el que también se colocaron tres fotografías en blanco y negro tamaño cartel(41).

En cuanto a telas existieron varias propuestas, como bramante, popelina, tafetán y lino. Éste último se seleccionó ya que era una tela que no era tan delgada como la popelina y que no dejaba pasar tanta luz por las ventanas, que era una petición del fotógrafo.

Esta tela es resistente para la hora de la filmación y en cuanto a textura era lisa y su costo no era tan elevado. La lámpara de tres pantallas pequeñas circulares fue prestada por una amiga, también directora de arte llamada Tania González; la mesa donde está el aparato de música, fue prestado por Úrsula, asistente de arte.



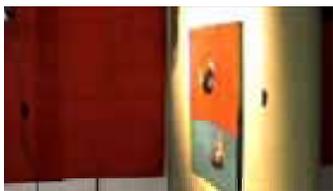
41

²⁸ Capítulo uno Pág22

²⁹ Término utilizado en el cine para decir viejo y descuidado, sucio

³⁰ Todo el color rojo que se utiliza en los decorados es Comex clave ROOX- 03

En la pared de color verde de la sala³¹ se puso un cuadro del artista Beto Hernández.(42) El azul³² casi a la hora de la filmación tuvo que ser cambiado por decisión del director³³ . El color blanco y negro³⁴ son los que más se aplicaron.



42



Algunas cosas se tuvieron que fabricar en la locación, a continuación se explican la elaboración de cada una.

Las cortinas

Se confeccionaron siete cortinas. Fueron tres rojas y cuatro blancas. La tela que se utilizó fue lino. Las cortinas fueron hechas en estilo romano(43). La construcción de las cortinas no fue nada fácil ya que las dimensiones de las ventanas eran amplias. No se hicieron dos cortinas por ventana ya que esto alzaba el presupuesto y ya no había forma de que obtener más dinero, por ello las cortinas se hicieron a la dimensión de las ventanas. Coser esas dimensiones no es nada fácil, la fabricación de las cortinas, su corte, la hechura y las secciones que llevan este tipo de cortina fue hecha por la directora de arte, y la montada de las cortinas a una estructura de madera para ponerlas en la pared y las varillas de madera que van en cada sección de la cortina fueron hechas gracias a la ayuda de Johanna Mendoza. Dentro del material para cortinas estuvieron la tela, los palos de madera para cada sección de la cortina y una chapera³⁵ como estructura y como parte de unión a la pared. Las tiras de madera fueron obtenidas de una bodega del CCC.(44)



muestra de cortinas de estilo romano

43



44

derecha Johanna cortando las chaperas para las cortinas.

izquierda. Cortinas montadas en el set

³¹Pintura de Comex 3-0604D

³²Comex también 3-2303T

³³Este otro tono azul se tuvo que comprar en la tienda Walmart pues fue la única tienda abierta y la más cercana a la locación, fue marca Dutch Boy 14F-6.

³⁴Estas pinturas de la tienda comes son genéricas y no tienen clave

³⁵Término empleado en carpintería que determina a una tira de madera con un ancho de 7 cm. por el largo deseado

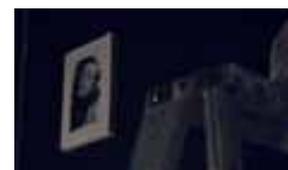
Cojines: estos cojines se utilizaron en el set de la sala. Fueron realizados con la tela lino, cuatro blancos y cuatro rojos, sus dimensiones fueron de 30x30cm, y se utilizó relleno de almohada.



Tapete de sala: En el set de la sala se utilizó un tapete central rodeado de cojines, éste fue hecho con un peluche llamado Velboa en color rojo del más bajo peso y con un pelo muy delgado. Johanna Mendoza colaboró en la fabricación de éste, dibujó con gis de color blanco la forma elíptica en la tela y a continuación hizo el corte. Tuvo un diámetro de 1.50m en forma elíptica.



Bastidores: En el set de la sala van unos bastidores de madera pintados de color blanco, posteriormente a cada bastidor se le fue pegando una imagen impresa de algunas actrices famosas en la cinematografía: Greta Garbo, Brigitte Bardot, Miroslava, Liv Ullman, Mónica Bellucci, Dolores del Río, Ingrid Bergman, Rita Hayworth y Mildred Harris; estas imágenes son monocromáticas. Los retratos fueron buscados en internet por Úrsula e impresos digitalmente en impresora láser por la directora de arte. Se utilizaron ocho bastidores de madera de 30x25cm, en la parte del diseño se encuentra el nombre de cada actriz.



El set de la recámara

El decorado de este espacio fue en tonalidades rojas con texturas lisas. Aquí los accesorios decorativos como una televisión de los años 60, el colchón, y la base del colchón fueron rentados en la bodega del "Dode"; el espejo de pared, el perchero, un aparato de dvd, dvd's, compactos de música y una lámpara de buró de metal color negra fueron puestos por el equipo de arte. Como el presupuesto estaba ya un poco excedido, se buscaron opciones de sábanas y colcha para la cama, pero ya no hubo oportunidad de poder rentarlo, así que la vestuarista nos prestó unas sábanas y una colcha de su propiedad para el cortometraje.

Aquí sólo se fabricaron unos cuadros como detalle de decoración en la cabecera de la cama. Estos cuadros fueron ocho y sus medidas fueron 25x25cm. Su fabricación constó en realizar cuadros de cartón como estructura, posteriormente se cortaron cuadros de hule espuma de la densidad más baja y de 2cm de grosor de la misma dimensión. Estas capas fueron envueltas en un plástico rojo con un grabado de estrellas pegado por detrás con silicón (el plástico utilizado es el que manejan para fabricar cortinas de baño) y fue seleccionado ya que las estrellas que tienen grabadas son un detalle para remarcar la actividad profesional de Sofía.



Por la misma situación del presupuesto, el director prestó unas persianas que se utilizaron en las ventanas de la recámara, sólo que su dimensión era pequeña y se truqueó con el encuadre de la cámara.

El set del living

En el decorado de este set se pintaron las puertas que se encuentran al final de éste, se pintaron de color lila³⁶. Sus texturas, al igual que los demás sets, fueron lisas. Se colocó una base de metal como una pequeña repiza. En primera instancia se había pensado en poner un escritorio sencillo, pero a lo largo de la búsqueda de muebles se seleccionaron unos cubos de madera en color blanco que tienen el estilo de los 70, idóneos para el diseño que se planteó. En el esquema de ese set se consideró poner una alfombra blanca, se buscaron varias opciones, pero el costo de la renta era excesivo para el proyecto y la opción de compra era inexistente, así que se buscó un material que funcionara como alfombra, la tela llamada Polar fue la alternativa ante esto; se compró kilo y medio, ya que se vende por kilo y no por metro. Los detalles de ambientación como libros, la computadora y revistas fueron puestas por el equipo de arte.



En la búsqueda de un sillón se encontró uno que servía por su época y forma sencilla de los años 70, pero no por su color azul, así que se tapizó con una tela de algodón con likra llamada Likra vestina³⁷, ésta se colocó y ajustó por medio de grapas de uso rudo.

En la locación de la parada de autobús, la directora de arte no tuvo que preparar nada de decoración, el trabajo en realidad constaría en que un asistente de arte, el día de la filmación, estuviera al tanto de la utilería.

En la locación de la fachada del departamento de Sofía sólo se tenía que preparar un número, éste sería el numero perteneciente al edificio que fue trazado con lapiz graso blanco en una lija de agua de la rugosidad 250 gruesa, ya que se hizo unos instantes antes de que comenzara el ensayo, esto sucedió porque el numero que se había hecho anteriormente de vinil negro autoadherible se perdió. Al igual que en todas las secuencias, arte se tendría que encargar de los props de los protagonistas.

En la esquina de la calle Amores, la directora de arte no tuvo que decorar ni ambientar nada, sólo un asistente de arte tendría que dar los props y estar al pendiente del efecto especial que ese día se requirió: poner un vidrio en el taxi, ya que el que estaba sería destruido por el protagonista. No habría tanto problema en la colocación ya que un especialista, el señor Carlos, se encargaría de instalarlo. Los detalles de cómo se realizó el golpe se explican en el tercer capítulo.

³⁶Esta pintura fue comprada en la tienda Comex, su clave es 3-3702P

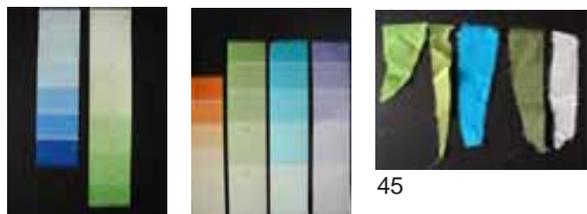
³⁷ La encontramos de barata en la tienda “La parisina”

En la Avenida Reforma no existió ningún trabajo para el departamento de arte, el día de la filmación no iría nadie del departamento de arte, sólo se le daría a producción el prop, el casco del protagonista.

En la locación del **Instituto Cultural Italiano** no existió ningún trabajo de decoración, pero de construcción sí. Para la escena de los maestros gays, Alejandro lleva un pedido de una pizza, pierde la cordura por el humor negro de ellos y rompe un escritorio. Para esta escena se requirió construir el **escritorio** que se rompería, la construcción fue hecha por un constructor con varios años de experiencia en teatro, se le dio el diseño del escritorio que tenía que hacer. El trabajo de construcción del carpintero fue excelente pero no la elección de su madera, la madera de pino que se utilizó fue de tercera y tan apolillada que no logró romperse en toma. Es por ello la importancia de los materiales en cine y en teatro.

Aquí el trabajo constaría en que se tendrían que mover algunos elementos del salón de clases en cuadro. Otro trabajo que tendría arte sería tener los props necesarios para la escena. En el CCC tienen una pequeña bodega de arte pero desgraciadamente de lo poco que tienen nada le funcionaba a la directora de arte, este Centro más que muebles y accesorios cuentan con vestuario de operas primas que han hecho.

Casi todos los materiales que se usaron para fabricar lo anterior fueron compradas en tiendas del centro de la ciudad.



45

Muestras de color que se utilizaron en los sets y muestras de tela.



Algunos objetos que fueron parte de la ambientación del set de la sala, y el living



Lámina donde se muestra parte del inmobiliario, selección de telas y accesorios decorativos.

Imagen del escritorio construido para la escena de los novios gays.



2.5.12 Props o utilería

Los objetos y muebles que interactuarán con el actor son llamados props³⁸, estos props, en una película profesional, son responsabilidad de conseguirlos, de manipularlos y cuidarlos a la hora de filmar de el llamado Utilero.

La utilería hecha por el departamento de arte fue:

Cajas de motocicleta: La historia se desarrolla en el mundo de los repartidores de pizza así que sus motos como las cajas donde llevan las pizzas a domicilio eran muy importantes. Como se sabe en las películas no debe salir ninguna marca de algún producto, sólo si ese producto está patrocinando o vendió derechos, en nuestro caso no existió nada de esto y se tuvo que inventar el logo de la pizzería y su publicidad. Para esta parte de las cajas de motocicleta que usarían el protagonista y su amigo, también repartidor de pizzas, se dio paso a la búsqueda de esas cajas, al comienzo no había ningún resultado en la búsqueda así que se pensó en fabricarlas con una base de cartón y cubrirlas con fibra de vidrio, esto se llevaría un tiempo que no teníamos, buscamos más ideas como construir una caja con cartón y cubrirla de resanador³⁹, estábamos a punto de fabricarlas pero un asistente de producción había conseguido un contacto de un reparador de motocicletas, esta persona, que tiene su local por Coyoacán, nos facilitó cuatro cajas reales, así que solo se tuvieron que pintar⁴⁰ y con este terminado solo se colocaron unas etiquetas adhesivas impresas digitalmente⁴¹.



Casco de motocicleta. Este prop era realmente importante, ya que el protagonista siempre lo trae consigo. El casco de motocicleta fue comprado por un asistente de producción. El casco de motocross era en color negro, el director Emiliano Menéndez quería el casco de color rojo⁴² por la paleta de color que tenía toda la película, así que el departamento de arte tuvo que manipularlo, se tenía pensado pintarlo con aerógrafo pero estábamos a un día de la filmación así que, se tuvieron que emplear aerosoles, este spray se fue aplicando suavemente y con muchas capas.



Pizzas. Estas se tuvieron que fabricar ya que por un error de comunicación entre el departamento de arte y producción, como nos encontrábamos en una pizzería, arte pensó que producción se encargaría de darnos pizzas del lugar pero no sucedió eso, así que los asistentes de producción tuvieron que ir a conseguir bases para pizza y todos los ingredientes: queso, jamón y piña a las 6 de la mañana.



³⁸Explicación en primer capítulo en la Pág.27

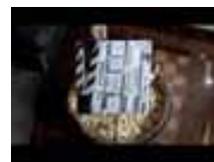
³⁹Resanador O.K. Marca Comex

⁴⁰La pintura fue de esmalte rojo colonial de Comex

⁴¹Diseñadas con el programa Illustrator

⁴²Color rojo colonial de la marca Comex

Estas pizzas de fabricaron con base de pizza que venden en tiendas departamentales, por el tiempo que se tenía se utilizó un procedimiento no tan real: estas no se hornearon sino que sólo se fundió el queso y se incorporó a la base de harina, posteriormente se le incorporaron pedazos de rebanadas de jamón y trozos de piña enlatada.



Capuchinos: En el set de la pizzería el protagonista y su amigo están degustando un café capuchino. El director Emiliano nos proporcionó una máquina para hacer capuchino la cual, al momento de empezar hacer los capuchinos para la toma, se descompuso; el servicio de alimentación (catering) no tenía maquina para hacer capuchinos así que Úrsula, asistente de arte, preparó los capuchinos con una técnica que aprendió en Inglaterra cuando trabajaba de mesera en un restaurante. Utilizó leche entera de vaca que se calentó en un sartén donde posteriormente batió con un batidor la leche hasta que la leche esponjaba, teniendo esto se le incorporó a una taza de capuchino que ya tenía previamente el café.



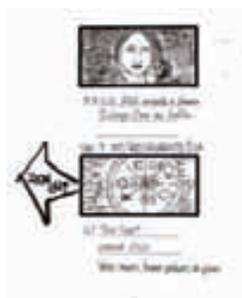
Churros de marihuana. Estos fueron hechos con tabaco y sábanas de papel, solo que con la forma como regularmente los hacen, con las puntas terminadas en churrito.

La bolsa de Ana. La bolsa de Ana, aunque es accesorio de vestuario, aquí fue un prop ya que tenía acción en algunas escenas. Esta bolsa fue prestada por la misma actriz

Teléfono celular. Fue prestado por la misma actriz.

El story Board

El story Board fue realizado por el asistente de cámara Luis Sanchez.



Imágenes del story board hecho por el asistente de cámara Luis Sánchez

Presupuesto

2.5.13 Presupuesto.

Como se menciona anteriormente, al departamento de arte se le dieron \$ 6,000.00. Aquí se presenta el primer presupuesto que se le hizo a producción.

Cubeta de pintura vinílica de color rojo marca Comex	\$400
Cubeta de pintura vinílica de color blanca marca Comex	\$400
Litro de pintura vinílica color verde	\$60
Litro de pintura vinílica color azul	\$60
Litro de pintura vinílica magenta	\$60
Litro de pintura vinílica color lila	\$60
Resanador	\$20
Toalla chica color rojo	\$15
Cortina de baño color rojo	\$51.50
Manija puerta	\$95.50
Seguro puerta	\$15.11
2 esponjas para rodillo	\$30
4 bastidores	\$32
Tela para bastidor	\$16
Papel aluminio 14 piezas	\$134.08
Hule espuma	\$45
3 metros de plástico con estrellas	\$30
Escritorio	\$600
Renta muebles "El Triunfo"	\$292
Renta muebles "Dode"	\$1000
Tapa de escusado	\$50
Kit tlalalería	\$40
 El total en este presupuesto da	 \$3536.19

Existió una segunda etapa de gastos donde se cotizó la tela polar para la alfombra, las cortinas y cojines, la tela para tapizar el sillón, la pintura de color negra, las impresiones de logo para las cajas de motocicleta, y detalles que fueron saliendo. Este es el presupuesto que se hizo cuando se tenía el diseño de la maqueta, que tuvo eliminaciones y detalles nuevos. Ahora viene el desglose del presupuesto real que tuvimos en donde ya vemos todos los gastos completos.

Tela polar	\$300	Mica Pvc para parabrisas \$ 20	\$20
Tela roja para cortinas y cojines	\$300	Alimentos para pizza \$100	\$100
Tela blanca para cortinas y cojines	\$300	Cigarros \$ 17	\$17
Tela verde para sillón	\$50	Cajas de cartón para pizza \$40	\$40
Pintura negra	\$50	Vinil rojo \$50	\$50
Impresiones digitales	\$50	Gasolina para transporte \$200	\$200
Pintura azul	\$80	Materiales para escritorio \$300	\$300
Pintura verde	\$80		
Latas de cerveza	\$40		
Peluche blanco retazo	\$40		
Rosas frescas	\$80		
Pastillas Halls	\$5		
		Total	\$5,600

* los \$400 pesos restantes fueron utilizados por producción para distintas cosas

CAFÉ

CAPITULO III



that films are always shot in black and white and his trompe-l'oeil painted sets of set design as a dramatic of ambiance, or atmosphere. followed the



...the...
...each...
...strata...
...ve...
...role...
...in...
...the...
...of...
...the...
...prim...
...from...
...the...
...enriched...
...the...
...decorative...
...is...
...a...
...young...
...art!...
...Every...
...thing...
...each...
...The...
...the...
...social...
...and...
...were...
...fleeting...
...it...
...is...
...purely...
...material

Tercer Capítulo

3.1 Los días de filmación.

El esquema de tesis en el CCC contempla que el cortometraje no debe de tener una duración mayor a los 30 minutos en pantalla ni más de 12 días de rodaje. Por una parte, es difícil para las escuelas de cine sostener el presupuesto a nivel profesional: sueldos del equipo de iluminación, material, latas de película, revelado etc. Por otro lado, es el último trabajo académico propiamente dicho del alumno, por lo que se vuelve más complejo poder terminar y, por ende, evaluar un trabajo de mayor duración en el que el alumno vierta los últimos conocimientos en su carrera. Como último factor, y no menos importante, es que el circuito de difusión para los trabajos de escuelas de cine a nivel mundial son los festivales de cine en los cuales se manejan, en su mayoría, categorías de corto o largometraje, por lo que el “mediometraje”⁴³ no tiene mucha difusión. Bajo este esquema este cortometraje contó con 7 días de rodaje.

3.1.1 Primer día de filmación

La filmación comenzó en la locación de la pizzería “Mama’s Pizza”. El departamento de arte, por lo general, siempre llega una o dos horas antes del llamado general, para que los props o detalles que se tengan que afinar en la decoración o ambientación estén listos. El llamado general era a las nueve de la noche así que arte llegó a las 7. En estas dos horas se arreglaron los detalles de la utilería, se mandaron a comprar flores que se necesitaban en la escena, después se colocaron las etiquetas autoadheribles en las cajas de las motocicletas, se limpió la basura que se encontraba en el set. Se prepararon todos los props que se necesitarían, como eran: una brújula que encuentra al protagonista, forjar los churros de marihuana, obviamente con sábanas de papel y tabaco, comprar unas pastillas de caramelo sabor miel⁴⁴, un encendedor. Ese día de rodaje se tuvo que hacer algo que, en lo personal, fue bastante brusco, tuvimos que podar un rosal que tapaba un coche abandonado, que era parte del encuadre y al director le molestaba. Fue algo que dolió mucho, tardamos 40 minutos en podarlo.

Para cuando se tuvo el set y los props listos ya eran las nueve de la noche. Por lo regular cuando se tiene el set listo, el área de fotografía comienza su trabajo, El director de fotografía comienza junto con el gaffer⁴⁵, jefe de los staffs, a colocar las fuentes de luz que tendrán los encuadres, en este caso fotografía se tardó 40 minutos. Todo el equipo estaba listo a las once de la noche. Sonido y boom⁴⁶, continuista, vestuario y maquillaje y, claro, dirección.

Con todas las áreas listas, se condujo a la actriz al set, donde se realizaron varios ensayos para determinar las acciones, las luces y el sonido. Con esto, se comenzó a rodar la escena de Ana, la protagonista, donde llega a una barda en que se encuentra sentado Alex, su novio, y le insiste en que vayan a una fiesta, de esta escena se hicieron varias tomas.

⁴³El mediometraje está comprendido con una duración entre 31 y 60 minutos.

⁴⁴Marca Halls

⁴⁵Esta explicación la encontramos en el primer capítulo en la Pág.27

⁴⁶Se explica en el primer capítulo su tarea en la Pág.26

El tiempo que puede durar cambiar de un set a otro puede ser de varias horas, en este caso tardó 3 horas aproximadamente. Esto porque, por lo regular, los fotógrafos comienzan con encuadres full hasta llegar a close up. En estas tomas arte no tuvo que hacer mucho, ya que la utilería estaba completa y de decoración y construcción no había nada. Se continuó con un close up de Alex donde muestra un rostro sorprendido e inmediatamente de enojo, ya que ve a Ana tirar las motocicletas; el hacer estas tomas nos llevó una hora, ya que iluminación tuvo que reacomodar las luces.



Después nos desplazamos al siguiente set, que estaba a unos 800 metros, ahí la protagonista tira las motocicletas que están estacionadas por buscar un encendedor, para esta escena, entre producción y el departamento de arte, pusimos las motocicletas tiradas en el piso dando la impresión de que la actriz las había tirado. Para que las motocicletas no tuvieran daños se les colocó de una forma imperceptible una franela negra por debajo de ellas, teniendo un soporte confiable. Cuando se tuvo lista esta parte se dio paso a ensayar y después a rodar la escena, también se hicieron varias tomas

El excesivo cuidado que se tuvo con las motos, fue debido a que producción tuvo que rentarlas, éstas, siendo nuevas, no tenían que sufrir absolutamente ningún daño. La escena duró aproximadamente una hora, lo más tardado de ella fue preparar el set con las motos protegidas. El truco de edición para esta secuencia en pantalla fue que se escucha el sonido de las motos cayendo al suelo junto con la imagen de Alex mirando hacia el lugar donde están, y después vemos a Ana apenada ya con las motocicletas tiradas.

Posteriormente nos desplazamos unos ángulos hacia atrás y a la izquierda para abrir el encuadre y filmar cuando Alex se aproxima a ver las motocicletas tiradas en el suelo y regaña a Ana. Como se ha explicado, en cada emplazamiento de cámara se tiene que modificar la luz, siendo una de las partes que tardan más en estar listas. Cuando iluminación estuvo lista se comenzaron los ensayos. En esta acción no hubo trabajo para el departamento de arte, ésta se realizó aproximadamente en una hora con media en trabajo de iluminación.



Primer día de filmación

Al finalizar esta escena nos desplazamos a la entrada del estacionamiento para realizar la escena donde Ana se retira de la pizzería enojada con Alex. Para esta escena se tuvo que mojar todo el piso que entraba a cuadro ya que se necesitaba que el piso tuviera brillo y no estuviera opaco, esto es sólo por estética, muy utilizado por los fotógrafos. El departamento de arte, por lo regular, es quién se encarga de hacer esta labor. Se mojó el piso por medio de cubetas y una manguera. Este tipo de trabajo es necesario hacerlo un poco antes de que dicen acción ya que el calor evapora el agua muy rápido, y es muy cansado llenar las cubetas e ir y venir, mojar, etc. Afortunadamente esa escena salió en dos tomas.

Para el momento en que terminamos todas estas secuencias eran aproximadamente las tres de la mañana, momento para el corte a cenar. Todo el equipo fue a hacer lo propio, en este descanso el fotógrafo discute con el gaffer la forma en que quiere iluminar el siguiente set, que sería el set de la cocina de la pizzería. Pasó media hora y el departamento de arte se dedicó a tapar una marca de refrescos que había en un refrigerador, y que entraría a cuadro, fue el único trabajo que realizó, a parte de darle la utilería a la protagonista, un teléfono celular del mismo actor.

En esta escena el espacio era muy reducido así que sólo estuvo la gente necesaria, el fotógrafo, el operador de cámara y sonido. A las cinco de la mañana concluimos el primer día de filmación, donde todo salió bien, y nos fuimos a descansar ya que a las siete de la noche de ese día teníamos el siguiente llamado en la misma locación.

Segundo día de filmación. (Cancelado)

Comenzamos a llegar los compañeros del departamento de arte a la locación, en el ambiente se sentía un poco de tensión, la productora Jéssica Hernández se acercó y comentó que este llamado se pasaría al día siguiente ya que la cámara había sufrido daños y que no era posible trabajar con ella. Así que todos nos fuimos a descansar. Producción sufrió bastante ya que este imprevisto costó un día de comida que no se ingirió, además de tener que pagarle sus honorarios a las personas de staff y al gaffer.

3.1.2 Segundo día de filmación

Ese día el departamento de arte tuvo llamado a las siete de la noche, se comenzó con la escena en donde Alex y su amigo de trabajo están sentados y platican bebiendo una cerveza. Como en el primer día de filmación, el departamento de arte se encargó de tener, cuidar y proporcionar la utilería a los actores: latas de cerveza que el director compró y dio al departamento de arte, unas llaves que el Asistente de cámara prestó (idóneas para el personaje). Estando lista la iluminación se comenzaron los ensayos y después la rodada de la escena. Hubo algunos contratimplos con vestuario ya que en la escena los actores se bañan de cerveza al abrirla. La vestuarista no contaba con dos vestuarios iguales, así que se recurrió a la técnica de secarlos con secadora de cabello, de esta escena se hicieron tres tomas teniendo que repetir ese método de la secadora de cabello dos veces más, esto llevó bastante tiempo, lo que hizo que se retrasara la filmación. Para cuando se terminó la última toma de esta escena era la una de la mañana y llevábamos dos horas de retraso.

Nos emplazamos en ese mismo estacionamiento, sólo que se giro a la derecha del lugar, ahí sería el set donde Alex, el protagonista, encuentra una brújula en el suelo y la levanta.

La brújula que se utilizó en este set fue prestada por el director que, como las cervezas, el departamento de arte estuvo encargado de ella. Aquí sólo se limpió el área del piso que se veía en cuadro y se le proporcionó la utilería (la brújula) al actor.(2-3) (Ver imágenes en la pág siguiente). A las cuatro de la mañana terminó esta escena, hubo un tiempo de descanso ya que teníamos que esperar a que amaneciera porque las escenas que continuaban eran de día. Después de una hora de haber terminado la última toma, el asistente de dirección preguntó al departamento de arte si es que ya se estaban preparando las pizzas que jugarían en la siguiente escena, por cuestiones de comunicación entre producción y arte no estaban listas.

Las pizzas se lograron hacer gracias a la cooperación de producción para proporcionar los ingredientes y arte para preparar las pizzas. A las siete de la mañana ya estaba amaneciendo e iluminación comenzaba a colocar luces; a las ocho, con las pizzas listas, se comenzó a filmar la escena, con, asistentes de arte que estaban en el set con la utilería y mientras otros asistentes estaban en la cocina preparando más pizza(4-5)(Ver imágenes en la pág siguiente).

La escena que a continuación se rodó fue donde el protagonista con el amigo toman un capuchino. Esto fue complejo para todos ya que iluminación tuvo que poner la base de una mesa de la pizzería en el piso para poder hacer un insert de la mano de Alex incorporando azúcar a la taza con capuchino(6-7)(Ver imágenes en la pág siguiente).

Para que saff pudiera tener esa base de mesa, tuvimos que pedir permiso al gerente de la pizzería para poder desarmarla, el permiso se dio y se desarmó la mesa, dándole la base a las personas de staff. El tema del capuchino fue todo un problema, el director, como ya se ha mencionado, prestó una máquina para hacer capuchinos la cual, a la hora de querer hacerlos, no funcionó. Úrsula, asistente de arte, resolvió el problema. Se hicieron en total diez capuchinos.

Este llamado lo terminamos a mediodía y el departamento de arte todavía se quedó una hora y media más acomodando todos los muebles de la pizzería, lavando los trastes que se utilizaron para hacer la pizza y los capuchinos. Aquí el llamado finalizó y algunas personas del equipo se fueron a descansar, mientras dirección y producción fueron a terminar detalles para el llamado del día siguiente.

Segundo día de filmación



1



2



3



4



5



6



7

Uno de los asistentes, Salvador, una hora antes de terminar este llamado, se fue de avanzada al CCC por la estaquita (camioneta prestada por esta misma institución), que es el transporte que se facilita a arte, llegó a la pizzería y de ahí fuimos por elementos que servirían para decorar la locación del departamento de Sofía, su recámara, el living y el baño.

Como a las tres de la tarde, teniendo ya recolectadas algunas cosas de casas de asistentes de arte, nos dirigimos a la locación en la Colonia Roma. El trabajo en cuanto a la pintura escénica y limpieza de los espacios ya estaba hecho días antes de comenzar la filmación, lo que seguía en esta etapa era decorar y ambientar cada set, ya que al día siguiente se comenzaría a filmar ahí.

Después de dejar las cosas en la locación, el departamento de arte se dividió en dos grupos: los que fueron por las cosas que se rentarían en la bodega del "Dode" (con previa anticipación la investigadora fue a apartar las cosas que rentarían y dejó un cheque de depósito que siempre piden, éste lleva el costo total de lo que se renta, además también dejó el dinero de la renta de las mismas), el otro grupo comenzó a organizar las cosas de decoración que ya estaban en el set.

Teniendo organizado en cada set las cosas que ya se tenían en la locación, esperamos a que llegaran Salvador y Gustavo, un amigo que se ofreció a ayudar a cargar. Después de un tiempo llegaron y comenzamos a subir todas las cosas organizándolas por set.

El primer set que se decoró fue el living, que sería el primer set por filmarse, se puso la repisa de metal en la pared, a continuación se limpió el lugar y se colocó el polar blanco en la habitación que se cubrió con plástico cristal para no ensuciarlo; en lo que se realizaba esto, se tapizó el sillón de la bodega del "Dode" con la una tela verde, cuando estuvo listo se incorporó al set, después se posicionaron los cubos de color blanco de madera y, para finalizar, se ambientó el lugar poniendo libros en la repisa y en los cubos de color blanco; se puso también una computadora y un teléfono inalámbrico. Este proceso se terminó como a las once de la noche y el llamado era a las cinco de la mañana. Decidimos quedarnos a dormir ahí ya que todavía nos faltaba mucho por hacer.

A continuación nos fuimos al set de la sala donde comenzamos a colocar los cuadros que iban en el pasillo y después pintamos un pedazo de pared que nos hacía falta. Nos dormimos a la una de la mañana en el colchón que luego pondríamos en el set de la recámara de Sofía.

3.1.3 Tercer día de filmación

A las cinco de la mañana todo el equipo estaba llegando y staff comenzó a poner la iluminación en el set del estudio.

Casi en todos los casos, las cosas que se posicionaron de decoración o ambientación desde un principio, son movidas para el cuadro de la escena que se va a filmar.

El espacio de ese set era un poco reducido, así que para fotografía fue un problema en cuanto a la perspectiva.

Cuando la actriz estuvo vestida y maquillada fue al set y el director la posicionó, cuando ella estaba ya en cuadro, el fotógrafo, se dio cuenta que los elementos del fondo no alcanzaban a entrar a cuadro, esto se resolvió subiendo los muebles en manzaneros (llamados también apple box⁴⁷), dejándolos a una altura donde entraran a cuadro)(8,9). Para uno, como director de arte, es terrible ver el set que decoraste con tanto esmero convertirse en caos, pero eso sólo es visto por quienes estamos en la filmación, ya que en cuadro parecería que no pasó nada y dió una funcionalidad a la escena.

Un detalle importante que hay que tomar en cuenta es el respeto que se le tiene que dar a un set. Hay ocasiones, como en este set, donde el espacio se ve confortable y hasta podría hacernos olvidar que es un set, esto puede provocar a que haya un olvido del respeto que se le debe; hay reglas que mucha gente que labora en el set no aplica, y una de ellas es que todo lo que haya en un set jamás debe ser movido de su sitio o usado, esto solo lo puede hacer alguien del departamento de decoración. En este caso sucedió que la novia del sonidista se sentó en el sillón principal de ese set, y la manera en que se sentó hizo que se ensuciara el sillón, la mancha fue difícil de quitar, además de la incomodidad de estarle diciendo a la gente sobre cómo trabajar en un set cuando, en teoría, deberían saberlo de antemano, esto se vuelve problemático y cansado, es por ello que existen reglas para que no sucedan accidentes.

Después de arreglar este problema en el sillón, ya con la parte de iluminación resuelta, la investigadora estuvo checando el cuadro para ver si todo estaba en armonía, esto siempre lo tiene que hacer un director de arte o diseñador de producción, mirar el cuadro que está definiendo el fotógrafo y cuidar que todos los elementos que hay en él estén bien ubicados en cuanto a la composición y armonía visual. Cuando se checó esto, se movieron algunas cosas para que quedarán bien en el cuadro.

Entró la actriz para realizar los ensayos y comenzar a filmar. Esta escena es la primera que hay en la historia: la protagonista enciende un cigarro y llama por medio de un teléfono celular a su novio para decirle que lo quiere y lo extraña. Aquí, el trabajo que realizó arte después de tener todos los elementos bien colocados en el cuadro fue encargarse de la utilería, en este caso fue tener cinco cajas de cerrillos, dos cajas de cigarros y el teléfono celular, el cual fue prestado por la actriz. Tiempo de filmación: aproximadamente dos horas.

⁴⁷Bancos de madera que son utilizados por las personas de staff para distintas cosas. Existen tres tipos de medida: bajos, medios y altos

Tercer set en filmar. En lo que se filmaba la escena anterior uno de los asistentes de arte se quedó en set para cualquier cosa que se necesitara y los demás integrantes nos fuimos al set del baño, éste sería el próximo a filmar. Nos fuimos del set del estudio con una hora de avanzada ya que sólo se tenía que ambientar el baño, por lo mismo se necesitaba poco tiempo. Como días anteriores se limpió todo el baño, en esta ocasión sólo se barrió, después se colocó una cortina de plástico de color rojo en el área de la tina, se ambientó con shampoo, jabón para manos, una toalla de color rojo en el porta toallas, una pesa que se colocó debajo del lavabo, un rollo de papel higiénico, unas revistas en la tapa del WC un bote de plástico para la basura, una tapa plástica en color rosa en el inodoro, un detalle importante fue poner un cerrojo en el interior del baño ya que la puerta tendía a abrirse hacia el interior y en la escena la puerta está cerrada.

Parte del equipo de iluminación comenzó a instalar luces en el baño cuando arte terminó de colocar toda la ambientación, la otra parte del equipo estaba terminando de filmar la escena en el estudio.

Cuando se terminó de filmar en el living, todo el equipo se desplazó hacia el set del baño; en lo que ellos se instalaban, finalizaban la colocación de luces y montaban la cámara, arte se dispuso a desmontar el set del estudio. Al estar preparadas todas las áreas, la investigadora fue a ver el cuadro, como en el set anterior, reacomodó ciertos detalles de objetos para armonizar e incluir lo que no se veía en el cuadro. El tamaño del baño era un poco incómodo, así que solo entró la gente necesaria, o sea, las de fotografía que son: fotógrafo y operador de cámara y un de staff. Ya que arte tenía bajo control todo lo necesario en el baño, parte de la utilería de la escena pasada seguía jugando⁴⁸ como el celular de la protagonista, se le dio y ella se hizo cargo de él.(11-14)(Ver imágenes en la página siguiente).

Mientras filmaban en el baño nos dedicamos a seguir desmontando el set del estudio. Como existieron varios emplazamientos de cámara en el baño, le dio tiempo a arte de desmontar todo el set del estudio y de ahí fuimos a montar el set la recámara, en donde pusimos unas sábanas de satín color negro como sabana de cajón ya que el juego de sábanas que nos prestaron eran blancas con líneas de colores y poner todo este juego significaba mucho color blanco en la habitación, después colocamos la sábana de color blanco con líneas de colores al frente, y también pusimos las fundas de las almohadas del mismo juego de color blanco.

Se colocó un espejo de pared y un mueble con una televisión de los años 70, con un reproductor dvd, películas en formato dvd, y en la esquina que ésta, donde comienzan las ventanas de la habitación, una silla negra con ropa en el respaldo. Después de una hora y media todo el equipo se desplazó a la habitación, eran como las doce de la noche y se dio corte a cenar. Todos cenamos y después de media hora se dio paso al ensayo en el set de la habitación.

Tercer set: La recámara. La escena que a continuación se filmó es la parte donde Alejandro el protagonista encuentra a su novia Ana teniendo un encuentro sexual.

⁴⁸El termino “ juega” es la palabra que se ocupa para decir que se utiliza o que aparece en pantalla



8



10



9

Imágenes de los cambios que se hicieron al set al momento de filmar, esto a causa del espacio del set que no daba la perspectiva deseada para el fotógrafo



11



12

Imágenes de la filmación en el set del baño



13



14



15



16

Imágenes del set de la recámara que por cuestiones de espacio se tuvo que quitar toda la decoración que existía en el set



17



18

con otro hombre, él enfurece y con bat de béisbol trata de golpearlos pero se controla y sale de la casa.

Ante el movimiento de cámara, que sería cámara en mano, todos los elementos que se encontraban frente a la cama (el mueble donde estaba la televisión, la televisión, el dvd, las películas en dvd) tuvieron que ser sacados del set ya que no permitían que el fotógrafo pudiera moverse con facilidad, así que sólo quedó la silla puesta en la esquina del espacio. Estas cosas pueden molestar un poco ya que rompen con la decoración del lugar, y esto deja un espacio que se ve en cuadro vacío; esta situación sucedió ya que el fotógrafo nunca dijo que su tiro sería de esa forma, aquí podemos notar la importancia de la comunicación entre fotografía y arte.

El proceso de quitar y reacomodar las cosas duro más o menos media hora y de ahí se comenzó a iluminar y posteriormente a ensayar y rodar la escena, aquí la utilería fue un bat de béisbol que se le proporcionó al actor. Como esta escena fue filmada con cámara en mano, tardó mucho en poder tener la toma deseada. En esta escena se tardaron dos horas. Al finalizar esta escena nos desplazamos al pasillo del departamento(15-18).

Una hora antes de que iluminación comenzara a trabajar en el pasillo, arte se encargó de colgar en el pasillo las fotografías urbanas en colores monocromáticos tamaño póster puestas en las paredes.

Cuarto set. En esta escena el protagonista Alejandro camina por el pasillo del departamento con un bat de béisbol en la mano y entra a la habitación donde encontrará a Ana con otro hombre. El trabajo de arte constó en este set en facilitarle la utilería al actor: (bat de béisbol) y poner una manopla de béisbol con un maletín deportivo en el piso del pasillo, siendo estos, un elemento visual importante de sorpresa para el actor (19-22)

Ya que el ritmo de trabajo en este cortometraje había sido bastante agitado la actriz tuvo que descansar un rato, este tiempo era perfecto para poder ambientar el set de la sala.

Quinto set. Este set de la sala ya se encontraba decorado un día antes, así que sólo se tenía que ambientar y esto constó en poner cascotes de cerveza vacíos, botes de cerveza tirados por algunos lugares, ceniceros repletos de cigarros y ceniza, cigarros tirados en el piso, botana ya maltratada, vasos de vidrio con refresco a medio llenar, esta ambientación es un desorden que refleja un caos que deja la fiesta que dura toda la noche.

Este set tuvo un gran problema, el director, de último momento, decidió que no le parecía adecuado el tono del color azul que estaba en una pared del set de la sala, así que mientras se estaba filmando la escena del baño se tuvo que ir a la tienda más cercana a la locación⁴⁹. Cuando se tuvo la pintura, Úrsula aplicó el nuevo tono mientras se estaba filmando el set de la recámara (23).

Para cuando se terminó de ambientar faltaba poco para que amaneciera, la actriz despertó y pasó a vestuario y maquillaje, iluminación comenzó a poner luces. En esta escena se esperó a que amaneciera, esta toma comenzó con un movimiento de cámara que vino del pasillo hasta el rostro de Ana, que estaba sentada en un sofá al fondo de la sala(24).

⁴⁹Ya que por la hora era difícil encontrar una tienda que vendiera pinturas (el tono requerido era un color azul), me dirigí a un Walmart.

Este movimiento se hizo con un steady cam⁵⁰(25) , esto da una vista subjetiva, de igual forma da movimiento libre como de una vista natural, este aparato es manejado únicamente por la persona que renta este equipo, y no por el fotógrafo, la preparación del steady cam lleva tiempo, ya que tiene que ser ajustada la cámara al aparato y de ahí se le ajusta al técnico, que tiene que ir ajustando la cámara y calculando los movimientos (el peso de la cámara lo lleva en todo el cuerpo). Pasó más de una hora y se comenzaron los ensayos. Aquí arte prestó al steady cam un casete de la cámara de video (con el que se estaba haciendo la documentación para hacer pruebas para después filmarla en cine). En la parte de utilería, en esta escena, no se ocupó nada. Lo que hizo el departamento de arte fue integrarse como extras en el espacio, parte de nosotros estuvimos acostados en el tapete con los cojines y Salvador estuvo sentado en el piso, recargado en un taburete. Para esa hora, las ocho de la mañana, en la que estábamos filmando esa escena, nos cayó perfecto poder descansar un poco ya que no habíamos dormido esa noche y la noche anterior dormimos tres horas, así que estábamos muertos.

A continuación la cámara se desplazó al fondo de la sala(26-27), lugar donde se encontraba la actriz, poniendo la iluminación adecuada y reacomodando objetos de decoración y ambientación en el cuadro que puso el fotógrafo. Se dio paso a filmar la escena de una mirada subjetiva del personaje, escena donde Ana mira hacia el otro lado de la habitación, hacia el pasillo, y ve llegar al departamento al amigo de Alex que viene a entregar una pizza. Para esto, de utilería se utiliza una caja de pizza que entrega el repartidor y un monedero con dinero adentro con el que paga Sofía, la amiga de Ana. De esta escena pasamos a los encuadres cerrados de Sofía dándole el dinero al repartidor y después la contra de él recibiendo el dinero, en éstas, arte se encargó de reacomodar elementos decorativos y de ambientación para cada encuadre.

Al terminar de filmar esta escena, con un gran cansancio y bastante sueño, nos dimos a la tarea de comenzar a desmontar el set del baño, de la recámara y de la sala. Este trabajo consistió en acomodar las cosas que se habían rentado para llevarlas a dejar a la bodega del “Dode” y las cosas que había prestado cada uno de los miembros del departamento de arte. Salvador se encargó de llevar las cosas que habíamos rentado y los demás nos quedamos a guardar lo que quedaba y limpiar todos los sets para dejarlos como estaban, limpios y vacíos.

Cuando terminamos de acomodar las cosas, y Salvador llegó, nos fuimos a nuestras casas a descansar. Sólo faltaría pintar el departamento para dejarlo como estaba anteriormente. Se acordó, con la señora que se encarga de esos departamentos, que al día siguiente se iría a pintar, el color que se aplicaría sería un beige, respetando el acuerdo mencionado. Después se platicará de esto.

Salimos de la locación como a la una de la tarde, todos nos fuimos a descansar, al día siguiente se tenía llamado en Avenida Reforma a las diez de la mañana, arte no fue requerido en esa locación.

⁵⁰ El steady cam es un aparato que se pone en el cuerpo y que sostiene la cámara

Tercer día de filmación



19



20

imágenes del set del pasillo por donde Alex camina para encontrarse a Ana.

21



23

Imagen donde se muestra el cambio que se tuvo que hacer de emergencia en una pared ya que al director casi al momento de filmar decidió que ese color ya no iba

22



26



27

Imagen donde se aprecia el doble juego del color en el set de la sala por un lado un espacio donde solo hay blanco, negro y rojo y por el otro está el espacio donde existen el verde, azul, rojo y negro.

24



25



26



27



28

Parte del desmonte de algunos set, el departamento de arte tuvo en un cuarto que no se ocupó su bodega, donde pudieron dejar todas sus cosas(imagen de la izq.)

3.1.4 Cuarto día de rodaje

La escena: Alex va en su motocicleta a toda velocidad sobre Avenida Reforma; la utilería, que fue el casco, fue entregado a la gente de producción para que se hicieran cargo de él. Ese día fue un company move⁵¹, de la locación de Avenida Reforma se fueron a la locación de la esquina de Amores, donde se filmó la escena de la riña de un taxista con Alex, escena donde éste destroza el parabrisas del taxi por un arranque de locura con un bat de béisbol. En esta locación Úrsula, asistente de arte, estuvo en el rodaje, su casa estaba a una cuadra, lo cual facilitaba su presencia. Ella se encargó de supervisar el efecto especial: consistía en reemplazar el parabrisas que se rompería en la escena por uno nuevo, para dejar el taxi como estaba al principio. El señor Carlos, especialista en parabrisas, se encargó de poner el nuevo parabrisas. Úrsula también se encargó de la utilería: el casco y el bat de béisbol. Ese día no hubo contratiempos.

Quinto día de rodaje

El llamado de este día fue a las once de la noche en la parada de autobuses ubicada en Avenida México. En esta escena Alex se dirige a dejar una pizza, manejando la motocicleta, se detiene en una parada de autobús, se baja de la moto, saca de la pizza que va a entregar y comienza a tirar rebanada por rebanada al piso, termina de tirarlas y ve a una mujer sentada en el parada de autobuses. Arte, en este llamado, no fue solicitado ya que era innecesario por lo que sólo se le dio la utilería a producción: el casco de Alex, una caja de pizza y tres pizzas que el actor tira (dos pizzas son de repuesto para dos tomas más que hicieran)(28)

Sexto día de rodaje

El llamado fue en la calle de Tres Cruces a las ocho de la noche. La escena que se efectuó fue donde Ana sale del departamento en busca de Alex, estos se reúnen y se despiden, esta parte es el final de la historia(29-30).

Aquí, el trabajo de arte, en primer lugar, fue recortar el número que se había hecho anteriormente para pegarlo al lado de la puerta, por donde sale Ana siguiendo a Alex, el número se cortó y se pegó en el lugar; de ahí, se le dio a la actriz la sábana con la que se cubre cuando sale del departamento y a Alex se le proporcionó el bat. Se comenzó con la escena donde se ve a Ana saliendo por puerta, donde no hubo nada que hacer ya que la actriz contaba con su sábana. Después nos desplazamos al encuadre de una subjetiva de Ana viendo a Alex marcharse, al terminar se hizo un dolly in donde Alex viene hacia Ana y los dos se abrazan. En esta parte arte tuvo que mojar el piso para darle un toque más brillante, se hizo cinco veces esta toma, esto fue lo más cansado de toda la noche. Este llamado se terminó a las cinco de la mañana, arte sólo despegó el número que estaba en la entrada de la puerta, recogió los props (sábana y bat) y nos fuimos a descansar.

zz

⁵¹ Término utilizado cuando el equipo de filmación se mueve de una locación a otra.

3.1.5 Séptimo día de rodaje

Este fue nuestro último día de rodaje. El llamado se hizo en el Instituto Cultural Italiano a las ocho de la mañana, todos llegamos al lugar y nos instalamos en la parte trasera de la cafetería.

La escena de esta locación es donde Alex lleva una pizza a unos maestros que son gays, ante los chistes que le hacen al protagonista, éste estalla y con ira comienza a romper el escritorio donde se encuentra la pizza. El primer tiro que se realizó fue cuando Alex, dentro de la escuela, se dirige pasando por un jardín al salón de los maestros gays a dejar la pizza, los props que se le proporcionaron al actor fueron: casco de motocicleta, lentes para motocicleta (por primera vez en la historia los lleva) y una caja de pizza vacía para que no le pesara al actor.

Nos desplazamos al terminar esta escena a la contra de esta acción donde vemos de espaldas a Alex yendo hacia el salón. El primer tiro era la cámara frente a él. La utilería era la misma que la anterior: el casco de motocicleta, los lentes de motocicletas y la caja de pizza. Cuando se terminaron estos dos tiros fuimos todos a desayunar.

El tiro que siguió fue donde Alex pasa por un pasillo y se cruza con una mujer que Alex imagina como a Ana, en este tiro la iluminación estuvo lista en media hora y se utilizó la misma utilería con que se ha estado jugando en los otros tiros. Como en los tiros anteriores aquí también hubo contratiempo. Primero se tiró desde la mirada de él, y después se tiró desde la mirada de ella.

Al acabar estas dos acciones pasamos a la acción donde Alex rompe el escritorio. Como dos horas antes Úrsula fue por el escritorio, que se encontraba en el CCC, por cuestiones administrativas Úrsula no podía salir del Cenart, cuando se estaba iluminando el salón ella no llegaba, los nervios estaban de punta ya que faltaba poco para que comenzaran a filmar, quince minutos antes de los ensayos Úrsula llegó con el escritorio, se colocó en su posición y estuvimos listos. En lo que Úrsula había ido por el escritorio, la investigadora se dedicó a preparar las pizzas, ya que el director quería que cuando el actor le pegara a la caja con la pizza adentro brotara mucha salsa de jitomate. La preparación de estas pizzas consistió en poner sobre las bases de las pizzas salsa catsup diluida para poder obtener una consistencia más líquida y así pudiera salpicar mejor. Se tuvieron tres pizzas listas.

Antes de los ensayos se le comentó al actor que al escritorio se le había hecho un efecto para que al momento de pegarle en el centro de este se lograra el fin (que el escritorio se rompiera). El actor, al estar enterado, comenzó a ensayar su acción. Teniendo ya fotografía sus focos y la iluminación lista se comenzó a filmar. El gran momento estaba por suceder. El actor comenzó a pegarle a la mesa y no logró romperla, por más que se trató, el escritorio no pudo romperse, en esos momentos la investigadora se sintió muy mal por no haber logrado que sucedieran las cosas de acuerdo a lo estipulado(31).

En el momento en que se tuvieron que dejar así las tomas, se pensó que el director estaría muy enojado, pero lo tomó con calma y serenidad. En ese momento la investigadora le marcó al carpintero para exigirle respuestas ante el mal trabajo que había hecho pero no se logró nada con ello.

Séptimo día de filmación

Eran las cinco de la tarde y sólo faltaba un tiro: cuando Alex llega en la motocicleta y se estaciona afuera de la escuela a donde va a dejar el pedido de la pizza. La utilería seguía siendo la misma. Terminamos a las seis de la tarde. El equipo estaba con una gran sonrisa de gusto por terminar el proyecto y porque descansaríamos un poco, ya que había sido un poco pesado. Justo al terminar de filmar comenzó a llover, así que nos resguardamos en el edificio del Instituto Italiano y comenzamos a guardar las cosas para poder irnos.



29

Imagen de la escena donde el protagonista se encuentra una enfermera y alucina que ella le da un beso.



30



31



32



33

Podemos resumir que siempre las cosas en los planes de cambian a continuación veremos un plan de rodaje que cambio por multiples cuestiones. Para el departamento de arte la cancelación del segundo día de rodaje tuvo un peso bastante fuerte ya que acabando del llamado nocturno de la pizzería nos fuimos sin dormir a la otra locación en la colonia romaya que seguía esa locación. En cuanto al plan de trabajo del departamento de arte lo que cambio con esta cancelación fue tener que sin dormir ir a rentar los props y objetos de decoración sin dormir, vestir los sets en esas condiciones. Todo salió como se había planeado a continuación también se presenta un calendario del plan de trabajo de arte para comparar los cambios que existieron.

Conclusiones

El diseño de producción, como se dijo en esta tesis en una labor compleja, ya que no se trata de decorar espacios cinematográficos, sino dar todo un carácter visual a la película por medio de color, de formas, y texturas, el tiempo y espacio; donde los personajes tienen una importancia crucial.

Una de las experiencias más concretas que existió en este proyecto fue la importancia que tienen los personajes para diseñar espacios. Hubo problemas en cuanto a la definición de personajes, el director no sabía concretamente el perfil que tenía la protagonista (Ana) y si le complementamos que no existió un espacio propio de ésta, la realidad es que fue bastante difícil poder definir un concepto. Sabíamos que el director tenía una estética definida con las películas que nombró desde la preproducción que ayudó bastante en una definición, pero faltaban elementos para concretar el concepto que fue minimal retro.

Se tuvo que trabajar mucho, tardes enteras platicando y tratando de recaudar elementos suficientes para ello. Podríamos decir que el elemento primordial que se utilizó fue el color, este tiene una participación protagonista en la historia, desde que el director quería tendencias italianas, por el tema de las pizzas y de su gusto por cuestiones de tipo italiano hasta por la locura, el amor y la violencia que acontece en la historia, así pues el rojo, blanco, verde en menos uso y complementan el blanco y negro.

Otra de las experiencias que tuve fue la cuestión del presupuesto. Este es una arma de dos filos ya que cuando no tienes tanto presupuesto tienes que volverte más creativo y definir muy bien cada peso que tienes. Hay cosas que quieres poner en el diseño pero que es imposible hacerlo realidad. El tema del presupuesto ha sido una gran experiencia no sólo en este cortometraje sino en todos los demás proyectos en los que he participado. El trabajo que realizas en un cortometraje estudiantil es un trabajo realmente gratificante ya que tienes la total libertad de diseñar lo que quieras en función a la historia, con esto me refiero a que no existe un trabajo en el que se esté pensando en un capital de reembolso (como sucede en ciertos largometrajes que tienen ciertos límites en cuanto a la creatividad y decisiones). A este nivel de trabajo estudiantil las propuestas que le das a los directores son recibidas abiertamente.

En cuanto a la comunicación también fue una gran experiencia, ya que sino existe esta información, todo puede volverse un caos, esto lo digo porque un día de filmación donde necesitábamos un prop (pizzas) y pensando que producción las tendría, arte no la consiguió y bueno todo fue un caos, claro que al final se resuelve pero en la cuestión de la logística es algo que hay que tomar en cuenta.

La parte del orden mental es un punto importante que hay que tomar en cuenta ya que llega un momento en que tienes cinco cosas en qué pensar y actuar, así que siempre hay que anotar todos los sucesos por realizar, así nunca pasará desapercibido ningún detalle.

El aprendizaje que obtuve con mayor gusto fue el uso del color. Podría decir que no hay que tenerle miedo al utilizar el color, nos pasa de la misma forma cuando comenzamos a pintar, el color nos intimida pero cuando logramos aplicarlo, contrastarlo y armonizarlo se pueden lograr resultados increíbles. En todos mis trabajos cinematográficos siempre utilizó mucho el color, en forma personal el color es un elemento que logra transformar espacios, ambientes y dar sensaciones así como emociones, con esto no se está diciendo que sea el único elemento que lo haga por que también existen las texturas y las formas que pueden lograr lo mismo, hago hincapié en el color ya que para mí es un elemento que me llama mucho la atención.

Otro elemento que tuve dentro del aprendizaje fue la cuestión del espacio donde se filmará, o sea, en set, es importante tener muy claro qué es lo que sucederá en cada uno de estos espacios. Lo anterior ayuda definir de una forma más funcional todo aquello que existirá en el set, hay veces que este tema no es tomado en cuenta y al momento de la filmación la mitad de las cosas que estaban contempladas en el diseño no aparecen en cuadro, siendo un factor negativo como para el diseño que ya no es fidedigno como para el presupuesto que es lastimado, siendo que el dinero que se utilizó en la decoración pudo haber sido ocupado en algún otro elemento del film. Todo lo anterior refleja una mala atención de parte del director y fotógrafo que como se ha comentado en varias ocasiones fue la misma persona, ya que en la preproducción de detalló cada elemento que iría en los sets.

Hay veces que aunque se tenga todo completamente planeado puede ser que por un movimiento de cámara o por otras razones se tengan que mover algún elemento, con esto

La parte del ojo crítico para mirar el cuadro final en la cámara es una cuestión que se va aprendiendo con la experiencia, en este proyecto se vio un poco inmaduro el asunto sobre el ojo crítico, pero como digo, eso es con la práctica y experiencia.

Existe una anécdota que identifica la forma en como veía la dirección de arte antes de hacer este proyecto

Un alumno del CCC., Juan Pablo Miquirray, no encontraba director de arte para su tesis así que me dijo que si quería entrarle al proyecto y en verdad le dije que no porque no tenía experiencia y no conocía bodegas ni lugares que son fundamentales para trabajar en esto. Al fin y al cabo Miquirray encontró a alguien y yo quedé como su asistente. Empezó la preproducción muy mal, la filmación comenzó y al segundo día la productora corrió del set a esta persona por su prepotencia y falta de capacidad para resolver las cosas, yo sin tener conocimiento de las cosas que se tenían que hacer tuve que tomar el cargo de directora de arte, pero logré sacar las cosas, así fue como comencé a hacer dirección de arte. Comento esta situación ya que en verdad es necesario tener experiencia y enfrentarte a las cosas reales, la enseñanza en la escuela solo se queda en la teoría, pero el segundo bloque y muy grande que es la práctica hay que estar alimentándola.

Antes de hacer este proyecto la idea que tenía de la dirección de arte era la que veía de mis jefes de trabajo, que era diseñar, organizar, buscar, realizar y filmar, y yo, aunque era parte del equipo soló me encargaba de algún elemento pero no lo veía global y aunque comprendía y sabía que lo podía hacer no era mi labor.

En el proyecto de "Dos hawainas" las cosas cambiaron y ahora sí tenía que tener una visión global del proyecto. Este cortometraje reforzó mi capacidad de logística que debemos de tener en un proyecto ya que son muchas las cosas que debes de atender. Además que me ayudó a comprender más el tema del color, que es un tema fascinante que mezclado con la decoración, la actuación, la fotografía que reúne a la iluminación dan como resultado una obra de arte.

Gracias a la investigación que realicé de los trabajos de distintos diseñadores de producción pude darme un panorama más amplio de lo que implica realizar el Dirigir arte en una película. Es sorprendente todo el trabajo que se tiene que hacer antes y en la filmación, para que después llegue y se exhiba en una pantalla de un cine. Para mí son grandes maestros que les aprendí mucho.

Conclusiones

Ahora que he trabajado en largometrajes, aunque de asistente, me doy cuenta que las cosas siguen siendo las mismas pero todo se incrementa a cuádruples esfuerzos y tiempos. Ya no son cinco sets sino veinte, eso nos habla de que existen no cinco asistentes sino diez, y que el tiempo de filmación ya no es una semana sino tres meses seguidos. Algo importante también es que cuando estás en largometrajes existen personas que llevan mucho tiempo trabajando en esto y que tienen mucha experiencia, y que es importante capturar todo el conocimiento que se puede de cada uno.

Cuando trabajas en un largometraje te das cuenta que la cuestión del presupuesto ya no es un problema como en un cortometraje, en un largometraje sobra dinero para hacer y comprar lo que sea. En el diseño de producción realizado por Ruben Bross de la película de “Malos hábitos”, donde colaboré en el departamento de arte, se gastaron alrededor de un millón de pesos solo en decoración. Aquí vemos la magnitud de los cambios que hay de un largo a un cortometraje.

Ahora que estoy en la película de “Las buenas hierbas”, la parte que me faltaba, de la atención en el cuadro de la cámara la he pulido gracias al apoyo de la Directora de arte Lorenza Manrique que me ha dejado estar ahí. Esto también ha sido una buena experiencia ya que he tenido la fortuna de estar cerca de la Directora María Nóvaro, y observar el manejo de la dirección en una forma muy íntima.

Insisto mucho el punto de ver el cuadro en la cámara ya que ahí es donde vemos la verdad de las cosas, si el objeto está muy a la izquierda y se cae el cuadro o algún elemento roba cuadro al personaje o le tapa la cara, etc. Esas cosas son en verdad muy importantes, y claro está que cada vez que estás en una película vas ampliando la cuestión del diseño de producción y todo lo que conlleva.

La conclusión a la que llego al realizar el diseño de arte para el cortometraje “Dos Hawainas” me dio un amplio conocimiento en cuanto al color y su relación con los personajes y sus acciones. Que las texturas así como las formas son elementos básicos que refuerzan el dramatismo de una película. Logré con un presupuesto bajo cubrir todas las necesidades del proyecto. Logré que el director del cortometraje analizara más a sus personajes que aunque era para apoyo para mí creo que también le ayudó a él para poder dirigirlos mejor en escena. Logré llevar una continuidad estética en toda la película. Entendí la importancia de los espacios y su funcionalidad a la hora de diseñar y de filmar.

Me di cuenta con este proyecto y con todo lo demás que he hecho que me encanta hacer lo que hago y que en verdad lo hago de corazón no como un negocio.

Una de las sugerencias insistiendo es la práctica, sugiero que las personas que quieran involucrarse en el campo del cine, vayan a las escuelas de cine de la Ciudad y busquen proyectos de alumnos de éstas, esto les ayudará mucho a poder reforzar el tema de la práctica, ver como en realidad se realiza un cortometraje, que aparte por ser cortometraje todo es en pequeño así que es una muy buena oportunidad para después si se quiere seguir en eso poder saltar a largometrajes.

Es importante también que siempre estemos viendo y analizando películas y tratar de buscar información que pueda responder los porqués de lo que vemos en ellas. Siempre hay que estar documentándose y una de las cosas que es muy importante es ser muy observador en cuanto a nuestro alrededor, esta es la clave para poder desarrollar un buen diseño.

Otra cosa que quiero apuntar es que esta labor es de mucha paciencia y fe. Uno cuando sale de la escuela piensa que la gente afuera esta esperándote, la realidad es otra. Sólo con un buen trabajo podrá llegar a donde uno quiera. Esta área es muy competida y existe mucha gente en el medio. Un factor que no esta nada a favor y que esta sucediendo actualmente es que hacer cine esta de moda así que todo el mundo quiere estar ahí y entonces nos encontramos con gente que estudió una cosa muy alejada de las artes o que ni siquiera tiene estudios y están trabajando en el departamento de arte, con esto no estoy diciendo que no este bien que la gente pueda tener oportunidad de trabajar en ello pero a mi parecer aunque estés trabajando de asistente debes de tener conocimientos que apoyen tu labor.

Por último en verdad quién se quiera dedicar a esto o quien se dedique que haga su trabajo con una gran entrega, que lo disfrute y se apasione como yo.

Capítulo uno

Bibliografía:

Acosta, Antonio. Saber ver el cine. Ed. Paidós. España, 1997
Cabanne, Pierre. Rembrandt. Ed. Konecky and Konecky. EUA, 1997
Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen. Ed. G.G. Diseño. España,1976
Ettedgui, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Ed. Océano. España, 2001
García ,Tsao. Cómo acercarse al cine. Ed. Limusa. México, 2002
LoBrutto, Vincent. The Filmmaker's Guide. Ed. Allworth Press. EUA, 2002
Murria, Ray La Dirección de arte. Ed.G. G. España.1980
Munari, Bruno. Diseño y comunicación Visual. Ed. G.G. Diseño. España, 1985
Novaro, Beatriz. Re-escribir (el guión cinematográfico). Ed. El atajo. México, 2003
Pawlik, Johannes. Teoría del color. Ed. Paidós estética. España.1996
Ramírez, Juan Antonio. La arquitectura en el cine. Ed. Alianza. España, 2003
Ropars Wuilleumier, Marie Claire. Ensayos de lectura cinematográfica, Ed. Fundamentos Madrid. 1971
Visiones de Estados Unidos: Realismo Urbano. Ed. INBA. México,1996
Wong, Wicius. Fundamentos del diseño. Ed Paidós. España, 1995

Videografía

Chinatown (Roman Polanski, E.U.A, 1974)
Deseando amar, In the mood for love (Wong Kai Wai, Hong Kong, 2000)
Dinero caído del cielo, Pennies from heaven (Herbert Ross,E.U.A,1981)
Dogville (Lars Von Trier, Dinamarca, 2003)
El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante, The cook, the thief, his Wief and Her lover (Greenaway,1989)
El maquinista, The machinist (Brad Anderson, España, 2004)
El niño de Macon, The baby of Macon (Greenaway,1993)
El Padrino, The god father (Ford Coppola,E.U.A, 1972-1990)
Irreversible, Irrèversible (Noe Gaspar, Francia, 2004)
Kundun (Martín Scorsese, E.U.A, 1997)
La muchacha del arete de perla, Girl with a pearl earring (Peter Webber, Luxemburgo/ Reino Unido,2003)
La trama, Family Plot (Hitchcock, E.U.A, 1976)
Lo que el viento se llevó, Gone with the wind (Fleming, E.U.A, 1939)
Marcianos al ataque, Mars attacks (Tim Burton,E.U.A, 1996)
Mon oncle (Jacques Tatí, Francia,1958)
Muriel (Alain Resnais, Francia,1963)
Principiantes, Absolute Beginners (Julien Temple,E.U.A, 1986)
Silkwood (Mike Nichols, E.U.A,1983)
Salvando al soldado Ryan, Saving private Ryan (Steven Spielberg, E.U.A,1998)
Terminator 2 (James Cameron, E.U.A, 1991)

Direcciones de internet consultadas:

www.filmreference.com (29-mayo-07)
www.golem.es/dogville/index.php? (2-marzo-07)
www.miradas.net/2005/n39/estudio/Dogville.html (27-feb-07)
http://iris.cnice.mecd.es/media/cine/bloque4/index.html (3-feb-07)

Hemerografía:

Estudios Cinematográficos. CUEC-UNAM. Dirección artística. Año1, verano, 1995
Estudios Cinematográficos. CUEC-UNAM. Arte y Diseño Cinematográficos. Año 5. núm16 , mayo-julio, 1999.

Capítulo dos

Videografía:

Amelí (Jean Pierre Jeunet, 1999)
Capillus – Fanum (Juan Pablo Miquirray, 2003)
Deseando amor (Wong Kai Wai, 2000)
Dime lo que sientes (Iria Gómez, 2003)
El cocinero, ladrón, su mujer y su amante (Peter Greenaway, 1989)
Kill Bill (Quentin Tarantino, 2003)
La luna en la tierra (Adrián Ortiz, 2004)
La Rueda de la fortuna (Marc Belvet, 2003)
La última tentación de Cristo de (Martín Scorsese, 1988)
Locaido el héroe (Alfredo Loaeza, 2006)
Naranja Mecánica (Stanley Kubrick, 1971)
Vértigo (Alfred Hitchcock, 1958)

Bibliografía:

Architects and publishers. Decoración hogar, más ideas y nuevos conceptos. Ed F. Asencio Celver. España, 2000.
Bingham-Weaving. Modern Retro. Ed. Ryland Peters and Small. E.U.A, 2000.
Dean, Corinna. Interiores Gráficos: espacios por artistas gráficos. Ed. G.Gilli. México, 2001.
Ettedgui, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Ed. Océano. España, 2001.
Fiell, Peter and Charlotte. Decorative art. Ed. Taschen. Alemania, 2000.
Lee, Vinny, Innovative interiors. Ed. Watson- Guptill. EUA..2003.
Luján, Jorge Humberto. El cine de Peter Greenaway. Ed sin nombre y Juan Pablo Editor S.A. México, 1999
Parikh, Anoop. The home decorator's bible: The Cornan Octopus Decorating Book. ED. Crow. EUA.1996.
Pawlik, Johannes. Teoría del color. Ed. Paidós estetica. España, 1996.
Yates, Simon. An Encyclopedia of Tables. Ed. Shoothing Star Press. EUA, 1996.

IMÁGENES



that films are always shot in color
and his trompe-l'oeil painted
of set design as a dramatic
of ambiance, or atmosphere.
followed the



Capítulo uno

- 1-3. Imagenes de la película de Kundum Pág. 28 (Ettedgui, 2000-59)
- 4-4a. Imagen de la película Cuanto más mejor Pág. 29 (Ettedgui, 2000-18)
5. Imagen del la película Silkwood Pág. 30 (Ettedgui ,2000-87)
6. Imagen de una pintura del artista Rembrant Pág. 31 (Cabanne 1997-121)
7. Imagen de una pintura del artista Hooper Pág. 31 (INBA 1996-35)
8. Imagen de la película El padrino Pág. 31 (Ettedgui, 2000-66)
9. Imagen del la película Dinero Caído del cielo Pág. 31 (Ettedgui, 2000-33)
10. Imagen de la película El bebe de Macon Pág. 32 (Ettedgui, 2000-164)
11. Imagen de la película principantes Pág. 33 (Ettedgui, 2000-171)
12. Imagen de la película principantes Pág. 33 (Ettedgui, 2000-171)
13. Imagen de la película Silkwood Pág. 34 (Ettedgui, 2000-87)
14. Imagen de la película marcianos al ataque Pág. 37 (Ettedgui, 2000-149)
15. Imagen de la película de Dog Ville Pág. 38 (www.helsinki.fi)
16. Imagen de la película de Muriel Pág. 41 (www.skildy.blog.lemonde.fr)
17. Imagen de la película de Muriel Pág. 41 (www.skildy.blog.lemonde.fr)
18. Imagen de la película de Mon Uncle Pág. 42 (www.dvdbeaver.com)
19. Imagen de la película de Mon Uncle Pág. 42 (www.la butaca.net/fims/307mitio.htm)
20. Imagen de la película El maquinista Pág. 43 (DVD)
- 20a. Imagen de la película Irreversible Pág. 43 (DVD)
21. Imagen de la película El cocinero, ladrón, su mujer, su amante Pág. 43 (Ettedgui, 2000-157)
- 22-22a. Imágenes de la película la joven del arete de perla Pág. 43(DVD)
23. Paleta de color de la película Gracias por todo, Julie Newmar Pág. 44 (Ettedgui, 2000-149)
24. Paleta de color de la película Korczak Pág. 45 (Ettedgui, 2000-103)
25. Imagen de la película de terminator 2 Pág. 46(www.goggle.com)
26. Imagen de la película Alien Pág. 46 (sacado del libro Ettedgui 2000-197)
27. Imagen de la película Dog Viille Pág. 47 (www.helsinki.fi)
28. Esbozo de la película El cocinero, ladrón, su mujer, su amante Pág. 50 (Ettedgui, 2000-157)
29. Boceto de la película La Familia Adam Pág. 51 (Ettedgui, 2000-36)
30. Boceto de la película El imperio del mal Pág. 51 (Ettedgui, 2000-46)
31. Boceto de la película Mary Reilly Pág. 51(Ettedgui, 2000-79)
32. Boceto de la película El Golpe Pág. 51(Ettedgui, 2000-18)
33. Boceto de la película Marcianos al ataque Pág.51(Ettedgui, 2000-148)
34. Plano de la película El cocinero, ladrón, su mujer, su amante Pág. 52 (Ettedgui, 2000-157)
35. Plano de la película Leon Pág. 52 (Ettedgui, 2000-180)
36. Story board de la película Malcom X Pág. 53 (Ettedgui, 2000-147)
37. Story board de la película La locura del rey Jorge Pág. 53 (Ettedgui, 2000-34)
- 37*.Story board de la película Brazil Pág. 53(Ettedgui, 2000-169)
38. Story board de la película. Apocalipsis ahora Pág. 54 (Ettedgui, 2000-65)
- a-b Maquetas de las películas La buenas intenciones y del sacrificio Pág. 54. (Ettedgui, 2000-112y115)

Capítulo dos

1. Imagen del guión del cortometraje Dos hawainas Pág. 61
2. Foto de Emiliano Menéndez Pág.62
3. Foto de Jessica Hernández Pág. 63
4. Vestuario de personaje de Alejandro Pág.65
5. Vestuario del personaje de Ana Pág. 65
6. Vestuario del personaje d Sofía Pág. 66
7. Vestuario del personaje de Jan Pág. 66
8. Vestuario de los personajes de novios gays. Pág. 66
- a-b-c. Asistentes de arte Pág. 67
- ***imágenes de las locaciones Pág.71
- 9-9a. Imágenes del libro Decoración, hogar nuevas formas. Pág.72
10. Imagenes del libro Modern Retro(Pags) Pág.72
11. imagen del diseño del escritorio para construir (libro...pág) Pág. 72
12. imagen del esquema de fabricación de la cortina romana (libro pág) Pág.72
13. Imagen de la película Naranja Mécanica Pág. 74 (DVD)
14. Imagen de la película Kill Bill Pág. 74 (DVD)
15. Imagen de la película Kill Bill Pág. 74 (DVD)
16. Imagen de la película Naranja Mécanica Pág. 74 (DVD)
17. Imagen de la película Naranja Mécanica Pág. 74 (DVD)
- 18a-b. Imagen de la película Naranja Mécanica Pág. 75(DVD)
- 19a-b. Imagen de la película Naranja Mécanica Pág. 76(DVD)
20. Imagen de la película Naranja Mécanica Pág. 76(DVD)
21. Imagen del decorado del cortometraje La luna en la Tierra Pág. 77
- ***. Imagenes del libro Modern Retro (pags) Pág. 77
22. Imagen de la película vértigo Pág. 78 (Ettedgui 2000-14)
- 23-24. Imagen de la película Deseando amar Pág. 82 (DVD)
- 25-26. Imagen de la plícula Amelí Pág. 82 (DVD)
27. Imagen de la Pizzería Mama's Pizza Pág. 83
- a-b-c. Pag. 83. Imagen de la película El cocinero, ladrón, su mujer, su amante(Ettedgui 2000-157)
- 28-30. Imagen del cortometraje Dos hawainas Pág.85
31. Imagen de la película Naranja Mécanica Pág. 85(DVD)
- 32-34 Imágenes del cortometraje Dos hawainas Pág.85
- a-b-c. de Pág. 85. a. b. Pelicula Deseando amar, c. Película Naranja Mécanica, d. Kill Bill (DVD's)
- a-b-c. de Pág. 87 Imágenes de Breaks downs del cortometraje Dos hawwainas
- a-b-c de Pág. 88 Imágenes de planos del cortometraje Dos hawainas.
- a-b-c de Pág.89. Imágenes de bocetos del cortometraje Dos hawainas.
- a-b-c de Pág. 90. Imágenes de bocetos y esbozos del cortometraje Dos hawainas.
35. Imágenes de maquetas del cortometraje Dos hawainas. Pág. 91
36. Imágenes de maquetas del cortometraje Dos hawainas. Pág. 91
37. Imágenes de maquetas del cortometraje Dos hawainas. Pág. 92
37. Imágenes de maquetas del cortometraje Dos hawainas. Pág. 92
39. Imágenes de maquetas del cortometraje Dos hawainas. Pág. 92

- 40. Imagen del tapíz de la locación Pág. 93
- 41. Imagen del diseño del pasillo Pág. 93
- 42. Imagen de la pintura de Roberto Hernandez Pág.94
- 43. Imagen de la cortina romana Pág. 94
- 44. Imagen de la cortina romana hecha por arte Pág. 94
- 45. Imagen de muestra de telas Pág. 97