

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

**“La construcción del personaje a través del decorado, ambientación y atrezzo: Un monstruo viene a verme”**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:  
**Ana Lacruz Gil**

Tutor/a:  
**Nieves Alcaraz Pagán**

**GANDIA, 2018**

## RESUMEN

El papel de la dirección artística en una película no consiste únicamente en concebir, crear y decorar los escenarios en los que se van a desarrollar las acciones a rodar, va mucho más allá aportando información extra a la historia. Este trabajo se ha centrado en el estudio del papel del director artístico en la construcción del personaje protagonista a través de los espacios, la ambientación y el atrezzo. Para ello se eligió el largometraje *Un monstruo viene a verme* (Antonio Bayona, 2016) que, tanto por la singularidad del relato, como por la posibilidad que nos ofrecía de acceder a los diseñadores que han intervenido en su creación, se convirtió un adecuado objeto de estudio para analizar de qué manera el decorado es capaz de ayudar definir a los personajes de la historia.

### Palabras clave:

Decorado, Personaje, Dirección Artística, Atrezzo, Casting, Caracterización,

## ABSTRACT

The role of art direction in a film is not only to conceive, create and decorate the stages in which the actions to be shot are going to take place, it goes much further by providing extra information to the story. This work has focused on the study of the role of the art director in the construction of the main character through the spaces, the setting and the props. For this purpose, the feature film *A Monster Calls* (Antonio Bayona, 2016) was chosen, which, both because of the singularity of the story and because of the possibility it offered us of accessing to the designers involved in its creation, became a suitable object of study for analysing how the set is capable of helping to define the characters in the story.

### Key words:

Set, carácter, art direction, *atrezzo*, casting, characterization.

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN		1
	1.1.	Motivación	1
	1.2.	Objetivos	2
	1.3.	Metodología	2
	1.4.	Diseño del documento	3
2.	MARCO TEÓRICO		4
	2.1.	EL concepto y construcción del personaje	4
		2.1.1. Actantes	5
		2.1.2. Mapa afectivo	6
		2.1.3. Conseguir que un personaje sea verosímil	7
		2.1.4. Tipos de personajes	8
	2.2.	La función del Director Artístico	9
		2.2.1. El proceso de trabajo de un director artístico	10
		2.2.2. Reuniones de trabajo con el director y otros departamentos	13
	2.3.	La aportación del decorado, ambientación y atrezzo	13
		2.3.1. Intencionalidad narrativa	14
		2.3.2. Decorado como fuente de información del personaje	15
		2.3.3. El poder del atrezzo	17
		2.3.4. El color	18
3.	ANÁLISIS DE LA PELÍCULA		21
	3.1.	El proceso de análisis e interpretación de <i>Un monstruo viene a verme</i>	21
		3.1.1. Elementos a analizar	22
		3.1.2. Definiciones y relaciones entre personajes	23
	3.2.	El proceso de «entender el personaje» a través de los espacios y decorados	27
		3.2.1. Salón de la casa de Lizzie y Conor	27
		3.2.2. Salón de la casa de la abuela	31
		3.2.3. Exteriores de ambas casas	34

		3.2.4.	Habitación Conor	36
		3.2.5.	Buhardilla	39
		3.2.6.	La narrativa a través de los decorados	40
4.	CONCLUSIONES			46
5.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS			48
6.	ANEXOS			49

## **1. INTRODUCCION**

### **1.1. Motivación**

La idea principal de este trabajo surgió a través de las palabras de la directora artística española Ana Alvargonzález recogidas en una entrevista que se publicó en el libro *La arquitectura de los sueños* en la cual afirmaba lo siguiente:

“Una de las cosas más bonitas de la dirección artística es que todos los decorados tienen un submundo, tú estás viendo un decorado y de pronto descubres muchas cosas del personaje. Son datos que no vienen en el guión, y que tú no te conoces de ese personaje; son datos que consiguen que te creas el personaje. Porque, cuando entras en la habitación de alguien, en el primer momento ya tienes una imagen de esa persona. Es distinta la imagen que te formas de alguien que tiene una habitación llena de libros de Física que la de alguien que tiene una habitación llena de maquetas.” (Gorostiza, 2001, p.30)

Estas palabras me llevaron a reflexionar sobre cuál era el poder de los decorados en una película y hasta dónde podía llegar y con esta reflexión surgieron diversas preguntas como, por ejemplo, hasta qué punto los decorados eran capaces de contar cosas sobre los personajes del relato, cuál era su situación personal, cuales eran sus sentimientos o qué emociones sentían. Otra cuestión que se me presentó a partir de esta meditación era conocer de qué manera los decorados pueden influir directamente sobre la historia adoptando, así, una cualidad narrativa.

Más tarde, visualizando la película *Un monstruo viene a verme* de J. Bayona, reparé en que la forma en la que los espacios estaban decorados tenían la capacidad de aportar al espectador una enorme cantidad de información que no se expresaba de forma directa durante el relato. Por ello decidí indagar sobre este tema a partir de esta obra.

### **1.2. Objetivos**

Este trabajo tiene como objetivo principal analizar cómo el decorado, la ambientación y el atrezzo de la película *Un monstruo viene a verme* dirigida por Juan Antonio Bayona en el año 2016 ayuda a definir a los personajes principales de la historia.

Para lograr alcanzar nuestro objetivo general proponemos los siguientes objetivos específicos:

- Indagar por medio de información ya escrita por profesionales qué elementos visuales pueden apoyar la construcción de un personaje.
- Realizar una entrevista a Pilar Revuelta, decoradora de la película *Un monstruo viene a verme*.
- Desarrollar un *decoupage* de la película para 1) definir los personajes principales de la historia y 2) delimitar las localizaciones de la película en las que el decorado pueda ayudar a definir a los personajes.

### 1.3. Metodología

Para resolver las cuestiones que hemos planteado en el apartado anterior hicimos uso de una *metodología de triangulación*, la cual consiste en el empleo de varios métodos de análisis sobre un mismo objeto de estudio con el fin de verificar la coincidencia de resultados. En nuestro caso hicimos uso de tres técnicas: 1) la exploración del estado de la cuestión teórica a través de fuentes bibliográficas, 2) el análisis minucioso de una obra audiovisual mediante la realización de un *decoupage* y 3) la realización de una entrevista a la responsable de los decorados de la película que exponemos a estudio con el fin de aportar un punto de vista profesional.

Por otra parte, y con el fin de recabar más información sobre cuestiones más generales (como las funciones del director artístico en una película, el concepto del personaje o la aportación de los decorados, ambientaciones y atrezzo) acudimos a Félix Murcia que, como director artístico y experto en la materia, nos aportó su punto de vista mediante una entrevista que realizamos con la finalidad de conocer su opinión en lo referente al tema que nos atañe. Esta entrevista se complementa con otras recopiladas en las publicaciones en *Constructor de ilusiones: La dirección artística cinematográfica en España* (Gorostiza & Sanderson, 2010), *Arquitectura de los sueños: Entrevistas con directores artísticos del cine español* (Gorostiza, 2001) o *Directores artísticos del cine español* (Gorostiza, 1997). También hemos aportado otros estudios de especialistas como en la materia como Jane Barnwell, Charles Affron o Jim Clay. Para obtener algo más de información sobre la película que hemos analizado, consultamos el libro *Un monstruo viene a verme: El arte de la película y la visión de sus autores* (De Fez, 2016), el cual recoge todas las fases de la película, así como algunas entrevistas con sus protagonistas y el equipo técnico.

Así pues, la película elegida para realizar este análisis y que nos ayudó a comprender y ejemplificar nuestro objetivo principal es *Un monstruo viene a*

verme del director español Juan Antonio Bayona. Para facilitar el análisis de esta película elaboramos un *decoupage* con el objetivo de desmenuzar plano a plano el film y así poder observar detenidamente cada escena y cada localización. Esto nos permitió analizar cada espacio y cada acción del personaje y así poder comprobar el poder del decorado en esta película. Es importante señalar que en él recogimos únicamente *las escenas que se desarrollaban en las localizaciones relacionadas directamente con los personajes principales*, como pueden ser sus habitaciones, sus casas, sus jardines, etc., de modo que nos facilitó la observación detallada de cada uno de estos lugares, así como la evolución narrativa que sufría en ese instante el personaje tratado. A pesar de que en el *decoupage* únicamente analizamos los planos que ocurrían en las localizaciones mencionadas con anterioridad, estos en su totalidad los numeramos desde el inicio hasta el final de la película (exceptuando las imágenes animadas que ilustran las historias que cuenta el monstruo). De esta forma mantuvimos una disposición cronológica que nos ayudó a identificar cada plano.

La persona que escogimos para realizar la entrevista fue la directora artística, decoradora, diseñadora de vestuario y diseñadora de producción Pilar Revuelta. *Lo imposible* (Bayona, 2012), *La mala educación* (Almodóvar, 2004), *Exodus: dioses y reyes* (Ridley Scott, 2014) y *Los abrazos rotos* (Almodóvar, 2009) son algunas de las muchas películas en las que ha trabajado a lo largo de su trayectoria profesional. En 2007 fue galardonada, junto a Eugenio Caballero, con un Oscar a la mejor dirección artística por *El laberinto del fauno*, dirigida por Guillermo del Toro. Pilar Revuelta fue una pieza clave para la elaboración de este estudio debido a que fue la decoradora principal de la película que analizamos. A partir de su entrevista, conseguimos información de primera mano sobre todos los detalles de los decorados, localizaciones y el modo de trabajar empleado por el departamento de arte en esta producción.

#### **1.4. Diseño del documento**

Tras esta introducción metodología del trabajo, el *Capítulo 2* se centra en el Marco teórico para recopilar información que pueda ayudarnos a comprender mejor los conceptos que hemos utilizado más adelante durante el análisis de la película. En primer lugar, indagaremos sobre el concepto y la construcción del personaje, exponiendo aquellas características que debe tener un buen personaje para conseguir crear una buena historia y ser verosímil. Seguidamente, hablaremos del concepto de director artístico y sus funciones atendiendo específicamente al proceso de preproducción. Cerraremos este apartado con la observación de la aportación del decorado, la ambientación y el atrezzo en una película.

En el *Capítulo 3* se analiza en profundidad la película *Un monstruo viene a verme* donde nos serviremos del análisis del film que hemos hecho mediante el *decoupage*, todos los conceptos que hemos estudiado con anterioridad en los anteriores puntos y la documentación extraída de las entrevistas que hemos realizado a los profesionales de la dirección artística Pilar Revuelta y Félix Murcia.

El *Capítulo 4* se centra en una serie de conclusiones que darán lugar a la reflexión sobre si ha sido posible alcanzar tanto los objetivos secundarios como el objetivo principal que se planteaban al inicio de este trabajo.

Por último, en el *Capítulo 5* se especifica la bibliografía que se ha utilizado para realizar este trabajo, así como una lista enumerada de todos los anexos que podrán encontrar para la lectura completa de este trabajo (*por normativa EPSG no se incluyen los anexos en este mismo documento*)

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. El concepto y construcción del personaje**

La palabra personaje proviene del término griego clásico *personae*, que en griego significaba máscara.<sup>1</sup> Dicho término se empleaba para hacer referencia a las máscaras que usaban los actores de teatro durante la representación, las cuales estaban abiertas por la boca para que el intérprete pudiese hacer resonar su voz entre los asistentes. Esta acepción dio lugar al término «personaje» destinado a quienes representan en la ficción (libros, películas, series, etc.): personas que no son ellos mismos.

Los personajes son los vehículos principales a través de los cuales podemos contar una historia. Un personaje es un individuo que interviene en una historia. No es necesario que nuestro personaje sea de origen humano sino que también puede tratarse de animales, seres fantásticos o cualquier otro tipo. A través de las acciones que realice el personaje la historia se desarrollara de una manera u otra y adoptará un camino u otro, por lo tanto esta afirmación convierte al personaje en un elemento clave dentro de un relato.

Definir un personaje puede ser más complicado de lo que parece en principio. Linda Seger refleja la dificultad a la hora de abordar la creación de un personaje en el libro *Como crear personajes inovidables* “La profundidad de un personaje se ha comparado con un iceberg. El público o el lector solo advierte una parte del trabajo del escritor, quizá sólo un diez por ciento de todo lo que el

---

<sup>1</sup> Esta es la ingeniosa explicación que Gabio Basso dio en su tratado *Del origen de los vocablos* y que es citada por Julio Cortazar en *Rayuela* (Cortazar, 2004, p. 574)

escritor sabe del personaje. El escritor ha de creer que todo este trabajo dibujo más profundamene al personaje, incluso aunque la mayor de la información no aparezca nunca directamente en el guión.” (Seger, 2000, pág. 18) Por lo tanto podríamos decir que la creación de un personaje es un proceso largo en el que se precisa de una cantidad de información considerable que conseguiremos no solo a través de nuestra imaginación y creatividad, sino también a través de la observación, la investigación y la experiencia.

De esta manera, siguiendo la afirmación de Seger, cuando un escritor se enfrenta a la misión de crear los personajes de su historia debe plantearse una serie de interrogantes que le ayudarán a definirlos. A continuación dividiremos estos interrogantes en diversos puntos que nos ayudarán a comprender mejor en qué consiste cada proceso de la creación de los personajes.

### **2.1.1 Actantes**

Según expone A. J. Greimas en el libro *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*<sup>2</sup> los actantes son aquellas funciones que se llevan a cabo en toda narrativa. Estas funciones no solo se llevan a cabo únicamente por los seres humanos sino que también afectan a un espectro más amplio como animales, objetos o conceptos. Son patrones reiterativos que se desarrollan en cualquier historia.

A.J. Greimas señala que cabe diferenciar dentro de la narrativa “los actantes de la narración (o del enunciado): sujeto / objeto, destinador / destinatario [...] y los actantes funcionales (o sintagmáticos), que comprenden los roles actanciales de un recorrido narrativo determinado.” (Greimas, 1990, p.24)

Por lo tanto según A.J. Greimas podemos diferenciar seis posibles tipos de actantes:

- Sujeto: Se trata de personaje principal, el protagonista de la historia, el cual persigue un objetivo.
- Objeto: Es aquello que persigue el sujeto, su objetivo, la meta que desea alcanzar.
- Destinador: Sería cualquier personaje de la historia que pueda inducir de manera arbitraria al desarrollo de las acciones.
- Destinatario: Aquel personaje que se beneficiará del objeto que persigue el sujeto. No tiene por que ser el protagonista.
- Ayudante: Son aquellas figuras que refuerzan a los actantes de la narración con tal de alcanzar el objeto.

---

<sup>2</sup> Greimas, A. J. y Courtes, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.

- Oponente: Son aquellos elementos que al contrario que la figura del actante ayudante interfiere en forma de obstáculo o de fuerza negativa a la hora de obtener el objeto.

### 2.1.2. Mapa afectivo

El mapa afectivo son aquellos elementos que hacen diferente un personaje de otros. Estos elementos no tienen porque ser únicamente de origen físico o emocional sino que pueden tratarse de cosas tan diversas como los pensamientos, los gustos o su pasado. “Cuando Sigmund Freud formuló sus teorías psicológicas, descubrió la gran influencia que ejercen los acontecimientos del pasado sobre la vida presente. Estos acontecimientos modelan nuestras acciones, nuestras actitudes e incluso nuestros temores.” (Seger, 2000, p. 67) Por lo tanto, a la hora de crear un personaje conviene que tengamos muy clara y definida cuál es su historia.

Además, tal y como señala Brenes en su libro *¿De qué tratan realmente las películas?*<sup>3</sup> es importante señalar que existen unas características que van a ayudar a crear a nuestro personaje y con ellos su mapa afectivo:

- Edad:  
Según la edad que elijamos para el personaje puede comportarse de un modo u otro. “Conocer la edad del personaje tiene su importancia porque cada edad tiene un influencia distinta en el comportamiento del individuo.” (Brenes, 2001, p.90) La edad condiciona la conducta y las actuaciones de las personas. No se comportará igual un hombre joven que un hombre anciano ante la misma situación.
- Profesión:  
La ocupación que tenga puede condicionar de forma considerable la situación del personaje. Cada profesión permite un modo de vida distinto y unas condiciones diferentes. Es muy distinta la vida que puede tener un taxista a la vida que puede tener un abogado y también son distintas las condiciones de las que goza un taxista de las condiciones que se beneficia un abogado.
- Relación del personaje con otros:  
Otro elemento que va a ayudar diferenciar a nuestro personaje serán las relaciones que mantiene con otros personajes. Según como se comporte y que relación mantenga con otras personas este individuo

---

<sup>3</sup> Brenes, S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas? Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine y televisión*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, S.A.

será de una manera determinada y así se le mostrará al espectador. “Hay relaciones de parentesco, de amistad, de enemistad, de vecindad, entre colegas. Incluso en el que parece no tener relación con nadie, esa carencia es ya un factor revelador de su personalidad.” (Brenes, 2001, p.90)

- **Carácter:**

El carácter de un personaje lo conoceremos a través de su comportamientos, es decir, a través de las acciones que realiza, de sus gestos, sus movimientos, etc. “Un personaje será percibido por el espectador como bueno, valeroso o mezquino, en función de las acciones que le vea realizar.” (Brenes, 2001, p.90).

### **2.1.3. Conseguir que un personaje sea verosímil**

Para conseguir que un personaje sea verosímil, sea realista, debemos prestar mucha atención al contexto que lo rodea. Para ello debemos informarnos concienzudamente de aquello de lo que queremos hablar.

El contexto de un personaje puede estar formado, según Seger, por diferentes elementos tales como sus influencias culturales, el periodo histórico en el que se encuentra, el lugar en el que vive y su ocupación. Hablemos detalladamente de cada uno a continuación:

- **Influencias culturales:**

Al igual que las personas todo personaje tiene un origen cultural determinado. Este origen no tiene porqué venir únicamente señalado por el lugar del que proviene sino que podemos hablar de un origen social “Hay una gran diferencia entre una persona que proviene de una familia de granjeros [...] y una persona que proviene de una familia de clase alta [...]” (Seger, 2000, p.21), un origen religioso o, incluso, un origen educativo “El tiempo de escolaridad así como el tipo de estudios realizados puede cambiar el carácter de un personaje.” (Seger, 2000, p.21)

- **Periodo histórico:**

Puede resultar complicado crear una historia situada en un periodo histórico distinto al que vivimos ya que se necesita una gran cantidad de información que no tenemos a simple vista, por lo tanto la investigación debe ser mucho más exhaustiva. Es posible que según situemos la narración en un periodo u otro nos encontremos una serie de cambios como por ejemplo en el habla de los personajes, “El vocabulario es diferente, el ritmo es diferente, e incluso las palabras son diferentes,

pues muchas palabras y significados han quedado obsoletos.” (Seger, 2000, p.22)

- Lugares:  
Algo similar a lo que ocurre con el periodo histórico nos encontramos a la hora de asignar el lugar en el que queremos que suceda la historia que estamos narrando. La situación geográfica en la que viva nuestro personaje definirá aspectos de su personalidad. Es difícil que una persona del norte de Europa tenga un comportamiento y un carácter similar a una persona de, por ejemplo, centro América. Debido al clima, su cultura, etc. estos personajes serán, seguramente, muy distintos entre sí.
- Ocupación:  
En determinadas narraciones, la profesión es un elemento significativo del contexto del personaje. Una profesión puede marcar el ritmo de vida de una persona. “Un jardinero y un podólogo pueden tener actitudes, valores, e incluso inquietudes diferentes como resultado de su trabajo.” (Seger, 2000, p.25)

#### **2.1.4. Tipos de personajes**

Por último y para cerrar este punto, vamos a clasificar a los personajes que encontramos en una narración según su función en la historia. Esto será útil a la hora de crear los personajes ya que dependiendo de la importancia que tengan en la historia tendrán un nivel de caracterización u otro ya que no podemos caracterizar de igual manera en cuanto se refiere al detalle un personaje principal que un extra.

Según indica Brenes y siguiendo los consejos del guionista Atchity, (Brenes, 2001, p.87-88) existen 4 tipos de personajes:

- Funcionales:  
Los personajes funcionales “son los que cumplen una función dentro de la historia, sin estar implicados en las motivaciones que impulsan a actuar a los personajes mayores.” (Brenes, 2001, p.87) A estos personajes no se les asigna ninguna característica que los diferencie del resto ya que es un personajes que se ha construido para ser olvidado por lo tanto no es necesario distinguirlos del resto.
- Menores:  
Al contrario de los personajes funcionales los personajes menores si que tienen asignada una característica que los diferencia del resto, ya que

son personajes que han sido creados para ser recordados y deben ser reconocidos al momento. A estos personajes también se les ha atribuido una motivación pero no persiguen ningún objetivo.

- Apoyo:

“Un personaje de apoyo es un personaje menor que aparece de modo recurrente.” (Brenes, 2001, p. 88) Al igual que el personaje mayor evoluciona e incluso podría acompañar al protagonista durante su misión.

- Mayores:

El personaje mayor sería, entonces, nuestro protagonista, por lo tanto aquel al que más atención debemos prestar a la hora de caracterizarlo. Un personaje mayor, podría ser también el antagonista, el enemigo del protagonista si éste llega a tener mucho peso en la historia.

## 2.2. La función del director artístico

Félix Murcia<sup>4</sup> define la dirección artística como “la creación y obtención de los espacios concretos necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guión de forma que esta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine.” (Murcia, 2002, p. 63) La dirección artística en el ámbito cinematográfico es la especialidad que se encarga de crear todos los espacios que deben aparecer en una película. Por lo general, a pesar de lo que se cree, esta disciplina no intenta *recrear* los espacios en los que sucederá la acción sino que los crea y los concibe desde el punto inicial. A pesar de que el espacio que se vaya a concebir sea una localización real o se inspire en un espacio existente la dirección artística tiene como objetivo principal adaptarlo y acondicionarlo para el rodaje.

Millerson también aporta su punto de vista sobre el papel de la dirección artística que queda reflejado en el libro *La escenografía básica*: “Fundamentalmente, la escenografía tiene como objeto modificar, aumentar o bien crear un efecto visual determinado [...] A través de las persuasivas técnicas escenográficas podemos crear realidades o evocar aquello que nunca existió. Hacemos creíble lo inverosímil, o convertimos lo imposible en un hecho. La escenografía es un mundo efímero de ensueño donde lo fantástico y lo imaginario cobran vida durante el breve tiempo en que fabricamos una ilusión”. (Millerson, 1987, p.10)

---

<sup>4</sup> Reconocido director artístico con una amplia trayectoria de más de medio centenar de largometrajes y galardonado con 5 premios Goya a la mejor dirección artística.

Esta disciplina se encarga de estudiar los decorados desde aspectos como el estilo, la arquitectura y el color a partir de los cuales se decidirá de qué modo se van a obtener estos escenarios, es decir, a través de la construcción total o de la modificación de espacios ya existentes y reales.

El director artístico es, entonces, el responsable del departamento de arte que se encarga de obtener y concebir todos estos decorados, dotarlos de una coherencia visual y un estilo determinado y establecer unas determinadas pautas para dirigir a su equipo y conseguir su objetivo. Félix Murcia define de la siguiente manera el trabajo de un director artístico “Su principal cometido es el de lograr la expresividad y la verosimilitud de todos los escenarios que aparecen en una película, ya sean naturales o artificiales, y dotarlos a su vez de funcionalidad desde las exigencias que plantea cualquier acción que se pretenda filmar”. (Cit., Gorostiza & Sanderson, 2010, p.17)

### **2.2.1 El proceso de trabajo de un director artístico**

El trabajo del director artístico en una película se realiza en mayor medida durante el proceso de preproducción de una película. Durante este periodo, el director artístico debe realizar la gran mayoría de sus responsabilidades de manera que cuando comience el rodaje, es decir el proceso de producción de una película, todos los escenarios estén ya listos para ser utilizados durante el rodaje. Por lo tanto, durante el proceso de preproducción habrá tenido que trabajar en la concepción, construcción, transformación, etc. de cada uno de los espacios que se van a utilizar como escenarios en el film.

Para explicar el curso de trabajo que desarrolla un director artístico durante la preproducción vamos a hacer una diferenciación de cada tarea que lleva a cabo y las vamos a dividir en los diferentes puntos que indicaremos a continuación.

- Trabajar el guion

Es bien sabido que el guion es el documento en el que se exponen todos los detalles y contenidos de la historia que se va a narrar en una película. En él aparecen descripciones, localizaciones, diálogos y todo tipo de información que va a necesitar el equipo para trabajar en una película. Montse Sanz<sup>5</sup> expone de la siguiente manera el modo en que un director artístico realiza una primera toma de contacto a la hora de comenzar a trabajar en un proyecto: “El primer acercamiento en una película se produce a través de las sucesivas lecturas de guion y la

---

<sup>5</sup> Directora artística conocida por su participación como directora artística en las películas *Lucía y el Sexo* (Medem, 2001), *Caótica Ana* (Medem, 2007) y *Habitación en Roma* (Medem, 2010).

puesta en común con el resto de jefes de departamento.” (Cit., Gorostiza & Sanderson, 2010, p.41)

Así pues, el guion es la primera herramienta que utiliza un director artístico para comenzar a trabajar en el proyecto. Como bien nos contaron Pilar Revuelta y Félix Murcia en la entrevista que les realizamos, ambos coincidían en que para comenzar a trabajar en un guion se debían realizar tres lecturas diferentes: la primera lectura a realizar es una lectura superficial “La primera es para entender la historia, desde un punto de vista casi ajeno a participar en ella, es decir, es como quien lee una obra literaria, una novela, un libro cualquiera”<sup>6</sup>

La primera lectura se realiza como persona ajena al proyecto, de esta manera se consigue entender globalmente todos los aspectos de la historia, sin analizar, sin entrar en cómo solucionar problemas o sin llegar a sacar conclusiones. Pilar Revuelta explica aquello que extrae cuando se enfrenta a la primera lectura de guion: “Hago esa primera lectura y me sirve para sacar las impresiones o lo que me cuenta la historia pero de una manera bastante visceral, sin entrar mucho en detalle y sin sacar conclusiones.”<sup>7</sup>

Según Félix Murcia la segunda lectura se debe realizar ya como profesional. Por lo tanto debe ser un poco más analítica, debe servir para comenzar a analizar los lugares en los que se desarrolla la historia, los personajes, los espacios, etc. Para Revuelta esta segunda lectura debe realizarse varias veces para comenzar a conocer a fondo tanto la historia como los personajes y todo aquello que los rodea. “Analizando un poco los sitios, cuántos sitios hay dónde viven, las relaciones, un poco todo lo que es la cronología a través de los decorados de la historia”<sup>8</sup>. Durante este proceso comenzaremos a valorar tanto el aspecto plástico como estético que puede tener cada escenario.

La tercera lectura sirve para recopilar toda aquella información que puede ofrecer el guion y comenzar a trabajar en ella. Para ello se realizan varios desgloses minuciosos escena por escena y con ellos se plantean las diferentes opciones disponibles. Durante esta última fase de lectura se debe prestar especial atención en mantener una actitud abierta y, como señala Pilar Revuelta, “No empezar a poner cortapisas de si sería posible, si sería factible, si va a ser muy complicado”<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> Véase anexo 3. Transcripción de la entrevista al director artístico Félix Murcia. Pág. 1.

<sup>7</sup> Véase anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 1.

<sup>8</sup> ídem.

<sup>9</sup> ídem.

- Documentación

La tarea de documentación se realiza durante las primeras semanas de preproducción una vez leído el guion literario y se tengan más o menos claras sus necesidades. La búsqueda de documentación es una fase esencial a la hora de comenzar a concebir e idear los decorados. Michael Rizzo en el libro *Manual de dirección artística cinematográfica* afirma “La documentación aporta información adicional al diseñador de producción y al director de arte en el momento de definir el concepto visual del film.” (Rizzo, 2007, p.53) Atendiendo a estas palabras el proceso de documentación no solo servirá para recrear los espacios de forma creíble y verosímil sino también ayudará a definir el concepto visual y estético de la película ya que es importante conseguir que todos los espacios que aparezcan mantengan una coherencia entre sí y acompañen narrativamente todo aquello que narra la historia.

- Localizaciones

Michael Rizzo apunta: “A veces es más fácil y menos caro transformar una localización natural que no construirla desde cero en plató.” (Rizzo, 2007, p.43) Esta es una decisión que no depende únicamente del departamento de arte sino que también están involucrados los productores y el director ya que es posible que esta decisión esté influenciada por el presupuesto que se disponga para realizar la película. No obstante, a pesar de que se decida construir los espacios desde 0 es muy probable que los exteriores se graben en localizaciones ya existentes a pesar de que posteriormente puedan ser modificadas hasta resultar irreconocibles.

Michael Rizzo realiza un amplio y detallado desglose (Rizzo, 2007, p.43-49) del proceso de búsqueda de localizaciones. En primer lugar deben recogerse todo tipo de características que requieren los espacios que vamos a utilizar para convertirlos en nuestros escenarios. También es importante que se detallen las necesidades que deben poseer dichos espacios. No hablamos únicamente en cuanto se refiere al departamento de arte, sino que es importante estudiar todas las necesidades que requieren otros departamentos como puede ser el de fotografía ya que estos pueden estar condicionados al espacio de la localización por el uso de material pesado y de grandes dimensiones, la movilidad de todo el equipo, etc.

Una vez se han elegido las localizaciones definitivas y han sido visitadas por los responsables de cada departamento que se precisaba en la elección se realizan una serie de fotografías que más tarde se utilizarán para realizar bocetos, maquetas y todo tipo de material que pueda ayudar a crear una idea de lo que será el concepto visual de la obra.

### **2.2.2. Reuniones de trabajo con el director y otros departamentos**

Para el director artístico y su departamento el director es una pieza clave a la hora de poder desarrollar su trabajo correctamente. Félix Murcia nos detalla “nosotros lo que hacemos es, a partir de la lectura de guion es tener una idea, entonces esa idea nos hace que ya hagamos una serie de propuestas al director, que pueden ser coincidentes con las que él ya tenía previstas o no.”<sup>10</sup> Es entonces donde comenzaría el diálogo entre el director y el director artístico.

Es cierto que el criterio del director debe prevalecer por encima del resto, pero el director artístico tiene el deber de realizar estas propuestas desde un punto de vista no solo visual sino también práctico. Es posible que aquello que tenga en mente el director sea poco funcional o conveniente a la hora de llevarlo a cabo o que el director artístico no esté de acuerdo en el aspecto visual que el director tiene pensado para la película, en este caso, debería aconsejarle e intentar convencerle, incluso presentar diferentes propuestas a las iniciales para conseguir llegar a un consenso.

Como hemos dicho anteriormente, el guion es una herramienta de la que se puede extraer una idea global de lo que será la historia, pero existen muchos detalles que se deben tener en cuenta a la hora de trabajar que no se encuentran en el guion. Por ejemplo, gracias al guion se pueden conocer algunos aspectos descriptivos del personaje pero esto no es suficiente para poder conocer a los personajes. En este caso, es completamente necesaria la colaboración del director. El director es, siempre, el que ofrece toda la información del personaje. En algunas ocasiones puede ser que esta información ya esté fijada y el director tenga claro cómo será el personaje, en otras ocasiones se realiza un trabajo conjunto en el que se elabora el perfil de los personajes. No solo se realizan reuniones entre el director y el director artístico sino que también son necesarias reuniones con otros departamentos como, por ejemplo, el de fotografía. Durante todo el proceso de preproducción debe existir una comunicación entre departamentos con la finalidad de solucionar cualquier problema o necesidad antes del rodaje. Si previamente se han realizado estas reuniones el rodaje será mucho más sencillo, existirá una mejor comunicación entre los profesionales del equipo y por lo tanto los posibles problemas que se manifiesten durante el rodaje se subsanarán de una manera mucho más sencilla y rápida.

### **2.3. La aportación del decorado, ambientación y atrezzo**

Los decorados en una película son los espacios que han sido creados para que se desarrolle la acción que se indica en el guion. Los decorados deben estar al

---

<sup>10</sup> Véase anexo 3. Transcripción de la entrevista al director artístico Félix Murcia. Pág. 6.

servicio del guion ya que un decorado debe recoger todo aquello que se indica en el guion pero no solo eso sino que también se debe completar el espacio por medio de la astucia del director artístico con tal de completar el decorado.

### 2.3.1. Intencionalidad narrativa

Uno de los papeles principales de un decorado es ser narrativo. Barnwell en el libro *Diseño de producción para pantalla* expone la idea de que el decorado actúa como apoyo a la narrativa de una historia, es decir, está al servicio de la narrativa. “Los decorados son apreciados precisamente donde no se perciben y donde se funden en los requisitos de la narrativa de la película” (Cit., Barnwell, 2018, p.68) Toda película está acompañada por una historia que es cambiante, a medida que esta avanza sufre alteraciones, por lo tanto todo aquello que veamos en ella debe acompañarle en estos cambios, tanto los personajes, como los espacios. Un personaje no puede mantenerse estático durante toda la narración sino que sufre una serie de cambios que hacen avanzar la historia con él. Puede que al comenzar sea un personaje solitario, tímido que vive en el interior de su casa sin salir apenas al exterior, pero algo ocurre que le hace cambiar y actuar de manera diferente. Lo mismo ocurre con los decorados. Comienzan siendo de una manera, nos expresan cosas, nos cuentan cómo es el inicio, pero también debe mostrar como es el final y, obviamente, como es el proceso hasta llegar al final.

Para conseguir que un decorado sea narrativo Barnwell habla de dos métodos que puede utilizar el director artístico a la hora de crearlos.

En primer lugar hablamos del **contraste** el cual sirve para asegurarse de que se está enfatizando el mensaje que se quiere transmitir al espectador. El contraste consiste en oponer dos o más ambientes para así apoyar la diferenciación de nuestro protagonista con el resto de personajes o personas que le rodean. “Transmitiendo de forma visual el contraste clave del drama, es capaz de potenciar las ideas subyacentes en el guion”. (Barnwell, 2018, p.63) Un personaje puede ser de un modo determinado en oposición a lo que son el resto de personajes. Nos damos cuenta de que nuestro personaje se comporta de un modo extraño en comparación a como se comporta la masa que lo rodea. Sabemos que su casa no está en buenas condiciones porque podemos ver que el resto de viviendas que la rodean si que están cuidadas y por lo tanto nos llama la atención el espacio que nuestro personaje principal ocupa. Tal vez el resto de casas estén pintadas, con el jardín cuidado y con el buzón en perfectas condiciones, pero nosotros nos centraremos en que la casa del medio, la que ocupa nuestro personaje principal está sucia, descuidada, con el césped sin cortar desde hace meses, y con el buzón a rebosar de cartas certificadas. De este modo, es sencillo reconocer que nuestro personaje es

diferente al resto, sabemos a primera vista, que nuestro personaje no es una persona cuidadosa o no se encuentra en un momento en el que pueda serlo.

Por otro lado, dentro de la construcción y planteamiento de decorados también se hace uso de la **transformación**. “Los escenarios de películas rara vez son estáticos y, a menudo, reflejan el viaje del protagonista principal” (Barnwell, 2018, p.65) Es decir, los decorados se deberán transformar en el transcurso de la película con tal de acompañar a la historia y a su narrativa. Nuestro decorado se transformará a medida de que nuestro personaje y su historia evolucione. De este modo el decorado actúa muchas veces como un personaje más. Evoluciona, se transforma, mejora, empeora, etc. al igual que lo hacen el resto de personajes durante la película. El decorado acompaña a la historia de tal modo que gracias a este podemos saber en qué punto de la narración nos encontramos o se encuentra el personaje.

Vamos a ilustrar estas ideas con un par de ejemplos en los que podamos estudiar la técnica de contraste y transformación en los decorados según avanza la narrativa de la película.

Un ejemplo claro de contraste podría ser el que observamos en la película *El niño con el pijama de rayas* (Herman, 2008) donde se presentan dos mundos completamente paralelos separados por una alambrada. A un lado de la alambrada encontramos el lujo y la comodidad de la casa perteneciente al comandante, el padre de Bruno. En ella encontramos todo tipo de comodidades y lujos. Al otro lado de la alambrada, encontramos los bloques grises, los pijamas sucios, la suciedad, el gris propio de un campo de concentración. Todo se ve triste y sucio y no hay ninguna comodidad.

Por otro lado, en la película *Tully* (Reitman, 2018) observamos un ejemplo de transformación de decorados. Al inicio del film la casa se encuentra en un estado completamente desordenado y caótico con motivo de la llegada del tercer hijo de la familia. A medida que pasan los días el estado de la casa empeora debido al ajeteo que supone la convivencia de 3 niños pequeños en una casa pequeña hasta que aparece Tully para ayudar a Marlo. Durante el periodo en el que Tully convive con ellos, la casa vuelve a la normalidad, todo vuelve a estar ordenado y limpio y desaparece el caos.

### **2.3.2. Decorado como fuente de información del personaje**

Los personajes en una película son seres muy complejos, al igual que lo son los humanos en la vida real y por lo tanto tienen unos rasgos distintivos, una psicología determinada y un aspecto específico. Todos estos detalles son importantes para historia y por lo tanto para que el espectador pueda

comprender que es lo que ocurre en el relato que se está contando debe conocer todos estos rasgos que definen al personaje.

Los personajes pueden definirse a través de los diálogos, de su aspecto, de cómo visten o como se peinan, de aquello que hacen o dejan de hacer, esto es algo que podemos observar a primera vista pero existe un método de descripción del personaje que puede pasar desapercibido para muchos espectadores pero que es de vital importancia, sin el cuál la historia carecería de sentido y lógica, hablamos de los decorados. Los decorados actúan como escenarios definitorios de los personajes. Ana Alvargonzález lo explicaba en una entrevista de la siguiente manera “Una de las cosas más bonitas de la dirección artística es que todos los decorados tienen un submundo, tú estás viendo un decorado y de pronto descubres muchas cosas de un personaje. Son datos que no vienen en el guión y que tú no conoces de ese personaje; son datos que consiguen que te creas al personaje.” (Cit., Gorostiza, 2001, p.30) A través de un decorado podemos conocer casi al completo como es un personaje. La primera vez que se presenta a un personaje en una historia podríamos decir que está desnudo, no en el sentido figurado sino psicológicamente. Apenas podemos conocer nada de él, únicamente su aspecto si es aseado o desaliñado, si viste elegante o casual, si camina recto o encorvado... Pero son los decorados que le rodean aquellos que nos ayudarán a comprender cómo es ese personaje en realidad.

Los datos que se reflejan en los decorados no tienen porqué ser datos que ya se hayan especificado a través de los diálogos o las acciones que realicen los personajes. Ana Alvargonzález declara que el director artístico a través de los decorados tiene la capacidad de ampliar la figura del personaje “creo que la mayoría de las veces enriquecemos, por lo que hablábamos, por el contacto con el director, pues de pronto se te empiezan a ocurrir cosas que generalmente a él no se le habían ocurrido: “¿Este personaje podría haber estudiado arquitectura?” Entonces metes cosas” (Cit., Gorostiza, 2001, p.30)

Pilar Revuelta en la entrevista nos explicaba que para definir visualmente a un personaje a través del decorado es imprescindible conocer a fondo dicho personaje. “Hay cosas que vas investigando, cosas que están en el guion, cosas que hablas con el director, cosas que se investigan de una manera paralela para ir recreando un poco esa personalidad.”<sup>11</sup>

Una vez estos procesos hayan concluido y tenga toda la información necesaria sobre el personaje a tratar, individualmente le otorgará una serie de características personales o psicológicas con tal de conseguir un personaje completamente creíble, es decir, puede que sepamos que el personaje es

---

<sup>11</sup> Véase anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 3.

maniático, ordenado y escrupuloso, por lo tanto buscaremos características que visualmente puedan representar estos aspectos de la personalidad de nuestro personaje. Tal vez, al ser maniático conserve una serie de listas infinitas con todo aquello que tiene en casa, ordenado por orden alfabético y guardadas en diferentes carpetas divididas por colores. O tal vez, tenga todos los libros ordenados en una estantería por orden alfabético, tamaño y color. Todas las acciones que realiza el personaje forman parte de su psicología y por lo tanto definen al personaje y visualmente pueden quedar plasmadas en un decorado ayudando al espectador a entender hasta qué punto este personaje puede llegar a ser maniático y ordenado. En ningún diálogo se ha hecho mención de su fascinación por el orden, puede ser que él no haya realizado ninguna acción que demuestre su obsesión por el orden, pero realizando un paseo por su estantería puede quedar patente cómo es éste personaje en este aspecto.

Revuelta comentaba en una entrevista que para ella era esencial conocer aspectos del personaje tales como si se pone las zapatillas cuando se levanta de la cama o va descalzo, si lee antes de dormir, si mira por la ventana cuando se despierta, etc. todos estos detalles y acciones pueden ayudar a saber cómo es la personalidad del personaje que estamos definiendo. (Cit., De Fez, 2016, p.40)

Aquello que nos muestra un decorado no tiene que ser únicamente características sobre su forma de ser o su psicología, puede que por medio del decorado podamos conocer el estado emocional en el que se encuentra el personaje en un momento determinado de la historia o podamos transmitir aquellos sentimientos que siente el personaje o protagonista al espectador. Si el personaje se siente angustiado y perdido por que está en una etapa de su vida en la que no sabe qué hacer de sí mismo es muy probable que se presente su casa como un lugar desordenado y con abundante caos, al igual que lo será su cabeza en ese preciso momento. El decorado, en ocasiones, juega un papel metafórico y poético. Por medio del decorado podemos representar cómo se siente el personaje o cuál es su situación en ese preciso momento de forma sutil por medio de metáforas o simbolismos.

### **2.3.3. El poder del atrezzo**

En el cine cualquier objeto por básico que parezca puede convertirse en un elemento cinematográfico con gran relevancia y significado. Según explica Raúl Serrano en su libro *La creación de personajes cinematográficos* un objeto al que se le ha otorgado un determinado valor dramático puede convertirse en una pieza clave para el relato, incluso, puede asignársele el poder de modificar a los personajes o a la trama. “Los objetos tienen el poder de transmitir (de

representar) todo lo que han significado para sus propietarios, todas las situaciones por las que el o los dueños pasaron e incluso pueden adquirir propiedades oníricas o simbólicas dependiendo del uso que se le dé y/o del contexto en el que aparezca”. (Serrano, 2010, p.103)

Pongamos un ejemplo obvio en el que quede plasmado el poder indiscutible que puede llegar a tener un objeto en una historia. El anillo de *El señor de los anillos*. En esta historia el anillo es un objeto al que se le otorga un enorme poder y aquel que consiga poseerlo gozará de gran poder. No obstante, sus propiedades consiguen corromper al individuo que se haga con él y es por ello que la misión principal en esta trilogía de películas es la destrucción del anillo.

Otro ejemplo, es el vaso de agua de Jurassic Park. En este caso, el elemento no tiene ningún poder simbólico pero si que tiene un gran poder narrativo. El objeto se utiliza para avisar de que algo está ocurriendo, el dinosaurio está llegando. A través del temblor de algo tan insignificante y pequeño como es un vaso de agua el director nos narra que un ser tan grande como un dinosaurio se aproxima a nosotros. En este caso, como hemos dicho el objeto no tiene ninguna propiedad onírica ni simbólica pero si que tiene una propiedad narrativa.

#### **2.3.4. El color**

El color es capaz de transmitir muchas emociones, es por ello que los artistas lo utilizan en sus obras con la finalidad de transmitir emociones a aquellas personas que observan sus obras. Y el cine también es una de esas artes en las que se aplica esta teoría.

“La Escuela de la Bauhaus desarrolló durante las décadas de 1920 y 1930 teorías del color en relación con el estado de ánimo y la emoción.” (Barnwell, 2018, p.153) Según éste estudio existen determinadas emociones y sensaciones asociadas a cada uno de los colores. Por ejemplo, el color rojo es considerado un color antidepresivo y al tratarse del color más intenso de toda la gama cromática es asociado a la pasión, la vitalidad y la energía, el verde se considera un color tranquilizador, siempre ha sido asociado a la naturaleza, la esperanza y el equilibrio en cambio el gris representa la neutralidad y la imparcialidad, es un color aislante y simboliza el equilibrio y el orden. Y así podríamos seguir con el resto de colores.

En el cine el color puede provocar estados de ánimo y emociones que pueden ayudar a definir la personalidad del personaje. El color puede ser información esencial para la narrativa audiovisual. “El color influye en lo que elegimos, en nuestras opiniones y nuestras sensaciones” por lo tanto “es una poderosa

información para la narrativa visual” (Barnwell, 2018, p.151)

La percepción de los colores no es algo fijo sino que depende del contexto que los envuelve. Su interpretación dependerá de la gama de colores que se ha utilizado. Un color es percibido de una manera u otra según los colores que lo rodean, un rosa puede adquirir un tono más azulado o rojizo según como sean los colores más próximos a él. Lo mismo ocurre a la hora de utilizar colores en el cine y elegir la paleta de colores. Según los colores que elijamos y su combinación entre ellos nuestra percepción será una u otra y por lo tanto nos influirán de una manera u otra y nos transmitirá unas sensaciones u otras.

Existen muchas maneras de crear las paletas de colores que van a definir una película. Una de ellas es creando una armonía cromática, es decir, una combinación de colores que resulte atractiva y agradable a la vista. Esta armonía cromática se puede crear usando diferentes combinaciones de colores, como por ejemplo con **colores análogos** que, como explica Manuel Guzman “Son aquellos que están juntos, vecinos o adyacentes en el círculo cromático, los cuales tienen un color común entre ellos” (Guzman, 2011, p.23), con **colores complementarios**, que son aquellos que están dispuestos de manera opuesta en el círculo cromático o con **colores triádicos** que son los colores separados de manera equidistante en el círculo cromático.



Imagen 1: Ejemplo paleta de color con colores análogos utilizada en la película *Her* (2013) Fuente: Elaboración propia a partir de un fotograma de la película *Her* (2013)



Imagen 2: Ejemplo paleta de color con colores complementarios utilizada en la película *Amelie* (2001) Fuente: Elaboración propia a partir de un fotograma de la película *Amelie* (2001)



Imagen 3: Ejemplo paleta de color con colores triádicos utilizada en la película *Glass* (2019). Fuente: Elaboración propia a partir de la imagen del cartel promocional de la película *Glass* (2019)

No obstante, una película no tiene que tener únicamente una paleta de colores. Existen películas en las que predominan un conjunto de colores durante toda su proyección como por ejemplo *El Gran Hotel Budapest* (Anderson, 2014) o *The Florida Project* (Baker, 2017) pero, normalmente, en este caso suele prevalecer el motivo estético antes que el emocional o psicológico, no obstante, obviamente también tienen una carga psicológica que les acompaña durante toda la historia y con la que pueden experimentar combinándola con colores distintos a los que se están utilizando durante todo el film para buscar otro tipo de emociones.

En una película cada escena nos transmite información nueva y por lo tanto, nuevos sentimientos y emociones. Es por eso que cada escena podría estar compuesta por una paleta de colores distinta ya que puede querer transmitir una emoción diferente a la de la escena que le procedía.

### 3. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA

#### 3.1. El proceso de análisis e interpretación de *Un monstruo viene a verme*

La película *Un monstruo viene a verme*<sup>12</sup> es una adaptación de la novela que lleva el mismo nombre publicada en 2011 por Patrick Ness el cual se encargó también de la escritura del guion. Es una producción hispano-estadounidense de género de fantasía dirigida por el director español Juan Antonio Bayona que fue rodada entre Manchester (Reino Unido) y el Parc Audiovisual de Catalunya situado en Terrassa (Barcelona). Así mismo, es apropiado señalar que la película fue galardonada con 27 premios entre ellos 9 premios Goya entre los cuales se encuentran mejor dirección, mejor dirección de producción, mejor dirección de fotografía y mejor dirección de arte, 4 Premios Latinos y 8 premios Gaudí, cabe destacar que el equipo artístico de la película consiguió ganar todas las nominaciones que recibió a mejor dirección artística.

Elegimos esta película debido a que se trata de una película que alberga una historia peliaguda en el cual los personajes desarrollan diferentes tipos de emociones y sentimientos a lo largo del relato convirtiéndolos en individuos complejos llenos de particularidades y cualidades distintas.

Para llevar a cabo el análisis de los decorados de la película que han sido nuestro objeto de estudio hemos realizado un *decoupage*<sup>13</sup> donde recogemos todos los planos de la película relacionados con las localizaciones que más información nos aportan sobre los personajes principales. A pesar de no incluir en el documento todos los planos de la película estos están numerados de manera correlativa en su totalidad exceptuando la secuencia de los planos de las historias animadas que hemos decidido dejar al margen ya que al tratarse de piezas de animación no podemos aplicar los mismos métodos de análisis del decorado que aplicamos a la imagen real. Este *decoupage* nos permite conocer cuáles son las localizaciones que más información pueden aportarnos sobre los personajes y, en segundo lugar, facilita el conocimiento de qué es lo que estaba haciendo o sintiendo el personaje en ese preciso momento de la historia para así ejecutar el análisis mediante la relación de decorado-personaje de una manera más sencilla y ágil.

---

<sup>12</sup> Véase anexo 1. Ficha técnica de la película *Un monstruo viene a verme*

<sup>13</sup> Véase anexo 6. *Decoupage* por planos de la película *Un monstruo viene a verme*

Por otro lado, hemos dividido en tablas independientes cada uno de los decorados según su localización<sup>14</sup> y ordenado de manera cronológica a la narración para así poder obtener una información visual sobre la evolución que sufre cada decorado a medida que avanza la historia. Estas tablas también nos permitirán hacernos una idea general de las características de cada espacio.

Por último, para seleccionar los decorados que vamos a analizar de manera detallada hemos realizado un desglose de los planos de la película<sup>15</sup> que tienen lugar en las localizaciones que hemos recogido en el *decoupage* realizado previamente. De esta manera podremos comprobar qué decorados tienen más peso en la historia y de qué decorados existe mayor información visual.

Mediante el estudio del *decoupage*, la tabla de decorados y el desglose de los planos hemos llegado a la conclusión de que las localizaciones que nos ayudaran a conocer un mayor número de aspectos de los personajes son aquellas que están relacionadas directamente con los personajes (como pueden ser sus viviendas) y su historia, es decir, aquellas en las que ocurre la mayor parte de la acción. Por lo tanto, las localizaciones que vamos a analizar con mayor detalle serán el salón de la casa de Conor, la cocina de la casa de Conor, la habitación de Conor, el salón de la casa de la abuela, la cocina de la casa de la abuela y la buhardilla y los exteriores de ambas casas. No obstante, cabe decir que de manera puntual haremos mención a algunas de las localizaciones que hemos indicado en el desglose y la tabla como puede ser por ejemplo la habitación de Lizzie, la entrada de la casa de la abuela o la entrada de la casa de Conor.

### **3.1.1. Elementos a analizar**

Para realizar el análisis recurriremos a elementos del decorado como son el mobiliario y todo tipo de atrezzo y utilería como la utilería enfática, la utilería de mano o la utilería de escena. También, examinaremos otros aspectos de la ambientación como la arquitectura de las estancias, su estilo, su época, su paleta de color y todas aquellas características que puedan ayudarnos a la hora de relacionar los decorados con la psicología y las emociones que viven en determinados momentos de la historia los personajes.

---

<sup>14</sup> Véase anexo 5. Documentación fotográfica de las localizaciones

<sup>15</sup> Véase anexo 4. Tabla de desglose de decorados por planos

### 3.1.2. Definición y relación entre los personajes

Antes de comenzar a analizar cada estancia debemos conocer a los personajes de la historia así como la relación que existe entre cada uno de ellos.

Del mismo modo que hemos seleccionado un conjunto de decorados para analizar, debemos seleccionar también un número determinado de personajes para analizar. En este caso hemos decidido escoger únicamente a los personajes principales de la historia que son Conor, Lizzie y la abuela, que al mismo tiempo son los propietarios de las estancias que vamos a analizar.

Conor, Lizzie y la abuela son tres personajes clave para la historia, y tal y como apunta Pilar Revuelta, entre ellos existen diferentes nexos de conexión “hay relaciones entre cada uno de ellos: la relación de la madre con su propia madre, la relación de la madre con su hijo y la relación de la abuela con el nieto.”<sup>16</sup> Cada una de estas relaciones es importante a la hora de definir cada personaje ya que éstas nos ayudarán a comprender qué es lo que sienten y cómo son.

La relación entre madre e hija (Lizzie y su madre) es una relación fría, diferente a lo que podríamos esperar de un parentesco tan cercano, tal y como podemos percibir del plano nº 195 al plano nº 207<sup>17</sup> a través de la conversación que mantienen madre e hija en la escena en la que la abuela le obliga a Lizzie a probarse pelucas para disimular la caída de cabello por el tratamiento. No mantienen una relación unida y cuidada, apenas tienen nada en común, son personas completamente distintas, como el día y la noche. Si su madre es una persona seria, austera y doctrinal Lizzie es todo lo contrario dulce, alegre y despreocupada. Parece que si en este momento están unidas, es únicamente por las circunstancias en las que se encuentran ambas, una enfermedad y una hija que se está muriendo. No obstante, a medida que avanza el metraje podemos observar que a pesar de sus diferencias la madre se convierte en un apoyo incondicional para Lizzie, tal vez a esta le cueste un poco aceptarlo pero necesita a su madre, no solo para que la cuide a ella durante su enfermedad, sino también para que cuide a su hijo cuando ella ya no esté.

La relación que tienen Lizzie y Conor, es una relación de madre e hijo completamente diferente. Mantienen una relación de complicidad, amor y ternura. Lizzie, según palabras de J.A. Bayona “es una mujer que ha abandonado la fantasía, que tenía sus sueños y los ha perdido.” (Cit., De Fez, 2016, p.80) Tuvo que ser madre a una temprana edad y esto supuso que no consiguiera todo aquello que ella deseaba, pero esto no produce ningún

---

<sup>16</sup> Véase anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. P.3.

<sup>17</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.38-49.

rechazo en ella hacia su hijo y en su relación. Todo lo contrario, ella pretende que él haga todo aquello que ella no pudo y que ya perdió la oportunidad de hacer por culpa de su enfermedad. Lizzie intenta transmitirle todo aquello que siente por las cosas que le apasionan como puede verse reflejado en la escena en la que proyectan y visualizan la película de King Kong (del plano nº 68 al plano nº 89<sup>18</sup>) con el proyector del padre de Lizzie. No obstante, también es una relación en la que habita el miedo. A pesar de que ella intenta mantener un cierto margen entre su enfermedad y la relación con su hijo, llega un momento en que es inevitable mostrarse agotada y deshecha por los efectos de la enfermedad y de la medicación y esto es algo que Conor observa y a lo que teme profundamente y de manera silenciosa.

Por último, está la relación entre Conor y su abuela y esta es una relación realmente complicada. Si Lizzie no tenía apenas relación con su madre, mucho menos encontraremos una relación fraternal entre Conor y su abuela. Es importante remarcar que para Conor, la presencia de su abuela supone admitir la enfermedad de su madre y la gravedad de esta. El hecho de que su abuela esté con ellos, significa que su madre ya no puede estar sola, ya no tiene fuerzas para cuidar de sí misma y mucho menos de él y esto es algo que Conor no está dispuesto a aceptar. Para Conor el personaje de la abuela es el enemigo y se niega a aceptar su presencia en su casa como observamos en la conversación que mantienen a escondidas de su madre en la cocina entre los planos nº 215 hasta el plano nº229<sup>19</sup>. También, es importante entender cómo vivía Conor en su casa con su madre y cómo debe vivir ahora con su abuela. Todo se vuelve mucho más estricto y serio, tal y como podemos ver reflejado en la primera escena que tiene lugar en casa de la abuela entre el plano nº 369 y el plano nº 385<sup>20</sup>. donde ella le advierte de manera tajante la importancia de la hora que marca el reloj del salón. Conor no está preparado para enfrentarse a todo lo que viene a continuación y su abuela representa gran parte de lo que esta situación conlleva.

Una vez hemos entendido las relaciones entre los personajes, debemos profundizar en cada uno de ellos, no solo en su presente, sino también en su pasado y su futuro. Este proceso es más sencillo al conocer la historia completa, con su principio y su final. Sabemos la situación en la que se encuentra cada personaje al empezar la historia y también conocemos cuál será su situación cuando termine la película. No obstante, con esta información no es suficiente para conocer al completo a cada personaje, debemos profundizar mucho más en su historia y preguntarnos todo tipo de cosas que pueden ayudar a definirlos que tal vez no se hagan mención durante la historia pero que para nosotros pueden ser importantes. Debemos conocer cómo

---

<sup>18</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.9-17.

<sup>19</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.54-50.

<sup>20</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.85-90.

fueron en un pasado, cómo vivieron, dónde vivieron, qué hacían, qué no hacían, que sueños tenían, si los cumplieron o si no, si fueron felices o no, etc. Pilar Revuelta señala “Cuando colaboramos en una película, lo más importante para Eugenio y para mí son siempre los personajes. Hablamos de cómo son, de cómo serían y de cómo han sido, el tipo de vida que han llevado hasta entonces, de lo que les gusta y de las cosas a las que aspiran. Me gusta colaborar con él (Eugenio) porque siempre le encuentra todas las aristas a los personajes. Y yo para trabajar necesito saber. Para hacer una casa o una habitación tengo que saber cómo es la persona que vive allí, si se pone las zapatillas cuando se levanta de la cama o va descalza, si lee, si mira por la ventana cuando se despierta a medianoche...”(Cit., De Fez, 2016, p.40)

- Lizzie

Lizzie es una madre joven y soltera. Fue madre muy joven y se separó de su amor de juventud al poco tiempo de haber tenido a Conor. No tiene una relación estrecha con su madre, pero sí tuvo una buena relación con su padre, el cuál falleció hace unos años. Con él compartía aficiones como el cine, algo que sigue apasionándole y que sigue disfrutándolo junto a Conor. Es una madre diferente a la que tuvo ella, es cariñosa, comprensiva y mucho más despreocupada que la suya. Lizzie es una persona creativa y con muchas inquietudes y sueños por cumplir. Desde pequeña ha disfrutado del arte, sobretodo del dibujo el cuál practicaba continuamente en su cuaderno de dibujo. Pilar Revuelta explica<sup>21</sup> que Lizzie es una persona creativa y quiso estudiar arte, pero por determinados motivos como la relación con su madre y su maternidad temprana no pudo realizarlo. Cuando el cáncer llega a su vida poco a poco va siendo consciente de que todos aquellos sueños que tenía pendientes no va a poder cumplirlos y, sobretodo, se da cuenta de que va a dejar a su hijo solo, sin ella, la persona más cercana que tiene ya que su padre vive demasiado lejos y tiene otra familia. Lizzie decidirá hacerle un legado a su hijo que le entregará en forma de buhardilla (esto lo podemos ver en la última escena de la película situada entre los planos nº1144 y nº1168)<sup>22</sup> una vez haya fallecido para que sea él quien decida si quiere seguir los pasos que ella no pudo tomar por las circunstancias a las que se tuvo que enfrentar.

- La abuela

La abuela es una persona seria, estricta y poco cariñosa. En palabra de J.A. Bayona “una mujer extremadamente práctica y metódica” (Cit., De Fez, 2016, p.107) Todo en ella desprende la rectitud que la caracteriza desde su forma de vestir hasta todo aquello que le rodea. Es una persona obsesiva del orden y todo debe tenerlo bajo control. No obstante, en ella hay ternura

---

<sup>21</sup> Véase anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. P.12.

<sup>22</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.181-189.

también y esto lo veremos a medida que avance la historia. Al principio, lo tiene todo controlado, acude a cuidar a su hija para salvarla ya que cree que ella sola no puede afrontar la enfermedad y necesita ayuda y también la necesita su nieto Conor. Se comporta de una manera estricta porque, como le dice a Conor en la escena en la cocina a espaldas de su hija, cree que es lo que necesitan tanto su hija como su nieto para mantenerlo todo en orden durante la enfermedad. No obstante, a medida que avanza la enfermedad y su hija empeora ella se va sintiendo más vulnerable y abandona poco a poco esa actitud severa y estricta cosa que hace que se vaya acercando a Conor poco a poco. Aunque este personaje se muestre en la historia de manera muy similar a la bruja de una película, ya que representa el cambio a ojos de Conor, finalmente se acaba mostrando a una mujer destrozada por la muerte de su hija, la cual tendrá que hacer frente al cuidado de su nieto que se ha quedado solo.

- Conor

Conor es el protagonista de nuestra historia. Un niño aparentemente tranquilo y reservado. Es heredero de las inquietudes artísticas de su madre y su abuelo, las cuales utiliza en muchas ocasiones inconscientemente para representar sus miedos, sus sueños y sus inquietudes. Ha vivido durante toda su vida con su madre en una casa alquilada y ha estado muy unido a ella ya que apenas ha tenido contacto con cualquier otro familiar. Sus padres se separaron cuando él era aún muy pequeño, su padre se marchó de casa y formó una nueva familia con otra mujer en Estados Unidos, J.A. Bayona declara “Conor desea que su padre sea su héroe y se encuentra con que es un hombre común y débil. No es mala persona pero no está a la altura y es una fuente de decepción para él.” (Cit., De Fez, 2016, p.50) Como hemos dicho anteriormente, su abuela no tiene apenas relación con ellos ya que es una persona muy distinta a su madre y no se llevan demasiado bien. Cuando Conor conoce que su madre está enferma siente su vida tambalear. Es la única persona con la que se siente a gusto, no tiene otro familiar cercano al que agarrarse y con el que consolarse. La enfermedad de su madre hace que la vida de Conor de un vuelco. El miedo a la enfermedad y, sobretodo, a su muerte lo paralizan y lo envuelven en pensamientos terribles de los cuales no puede escapar. La fantasía se convierte en una vía de escape de su dura realidad, los sueños o, mejor dicho, pesadillas lo persiguen todas las noches y le muestran la realidad que no se atreve a aceptar en su día a día. A pesar de tratarse de pesadillas en las que debe enfrentarse a la dura realidad que lo envuelve, funcionan como vía de escape a la verdad que está viviendo en ese momento. Conor pasa por un duro momento personal y sus pensamientos le asustan, su madre lleva enferma mucho tiempo y la ha visto sufrir demasiado. Conor se siente agotado tanto físicamente como psicológicamente por la situación que le envuelve e inconscientemente

desea que la situación termine ya aunque eso suponga la pérdida de su madre y el quedarse solo y este es un pensamiento que le persigue continuamente y le atormenta.

### **3.2. El proceso de “entender al personaje” a través de los espacios y decorados**

La película está compuesta por un gran número de localizaciones que han sido elegidas detenidamente atendiendo a las necesidades de la historia y de cada personaje en cada momento.

Para elegir donde se grabarían los exteriores de la película decidieron visitar distintas partes de Inglaterra. En el libro de Patrick Ness no se especifica dónde ocurre la historia pero por las descripciones que realiza en el libro el equipo llegó a la conclusión de que se trataba de un lugar similar a Inglaterra. Finalmente, decidieron rodar en las afueras de Manchester en un pueblo llamado Marsden debido a su aspecto frío y un poco abandonado. Sandra Hermida, productora de la película lo explicaba de la siguiente manera “Nos decantamos por uno de esos pueblos que habían sido muy prósperos cuarenta o cincuenta años atrás, pero, con el cierre de las fábricas a finales del siglo XX, se habían quedado prácticamente vacíos. Nos parecía que esa sociedad congelada en el tiempo, cuyas familias perdían la posibilidad de crecer y desarrollarse si decidían seguir allí, tenía muchísimo que ver con nuestra historia. Representaba perfectamente al personaje de Lizzie, una mujer joven que, al quedarse embarazada, aparca su sueño de marcharse a estudiar a otra ciudad. Esa elección vital, esa decisión de desechar sus sueños profesionales y artísticos, la perseguirá de por vida.” (Cit., De Fez, 2016, p.37)

El resto de localizaciones se grabaron en los estudios del Parc Audiovisual de Catalunya. En estos estudios se construyeron desde cero todos los espacios interiores de las viviendas de esta manera al no tratarse de localizaciones ya existentes tenían la posibilidad de realizar los decorados al servicio del rodaje y caracterizarlos sin ningún impedimento.

A continuación vamos a analizar uno a uno los decorados que hemos seleccionado para realizar este estudio y estudiar, de esta manera, la relación que mantienen con los personajes y de qué manera nos proporcionan información sobre ellos.

#### **3.2.1. Salón de la casa de Lizzie y Conor**

El salón es la estancia más grande de la casa en la que viven Lizzie y Conor y, además, es una de las localizaciones con más presencia en la película es por ello que resulta una fuente de información significativa a la hora de conocer a

los personajes de nuestra historia.

La casa en la que vive Conor junto a su madre es una casa de alquiler, por eso el director de arte Eugenio Caballero y la decoradora Pilar Revuelta pensaron que lo más lógico sería que estuviese amueblada con muebles de segunda mano, Caballero argumenta “Nos gustaba esa idea porque sugería que Lizzie y su hijo habían alquilado esa casa vieja y barata ya amueblada, una vivienda a la medida de las posibilidades de una mujer joven y sin demasiados medios económicos, y la habían hecho suya poco a poco.” (Cit., De Fez, 2016, p.82)

En el salón podemos observar estos elementos de mobiliario con un aspecto un tanto viejo y desgastado. Al tratarse de muebles de segunda mano que ya venían incluidos con la casa y otros tantos que ellos podrían haber comprado en casas de segunda mano el salón no tiene ningún estilo decorativo determinado, sino que está formado por una mezcla de estéticas variadas, muebles de distintos colores, materiales y tejidos, sillas de modelos totalmente distintos, lámparas de diferentes modelos que proyectan luz diferente, etc.



Imagen 4: Fotografía del decorado del salón de Lizzie y Conor. Fuente: *Libro Un monstruo viene a verme. El arte de la película y la visión de sus autores (2016)*.

Podríamos definir la casa como un tanto caótica como lo es su propietaria, Lizzie, debido a la mezcla diferentes estilos y épocas del mobiliario así como de sus colores. Lizzie es una persona libre, independiente y despreocupada y en ese sentido su casa la define a la perfección. No obstante, también es cálida y cariñosa y por eso mediante los elementos decorativos que han colocado tanto ella como Conor durante el transcurso de los años que han vivido allí todos los elementos de la estancia parecen mezclarse consiguiendo una perfecta armonía. A partir de estos elementos decorativos como cuadros, dibujos, manualidades, etc. Conor y Lizzie han hecho de su casa un lugar cálido y acogedor.

El salón es un reflejo de Lizzie, en él podemos ver una gran cantidad de elementos que la definen y que definen su pasado, cuando aún tenía sueños y aspiraciones de los cuales tuvo que despojarse a la temprana edad de los

dieciocho años cuando nació Conor. Bayona explica<sup>23</sup> que “Su hogar está lleno de objetos y dibujos relacionados con su pasado, detalles que insinúan lo que tuvo y no volverá a tener”. Cada uno de los objetos parecen esconder historias que han vivido sus personajes a lo largo de los años en esa casa y que los siguen acompañando hoy en día. Por ejemplo, podemos observar fotos de Lizzie de joven y otras junto a un Conor mucho más pequeño, fotos de Lizzie con su padre ya fallecido<sup>24</sup>, dibujos de cuando Conor era pequeño, elementos decorativos que parecen objetos heredados y con valor sentimental, etc. Lizzie es una persona creativa que siente una gran pasión por el arte y que intenta transmitir a su hijo ese entusiasmo por todo lo artístico, es por ello que su casa está llena de pistas de ese temperamento creativo que los define a ambos. A través del diseño de este espacio y los elementos que conservan se consigue plasmar un dibujo de los personajes que viven en esa casa, sus pasiones, sus sueños y su pasado.



Imagen 4: Dibujos y objetos que Lizzie y Conor tienen en el salón. Fuente: Frames de la película *Un monstruo viene a verme* (2016) editados por cuenta propia.

Desirée De Fez reflexiona sobre la atemporalidad del set de la casa de Lizzie y Conor, ya que coexisten elementos de diferentes épocas. De esta manera se consigue esta estética indefinida propia de una casa de alquiler amueblada con poco dinero. Así lo afirmaba Pilar Revuelta “(Lizzie) es joven, por lo que habría cosas que las habría comprado de segunda mano y las habría pintado.”<sup>25</sup> Del mismo modo también es importante destacar el estilo británico de los muebles,

<sup>23</sup> Bayona, *Un monstruo viene a verme*; el arte de la película y la visión de sus autores. p.81

<sup>24</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.8.

<sup>25</sup> Véase Anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 7.





Imagen 6: Paleta de colores del decorado del salón de Lizzie y Conor. Fuente: Elaboración propia a partir de una fotografía del decorado del salón de Lizzie extraída del libro *Un monstruo viene a verme: El arte de la película y la visión de sus autores* (2016).

Los principales colores de la estancia son los amarillos y los naranjas que son los colores que ocupan las paredes y gran parte del mobiliario, también es importante la calidez que aportan los puntos de luz como las lámparas que emiten una luz anaranjada y amarillenta. Los puntos de contraste se presentan en color verde, en algunos elementos específicos de la estancia pero siempre de manera sutil sin llegar a resultar agresivos. Este conjunto de tonalidades nos transportan de nuevo a un lugar acogedor, agradable y hospitalario en el que los personajes parecen encontrarse a gusto.

El espectador, al visualizar este espacio por primera vez, advertirá la sensación de acogida que sienten Conor y Lizzie cuando están en casa gracias a sus colores cálidos, su estética caótica pero acogedora, el papel pintado, los muebles diversos pero colocados con cierta armonía y las paredes llenas de recuerdos. Esta es la casa donde Conor se siente a gusto, la casa en la que ha vivido durante todo este tiempo junto a su madre y en la que han construido su hogar conjuntamente.

### **3.2.2. Salón de la casa de la abuela**

La casa de la abuela es totalmente opuesta a la casa en la que vive Conor con su madre. Es una casa grande, mucho más señorial que la de su hija y mucho menos caótica. Exactamente igual a la personalidad de su dueña, que al mismo tiempo es muy distinta a las personalidades de Lizzie y Conor.



Imagen 7: Boceto del decorado del salón de la casa de la abuela. Fuente: Libro *Un monstruo viene a verme. El arte de la película y la visión de sus autores* (2016).

El salón de esta casa es otra de las estancias con más presencia en el film y es un reflejo del carácter de su propietaria. Eugenio Caballero apunta “El set de la casa de la abuela es muy severo, como el personaje. Todo está dispuesto de forma obsesiva, cada objeto tiene su lugar.” (Cit., De Fez, 2016, p.105) Al contrario que el salón de Conor y Lizzie la estancia está perfectamente ordenada y los muebles tienen todos un estilo determinado, son sobrios, clásicos y elegantes, como ella.

Este espacio está mucho más despejado, tiene una estética mucho más minimalista (dentro de lo posible tratándose de una casa de estilo británico), existen muchos menos elementos decorativos que en la localización anterior y los que hay parecen estar colocados de manera premeditada y cuidadosamente sin estorbar al paso y a la vista. Al contrario que en el salón de Lizzie, este salón apenas tiene objetos personales pero los que hay tienen una poderosa carga significativa para la abuela.



Imagen 8: La cerámica de la abuela colocada ordenadamente en una de las estanterías del salón. Fuente: Fotograma de la película *Un monstruo viene a verme* (2016) editado por cuenta propia.



Imagen 9: Cerámicas decorativas. Fuente: Fotogramas de la película *Un monstruo viene a verme* (2016) editado por cuenta propia.

Es interesante la presencia de la cerámica en esta estancia. Todos los elementos decorativos que ocupan esta localización están compuestos de cerámica que según explica Pilar Revuelta son “objetos ornamentales de cerámica típicamente inglesa, femeninos, sin excederse, que reflejan a la perfección la naturaleza introspectiva del persona y el absoluto control que tiene de sus sentimientos.” (Cit., De Fez, 2016, p. 105) Mientras que Lizzie

decora su estancia con objetos de colores vivos y materiales diferentes e incluso plantas, que son elementos vivos, la abuela lo hace con cerámica que son elementos de naturaleza muerta y esto nos dice mucho sobre cuál es su personalidad. Para Revuelta “en el fondo lo que tiene es las cosas encorsetadas, son elementos sutiles pero dicen algo de ella.”<sup>27</sup> Además, cabe remarcar que no hay ningún tipo de elemento personal o recuerdo como pueden ser fotos de familiares en ningún lugar de la estancia.

El salón está presidido por un reloj de pared que tiene un gran valor sentimental para ella puesto que fue herencia de su madre. Este reloj parece dirigir toda su vida ya que como le dice a Conor la hora de ese reloj es la única hora válida. Bayona afirma que ese reloj “es una representación metafórica de la naturaleza del personaje, una mujer extremadamente práctica y metódica.” (Cit., De Fez, 2016, p.107)



Imagen 10: Reloj de la abuela. Fuente: Fotograma de la película *Un monstruo viene a verme* (2016)

Si la arquitectura del salón de Lizzie y Conor se basaba en las formas redondeadas y orgánicas para conseguir una sensación de acogida en este caso se quiere conseguir completamente lo opuesto y por eso la localización está llena de aristas y esquinas tanto en las paredes como en el mobiliario, creando una sensación de hostilidad y haciendo de ella una estancia mucho más agresiva. Eugenio Caballero lo explica de la siguiente manera “[...]decidimos que fuera una casa llena de aristas. Casi todas las líneas que vemos en ese decorado son rectas, lo que hace que siempre haya un ángulo incómodo en los planos que perturbe tanto a Conor como al espectador.” (Cit., De Fez, 2016, p. 105)

---

<sup>27</sup> Véase Anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 7.



Imagen 11: Paleta de colores del decorado del salón de casa de la abuela: Fuente: Elaboración propia mediante una fotografía fija del decorado del salón de la abuela extraída del libro *Un monstruo viene a verme. El arte de la película y la visión de sus autores* (2016).

La paleta de color utilizada en esta localización es, como la estancia y su dueña, mucho más sobria. Apenas hay colores que resalten, es mucho más aburrida y seria y esto hace que parezca un lugar mucho más hostil y formal. Todo en esta estancia parece mucho más severo y solemne y así lo percibe el espectador nada más se presenta el espacio al observar los muebles que parecen estar colocados al milímetro siguiendo todos la misma estética sobria y sus colores.

### 3.2.3. Exteriores de ambas casas

Los exteriores de ambas casas aportan también información sobre las vidas que llevan cada uno de los personajes principales. No solo recopilamos información observando las fachadas sino también examinando el aspecto de sus calles y los jardines de las casas.

Igual que ocurre en el interior de la casa, el exterior de la vivienda de la abuela es muy diferente al exterior de la de su hija. Tanto la entrada como el jardín de la abuela están tan bien cuidados y atendidos como el interior de la casa. Plantas vivas y cuidadas, césped cortado, elementos de mobiliario en buen estado... es lo que podemos encontrar en el exterior de la casa de la abuela mientras que tanto el jardín como la entrada de la casa de Lizzie y Conor tienen un aspecto totalmente descuidado donde brotan cantidades de plantas

sin ningún control que se acomodan en las vallas y en la puerta dificultando su entrada. Gran parte del jardín está formado por malas hierbas y no parece importarle a nadie. Al igual que en el interior de la casa, el jardín está compuesto por una variedad de muebles de diferentes estilos y colores, muebles que podrían haberse encontrado en la calle y haberlos arreglado con una mano de pintura.



Imagen 12: La imagen superior muestra un fotograma en el que vemos el jardín trasero de la casa de Lizzie y Conor, la imagen inferior muestra un fotograma en el que vemos el jardín trasero de la casa de la abuela. Fuente: Elaboración propia a partir de dos fotogramas de la película *Un monstruo viene a verme* (2016)

Los exteriores de sus casas ayudan al espectador con un simple vistazo a conocer la naturaleza de cada uno de los personajes. El aspecto impecable e impecable de los exteriores de la casa de la abuela nos revelan su personalidad cuidadosa y delicada. No se trata tampoco de un jardín con exceso de detalles y ornamentos decorativos por lo que conserva ese aire serio y un tanto hostil que encontrábamos en el salón de la casa. Por otro lado, el ambiente que respira el exterior de la casa de Conor y Lizzie es caótico y descuidado, esto no solo nos habla de la personalidad de sus propietarios, mucho más alocados e informales, sino que también nos habla de las condiciones en las que se encuentran sus propietarios. Lizzie está enferma y Conor está pendiente de ella, esto hace que ninguno de los dos pueda invertir

tiempo en intentar poner cierto orden en el jardín y es por ello que tiene ese aspecto abandonado y desaliñado.



EXTERIOR PARTE DELANTERA CASA CONOR



EXTERIOR PARTE DELANTERA CASA ABUELA

Imagen 13: La fotografía superior muestra un fotograma de la película *Un monstruo viene a verme* en el que se ve el exterior de la entrada de la casa de Lizzie y Conor. La fotografía inferior muestra un fotograma en el que se ve el exterior de la entrada de la casa de la abuela. Fuente: Elaboración propia a partir de dos fotogramas de la película *Un monstruo viene a verme* (2016)

También es importante la elección de las calles en las que están situadas cada casa. La calle residencial de la abuela nos revela una posición social más elevada que la de su hija. Las casas de alrededor, los vehículos aparcados, el estado de la calle, el tamaño de las casas y su aspecto evidencian un estatus social de clase media alta mientras que los mismos aspectos aplicados a la calle en la que viven Conor y Lizzie son propios de una familia que pertenece a una posición social mucho más baja.

### 3.2.4. Habitación Conor

La habitación de Conor es uno de las localizaciones más importantes de la película. Es allí donde comienza la historia, donde conocemos a Conor y donde comienzan las pesadillas. Se trata de un espacio realmente significativo e importante a la hora de definir al protagonista.



Imagen 14: Boceto del decorado de la habitación de Conor. Fuente: *Libro Un monstruo viene a verme. El arte de la película y la visión de sus autores* (2016).

Esta localización sigue una estética muy similar a la del resto de la casa: papeles pintados en las paredes, muebles de diferentes estilos y colores, cantidad de elementos decorativos, fotos y dibujos en las paredes y mil elementos que nos aportan información de cómo es y fue el propietario de esa habitación. Pilar Revuelta contaba<sup>28</sup> que la habitación era un espacio bastante barroco, colmado por una cantidad abrumante de elementos, pero que todo lo que aparecía en esta estancia estaba ahí por alguna razón y tenía un por qué. Tanto el escritorio como las paredes de su cuarto están invadidas por dibujos realizados por Conor. La mesa del escritorio está atestada de cuadernos de dibujo, lápices de colores, pinceles, sacapuntas y todo tipo de material artístico que utiliza Conor para elaborar sus dibujos ya que Conor es un niño que dedica mucho tiempo a dibujar en sus cuadernos y, a demás, el dibujo se ha convertido en una actividad que le ayuda a sentirse seguro cuando le ataca el miedo.



Imagen 15: Escena en la que Conor dibuja en su escritorio. Fuente: Fotograma de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

---

<sup>28</sup> Véase Anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 4.

También, como en cualquier otra habitación de niño encontramos montañas de juguetes de todo tipo que contribuyen a dotar a la estancia de un toque infantil e inofensivo. Pilar Revuelta cuenta: “habían bastantes juegos porque el se entretiene dibujando, se entretiene jugando. Debajo de la ventana, en la parte de al lado, había una especie de mecano. Después, donde dormía había una estantería donde habían un montón de dibujos, porque el niño dibuja, es su manera de expresarse”<sup>29</sup>.

Algo significativo de los juguetes de Conor es la presencia de una serie de juguetes relacionados con la astrología y geografía como, por ejemplo, un sistema planetario, un mapamundi, una bola del mundo iluminada, etc. Estos elementos nos ayudan a conocer un poco más el personaje a fondo, a pesar de que no sea información relevante para la historia el espectador empática con Conor conociendo sus gustos y aficiones y consiguen hacer del personaje una figura mucho más completa y realista a ojos del público.

La habitación de Conor es su refugio, en ella encuentra la paz y la calma que no puede encontrar en ningún otro sitio. Es un espacio que siente suyo, que él ha construido para sí mismo, donde se cobija de todos sus miedos y se sumerge en sus dibujos para escapar de la pesadilla en la que se ha convertido su vida por motivo de la enfermedad de su madre y la presencia de su abuela.

Al entrar en esta estancia se intenta que el espectador sienta algo similar a lo que siente el protagonista dentro de ella y por ello se hace uso de una paleta de colores cálidos con determinados contrastes, muy similar a la paleta elegida para el salón, que consiguen un efecto acogedor y confortable. La luz tenue y cálida de la estancia también ayuda a conseguir este efecto apacible y tranquilo que requiere esta localización.



Imagen 16: Paleta de colores empleada en el decorado de la habitación de Conor. Fuente: Elaboración propia mediante una fotografía del decorado de la habitación substraída del libro *Un monstruo viene a verme. El arte de la película y la visión de sus autores* (2016).

<sup>29</sup> Véase Anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 5.

### 3.2.5. Buhardilla

La buhardilla es el último espacio con el que se cierra la película. Es la habitación en la que dormía Lizzie cuando aún vivía en casa de sus padres y es la habitación en la que dormirá Conor a partir de ahora. A pesar de ser una localización que aparece únicamente durante la última secuencia de la película tiene un gran peso y es uno de los escenarios clave del film ya que simboliza la herencia que deja Lizzie a su hijo y representa el futuro próximo de Conor.



Imagen 17: Mesa escritorio de la buhardilla, última localización de la película. Fuente: Fotografía del escritorio sustraída del libro *Un monstruo viene a verme. El arte de la película y la visión de sus autores* (2016).

Esta localización tiene como finalidad unir el mundo de Lizzie y el de Conor en un mismo espacio. Pilar Revuelta afirma que fue todo un reto ya que necesitaban “lograr que, cuando el espectador entrara, descubriera, a través de



Imagen 18: Objetos que pertenecían a la madre de Conor. Fuente: Fotogramas de la película *Un monstruo viene a verme* (2016)

los objetos rasgos de la personalidad de quien vivió allí.” (Cit., De Fez, 2016, p.84) Para conseguirlo colocaron todo tipo de elementos que desvelaran el pasado de la niña que ocupó ese lugar durante tanto tiempo,

a modo de revelación para el espectador en el último momento de la narración. Gracias a los elementos que habitan en la buhardilla el público descubre el pasado artístico que poseía Lizzie, desde pequeña. Dibujos, cuadros, láminas, bloques de

dibujo, pinturas, lápices y una cantidad de material artístico que pertenecía a

una Lizzie joven ocupan el espacio y a partir de éstos el espectador terminará de conocer la personalidad de la madre de Conor y su pasado.

Esta localización debía combinar los objetos de Lizzie con los de Conor. Durante los planos de esta última secuencia podemos observar dibujos que Conor a realizado durante estos últimos días colgados y enmarcados en la pared, juguetes que antes ocupaban su habitación, el globo terráqueo iluminado, su lamparita de noche y fotografías de él y su madre y otros familiares que antes ocupaban las paredes de su casa, pero también observamos otros elementos nuevos que no habíamos visto antes y que pertenecían a su madre cuando



Imagen 19: Fotografías de Conor y sus familiares colgadas en la pared de la buhardilla. Fuente: Fotograma de la película *Un monstruo viene a verme* (2016)

era joven como posters de King Kong, un medidor de estatura de pared marcado en el que se indican la altura de su madre cuando era niña, dibujos realizados por Lizzie y el proyector en el que veían películas juntos. La mezcla de todos estos objetos convierten esta estancia en un espacio en el que habita pasado y presente. Esta localización junto a todos estos elementos nos transmite la idea de herencia y legado que Lizzie ha dejado a su hijo mediante sus objetos más preciados.

### 3.2.6. La narrativa a través de los decorados

Los decorados que aparecen en la película forman una parte importante del relato de la historia y del modo de narrarla. Los cambios que suceden en las estancias ayudan a entender y comprender mejor aquello que se está contando o aquello que sienten los personajes en ese mismo instante. Mediante cambios sutiles o, a veces, colosales (como por ejemplo la destrucción del salón de la abuela) los decorados de esta película transmiten al espectador aquello que ocurre durante el relato. A veces estos cambios sirven simplemente para acompañar aquello que se está narrando, pero, en ocasiones, desvelan información al espectador que no se verbaliza en ningún momento.

La gravedad de la enfermedad de Lizzie es algo que se conoce desde el inicio del relato. Desde casi el primer momento el espectador sabe que alguien que vive en esa casa está pasando por una grave



Imagen 20: Medicinas de Lizzie. Fente: Fotograma de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

enfermedad ya que en los primeros planos de la película observamos una

gran cantidad de medicamentos y medicinas ocupando los armarios de la cocina, podemos ver esto en los planos nº 26<sup>30</sup>. A pesar que no se realiza ningún comentario respecto a estas medicinas queda claro que hay alguien en esa casa que se está sometiendo a un tratamiento agresivo para paliar con alguna enfermedad. Más tarde, el espectador sabrá que se trata de la madre de Conor, ya que la observará tendida en su cama mientras Conor la observa.

Es también interesante observar la cantidad de medicamentos que se acumulan en la habitación de Lizzie a medida que transcurre la historia y avanza su enfermedad, esto podemos verlo en el plano nº186<sup>31</sup>. Los medicamentos y el desorden conquistan su habitación pero Lizzie no tiene ni fuerzas ni ganas para poner orden al caos que está invadiendo su casa, la enfermedad la está invadiendo poco a poco con más fuerzas y esto se refleja en el estado de la casa. Pilar Revuelta afirmaba “hay un cierto desorden que va *in crescendo* a medida que avanza la película [...], esa especie de dejadez que va apareciendo porque está enferma, porque no puede, porque no puede con su vida y sobretodo cúmulos de cosas, cosas que aparecen rotas.”<sup>32</sup>



Imagen 21: En la imagen se muestra un conjunto de medicinas apiladas en el aparador de la habitación de Lizzie. Fuente: Fotogramas capturados de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

<sup>30</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.6.

<sup>31</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.37

<sup>32</sup> Véase Anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 11-12.



Imagen 22: Lizzie estirada en la cama de su habitación desordenada. Fuente: Fotogramas capturados de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

Por otro lado, los decorados de la casa de la abuela ayudan a revelar una gran cantidad de información sobre aquello que está sintiendo el protagonista. Conor detesta la presencia de su abuela, para él es la enemiga ya que su presencia representa el avance de la enfermedad de su madre, por ello cuando se traslada a la casa de su abuela se presenta este espacio de manera que resulte hostil tanto para el personaje como para el espectador. Para ello, se construyó la localización con unas dimensiones falsas, Eugenio Caballero explica “Las dimensiones de la casa de la abuela están falseadas, es un poco más grande de lo normal para que Conor todavía parezca más pequeño e indefenso cuando se mueve por ella.” (Cit., De Fez, 2016, p.105)



Imagen 23: Fotografías del decorado trucado en casa de la abuela. Sistema de paredes móviles. Fuente: Libro *Un monstruo viene a verme. El arte de la película y la visión de sus autores* (2016).

El salón de la abuela también sufre cambios, en este caso de grandes dimensiones, para representar la rabia y el miedo de Conor durante la secuencia en la que el monstruo se presenta tras él en el salón. Al inicio de la secuencia, la localización se muestra atestada de una gran cantidad de ramas que pertenecen al monstruo, las ramas envuelven todos los elementos de la estancia simulando el estrangulamiento transmitiendo la ansiedad y el agobio

que está viviendo Conor, podemos observar esto en los fotogramas que se encuentran entre los planos nº 573 y nº 581<sup>33</sup>.



Imagen 24: Las ramas del monstruo envuelven los objetos del salón de la abuela. Fuente: Elaboración propia mediante un conjunto de frames capturados de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

Más tarde, tras la historia que le cuenta el monstruo, el salón aparece destrozado, sin apenas ningún mueble en buen estado. Todo está hecho pedazos. La colección de cerámica de la abuela descansa en el suelo destruida, los muebles se han convertido en un montón de madera apilada y ya no queda rastro del reloj de pared que tanto apreciaba su abuela. En palabras J.A. Bayona “Conor tiene que destrozarse esa casa para encontrar su lugar en ella” (Cit., De Fez, 2016, p. 84).



Imagen 25: Salón de la abuela destrozado después de la visita del monstruo. Fuente: Frame de la película *Un monstruo viene a verme* (2016)

Otro ejemplo de la narratividad que aporta el decorado puede ser la evolución del personaje de la abuela. Al inicio se le muestra como una persona seria y disciplinada que tiene todo bajo control pero, a medida que la enfermedad de su hija avanza, esta se vuelve cada vez más vulnerable y esto se muestra tanto por su apariencia física que va deteriorándose poco a poco como por medio de

<sup>33</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P.124-127.

una serie de elementos que encontramos en su casa. Como hemos dicho anteriormente, los espacios que conforman su casa se muestran faltos de cualquier tipo de elemento sentimental como pueden ser fotos, dibujos o piezas de valor sentimental y todo tipo de objetos que sí podemos encontrar en la casa de Conor y Lizzie, pero ya acercándonos al final del relato descubrimos algunos elementos que hacen que el espectador descubran que el personaje de la abuela es igual de humano como cualquier otro y posee una serie de sentimientos que se han escondido desde el inicio. Cuando Conor y su padre recogen el destrozo que ha hecho el protagonista en el salón de su abuela encuentra, entre las cajas que guardaba la abuela, una serie de cintas que contienen vídeos de Lizzie y Conor años



atrás, vídeos que más tarde veremos que su abuela observa con tristeza y anhelo durante las

Imagen 26: Cintas que guardaba la abuela en las que están grabados Lizzie y Conor hace unos años. Fuente: Fotograma de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

noches. Estas caja de cintas devuelven parte de ese sentimentalismo que se le ha expropiado a la abuela durante todo el relato devolviéndola a un terreno mucho más emocional, afectivo y humano.

Lo mismo ocurre con una serie de fotografías de su hija, su marido y su nieto que muestra en el aparador de la entrada que Conor advierte casi al final del relato (plano nº 653<sup>34</sup>). Estos retratos también consiguen mostrarnos esa parte más sentimental de la abuela, descubrimos que sí que tiene fotos de su familia y sus seres queridos de modo que el espectador comprende, al mismo tiempo que su nieto, que la abuela no está en contra suya sino que está ahí para ayudarlos.

Finalmente, es importante recalcar el poder que tiene el decorado en esta película a la hora de unir el mundo fantástico con el mundo real y es que la historia de *Un monstruo viene a verme* se pasea continuamente entre la fantasía y la realidad. De esta manera el departamento de arte decidió colocar una serie de elementos en los decorados que funcionaran como un puente entre estos dos mundos. Pilar Revuelta señala “en esta película se juega un poco con determinados elementos que aparecen y que después están en la pesadilla y en los dibujos de animación”<sup>35</sup> así pues, en numerosas ocasiones, aparecen elementos u objetos colocados entre el decorado que nos recuerdan a otros elementos que hemos visto anteriormente durante la historia que el monstruo le ha contado a Conor.

<sup>34</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P. 152.

<sup>35</sup> Véase Anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta. Pág. 4.

Uno de los elementos empleados para conseguir esta percepción de unión entre los dos mundos son los ciervos y sus cuernos. Nos contaba Pilar Revuelta: “Los cervunos, son una especie de animal mitológico que se supone que está en las puertas cuando entras al cementerio”<sup>36</sup>, por lo tanto es un objeto con bastante peso simbólico en la historia que se está narrando. Podemos observar ciervos y elementos relacionados con el ciervo como los cuernos durante la animación del primer cuento que el monstruo le cuenta a Conor. Más tarde advertiremos esta misma figura del animal en la lamparita de luz situada en el escritorio de Conor.



Imagen 27: La imagen de la izquierda muestra una figura de ciervo que Conor guarda en su escritorio, en la imagen del medio podemos ver los cuernos de ciervo que el príncipe del cuento llevaba en su casco y la imagen de la derecha muestra la lamparita de noche con dibujos de ciervos que Conor tiene en su habitación. Fuente: Elaboración propia mediante fotogramas de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

Otro de los elementos que aparecen en las animaciones donde se narra el mundo fantástico y que luego se incluye en los decorados son las coronas de los reyes y príncipes. Al inicio del film, poco antes de que se comience a narrar la primera de las historias observamos en el escritorio una corona similar a la que visten los reyes y príncipes de la historia (podemos ver esta corona en el plano nº 110<sup>37</sup>).

Y lo mismo ocurre con la sábana que utiliza el príncipe, en el primer cuento, para tapar a su prometida ya fallecida. Esta sábana aparece más tarde en numerosas ocasiones en el mundo real, por ejemplo, es la sábana que Conor y su madre utilizan para taparse en el sofá mientras se proyecta la película de King Kong, también es la sábana que utiliza Conor para cubrirse cuando el monstruo lo visita por segunda vez y la misma sábana con la que su madre se cubre tanto en su cama como en la cama del hospital.

---

<sup>36</sup> *Idem.*

<sup>37</sup> Véase anexo 6. Decoupage por plano de la película *Un monstruo viene a verme*. P. 23.



Imagen 28: En la imagen de la izquierda podemos ver la manta echada sobre Conor, en la captura del medio vemos la misma manta, esta vez en uno de los cuentos que cuenta el monstruo y en la última imagen vemos la manta sobre Lizzie en la cama del hospital. Fuente: Elaboración propia mediante fotogramas de la película *Un monstruo viene a verme* (2016).

#### 4. CONCLUSIONES

Llegados a este punto toca reflexionar sobre aquellas preguntas que formulábamos al inicio del trabajo y que están relacionadas con los decorados y su capacidad para ayudarnos a construir los personajes.

Desde el inicio comprendimos que para llevar a cabo este proyecto era necesario realizar un proceso deductivo basado en la triangulación metodológica con la finalidad de emplear diferentes métodos para estudiar un mismo caso y conseguir, así, dar respuesta a nuestros interrogantes. Esta metodología nos llevó a investigar a fondo todo aquello de lo que ya se había escrito y hablado sobre el tema para más adelante aplicarlo y realizar nuestras propias conclusiones. Otro de los métodos escogidos para realizar nuestra investigación fue la realización de entrevistas a profesionales de la dirección artística mediante la elaboración de cuestionarios personalizados, los cuales se encuentran transcritos en los anexos del trabajo. Y por último, el análisis exhaustivo de los decorados de la película *Un monstruo viene a verme*. Gracias a este conjunto de métodos que hemos llevado a cabo hemos conseguido recapitular la información suficiente como para alcanzar y lograr nuestros objetivos.

En el apartado de marco teórico se ha recogido la información que considerábamos necesaria e imprescindible sobre aquellos conceptos relacionados con el personaje, el decorado y la figura del director artístico para así, más tarde, poder aplicarlos al análisis de la película escogida y extraer nuestras propias conclusiones mediante el estudio y observación del film. La recopilación de toda esta información se ha debido de sintetizar al máximo posible ya que por la extensión permitida del trabajo no era posible profundizar en cada uno de los conceptos que nos interesaban.

Por lo tanto, antes de llevar a cabo el análisis de la película *Un monstruo viene a verme* ya habíamos alcanzado gran parte de los objetivos secundarios que nos llevarían a lograr nuestro objetivo principal. Por ejemplo, averiguamos qué elementos visuales relacionados con los decorados de una película podían incidir en la construcción de un personaje, también llevamos a cabo la

realización de un *decoupage* de la película que más tarde estudiaríamos con tal de detectar todas las localizaciones consideradas fundamentales que posteriormente deberíamos analizar para así relacionarlas con los personajes de la historia. Y por último, conseguimos realizar la entrevista a la decoradora Pilar Revuelta con el propósito de conocer el punto de vista de un profesional y lo que es más importante, obtener información de primera mano a la hora de realizar el análisis de la película *Un monstruo viene a verme*. Cabe señalar que, con tal de obtener más información sobre el tema en cuestión, en este caso no relacionado con el film pero sí con el concepto que estamos estudiando, realizamos otra entrevista al director artístico Félix Murcia que nos ayudó a recopilar más información sobre las posibilidades del decorado a la hora de ayudar a construir un personaje.

Durante la realización del análisis y estudio de la película seleccionada se ha logrado el único objetivo secundario que quedaba pendiente, la descripción de los personajes principales de la historia con la finalidad de conocer todas sus características personales como sus psicologías y sus emociones para así posteriormente ser capaces de relacionarlas con los decorados que hemos seleccionado para realizar el análisis.

Una vez alcanzado todos los objetivos secundarios que nos habíamos marcado únicamente ha sido necesario recoger todos los conceptos que habíamos recogido hasta ahora y ponerlos a prueba mediante la relación de los decorados y los personajes de la película *Un monstruo viene a verme*. Mediante el estudio y análisis de la relación de cada uno de los personajes y los decorados seleccionados hemos conseguido dar respuesta a cómo los decorados de la película *Un monstruo viene a verme* son capaces de contribuir a la definición de los personajes principales de la historia alcanzando así nuestro objetivo principal.

En conclusión, gracias al seguimiento de la metodología que se ha llevado a cavado ha sido posible el cumplimiento de todos los objetivos propuestos en este trabajo por lo que se puede afirmar que los decorados y la figura del director artístico pueden ser una pieza fundamental a la hora de construir los personajes y dotarlos de realismo plasmando su pasado, sus emociones y su psicología en el espacio que los envuelve.

Este trabajo ha sido útil para conocer a fondo cuál es el trabajo que realiza un director artístico durante la preproducción de una película y la metodología que emplea a la hora de enfrentarse a un guion. También hemos conocido cómo es de importante el papel que puede alcanzar un personaje en una historia y cuáles son las claves para conseguir crear un buen personaje. Más específicamente, gracias al análisis de la película *Un monstruo viene a verme* el trabajo nos ha servido para comprender cuál es el papel del decorado, la

ambientación y el atrezzo en una película y más específicamente a la hora de ayudar a que el espectador comprenda el personaje. A través de esta investigación hemos comprendido que mediante el color, la textura, la época, la forma y muchas otras características se pueden decir muchas cosas sobre los personajes que posiblemente no conoceríamos si no fuese gracias al decorado de las localizaciones que los envuelven.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barnwell, J. (2017). *Diseño de producción en pantalla: Storytelling visual en el cine y la televisión* (2018 ed.) Badalona: Parramón.

Brenes, S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas? Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine y televisión*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

Cortazar, Julio (2004). *Rayuela*. Venezuela: Fundación Biblioteca Ayacuch.

De Fez, D. (2016). *Un monstruo viene a verme: El arte de la película y la visión de sus autores*. Barcelona: Norma Editorial.

Ettegui, P. (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano grupo editorial, S.A.

Garrido, R. (septiembre de 1983). "El espacio soñado. Entrevista con Manuel Gil Parrondo". En la revista *Casablanca*, mensual (33), p.41.

Gorostiza, J. Y Filmoteca Española (1997). *Directores artísticos del cine español*. Madrid: Cátedra: Filmoteca Española.

Gorostiza, J. (2001). *La arquitectura de los sueños: Entrevistas con directores artísticos del cine español*. Madrid: Festival de cine de Alcalá de Henares D.L. 2001

Gorostiza, J. Y Sanderson, J. (2010). *Constructor de ilusiones: La dirección artística cinematográfica en España*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.

Guzmán, M. (2011). *Teoría y práctica del color*. Cuenca: Editorial s.e.

McKee, R. (2002). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. (J. Lockhart, Trad.) Barcelona: Alba Editorial.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor.

Rizzo, M. (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Ediciones Omega, S.A.

Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. (Á. Blasco, Ed.) Madrid: Ediciones Rialp.

Seger, L. (2000) *Cómo crear personajes inolvidables : guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós.

Serrano, R. (2010). *La creación de personajes cinematográficos: El espejo del celuloide*. Madrid: T&B Editores.

Atienza, B. (productor) y Bayona, J.A. (director). (2016). *Un monstruo viene a verme* [cinta cinematográfica]. España: Apaches Entertainment / Telecinco Cinema / Participant Media / River Road Entertainment / Películas La Trini. 2016

## **6. ANEXOS**

Anexo 1. Ficha técnica de la película *Un monstruo viene a verme*

Anexo 2. Transcripción de la entrevista a la decoradora de la película *Un monstruo viene a verme* Pilar Revuelta

Anexo 3. Transcripción de la entrevista al director artístico Félix Murcia

Anexo 4. Tabla de desglose de decorados por planos

Anexo 5. Documentación fotográfica de las localizaciones de la película *Un monstruo viene a verme*

Anexo 6. *Decoupage* por planos de la película *Un monstruo viene a verme*