

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“La realización de cuatro
ambientaciones diferentes para un
mismo escenario a través de la
dirección artística”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Mateu Olivares, Lucía

Tutor/a:
Tur Estruch, Joan Baptista

GANDIA, 2019

AGRADECIMIENTOS

Antes de entrar en materia me gustaría agradecer a Josep y a Edu la gran colaboración que han mostrado para la realización del cortometraje. También a mi familia y amigas, por apoyarme y ayudarme en todo momento, sin olvidar a los padres de Blanca, por dejarnos revolucionarles la casa por unos días.

Por otro lado a agradecer a Joël Mestre y Chema López por concedernos las entrevistas, además de dejarnos entrar en su taller de pintura para poder contextualizarlo.

Agradecer también a las personas que nos han prestado material artístico: Amparo Camarena, Carmen Juárez y Antonio espinar.

Pero principalmente me gustaría dar las gracias a Blanca Aranda Revert, mi compañera de trabajo pero sobretodo amiga. Gracias por proponerme este proyecto y por llevarlo juntas hasta el final.

RESUMEN

La dirección artística es uno de los papeles fundamentales dentro de una película. Es por eso que el objeto de la investigación de este proyecto es analizar las fases previas a un rodaje y la importancia de este departamento dentro de la narrativa audiovisual. Para ello, es importante destacar el estudio previo que se va a realizar sobre la psicología del color, las fases de creación de una obra, la relación de la dirección de fotografía con la dirección artística, sin olvidarse del análisis de la importancia de los elementos artísticos como lo son: el decorado, la ambientación, el atrezzo y la utilería.

Para apoyar esta investigación se va a contar con la creación de un cortometraje. El tema principal de este estudio práctico es promover en el espectador los sentimientos que se han descrito para las fases de creación a través de la dirección artística, por lo que el cortometraje se desarrolla en torno a la búsqueda y desarrollo de un cuadro. Cerrando pues, con la respuesta a la pregunta: ¿Puede la dirección artística contribuir a la construcción de un personaje?

PALABRAS CLAVE

Dirección artística, decorado, atrezzo, utilería, ambientación.

ABSTRACT

The art direction is one of the fundamental roles in a film. That is why the purpose of this research is to analyze the pre-filming phases and the importance of this department in the audiovisual narrative. To do so, it is important to highlight the previous study that we are going to do on the psychology of color, the different phases of the creation of a work, the relationship between the photographic direction and the artistic direction, without forgetting the analysis of the importance of the artistic elements such as the decoration, the setting, the daring and the props.

To support this research, a short film will be created. The main theme of this practical assessment is to promote in the viewer the feelings described for the creation phases through the artistic direction. For this reason, the short film is developed on the research and the development of a picture. Finally, we will close this study answering to the question: Can the artistic direction contribute to the construction of a character?

KEY WORDS

Art direction, stage, atrezzo, utilería, atmosphere.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1 Presentación.....	5
1.2 Objetivos.....	6
1.3 Metodología.....	7
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 El papel de la dirección artística en una producción.....	8
2.1.1 El proceso de creación.....	9
2.1.2 El trabajo junto a la dirección de Fotografía.....	12
2.2 El decorado, ambientación y atrezzo como elementos constructivos del personaje.....	13
2.3 La psicología del color.....	15
2.3.1 El color a través de la Dirección artística.....	16
2.4 El tratamiento de la pintura en el cine.....	19
2.5 Las cuatro etapas en el proceso creativo según Graham Wallas.....	22
3. CASO PRÁCTICO: LAS SEIS FASES DEL PROCESO CREATIVO.....	24
3.1 Preproducción.....	24
3.1.1 Creación de las nuevas etapas.....	25
3.1.1.1 Entrevista a Joël Mestre y Chema López.....	25
3.1.2 El guion.....	28
3.1.2.1 Construcción del personaje.....	29
3.2 La Dirección Artística en la fase de preproducción.....	29
3.2.1 Desglose de guion.....	29
3.2.2 Localización.....	30
3.3 Documentación del concepto visual.....	32
3.3.1 La paleta de color.....	32
3.3.2 Decorado y Ambientación.....	33
3.3.3 Atrezzo y utilería.....	35
3.3.4 Vestuario.....	39
3.4 Construcción por escena.....	39
3.4.1 Inspiración.....	39
3.4.2 Recopilación.....	40
3.4.3 Preparación.....	41
3.4.4 Ilustración.....	42
3.4.5 Bloqueo.....	43
3.4.6 Verificación.....	44
4. CONCLUSIONES.....	45
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y FILMOGRAFÍA.....	48
6. ANEXOS.....	51

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación

La dirección artística se encarga de crear los espacios cinematográficos a partir de unos elementos específicos. Se pueden considerar a los directores de arte los creadores de los espacios filmados. Ya sean creados desde cero o partiendo de una base ya existente, se encargan de adaptar estos decorados a los encuadres de cámara, creando así una nueva y paralela realidad verosímil. (Gorostiza & Sanderson, 2010).

En la historia, debido a la relación tan directa entre la dirección artística y el diseño de producción, en muchas de las ocasiones se ha malinterpretado utilizando ambos nombres como sinónimos, pero esto es un error, pues ambos se complementan pero tienen una especial diferenciación (Rizzo, 2007):

«El diseñador de producción es responsable del concepto visual de la película a través del diseño y de la construcción física de los decorados. El diseñador es la esencia, la fuerza creativa del departamento de arte. Refiriéndonos de nuevo a la imagen de hombre de acción, el director artístico *hace posible* que este mismo proceso de diseño pase de los esbozos realizados a la realización física de los decorados. El director de arte, o encargado del diseño, dirige y manda el departamento de arte, se interrelaciona con los demás departamentos, [...].» (Rizzo, 2007, pp. 3-4)

Se trata de uno de los departamentos más importantes y también, a veces, más olvidado a la hora de valorar una película (Ettedghi, 2001). Esta es una de las razones que ha motivado a la creación de este proyecto, además de aprender e indagar en el mundo de la dirección artística cinematográfica.

Durante todo este proyecto, se va a llevar a cabo un proceso de investigación acerca de este departamento en el cine, analizando, así, los pasos que llevan a un director artístico a desarrollar su actividad dentro de una producción, pero siempre sin dejar de lado la supervisión del director y siguiendo las pautas del guion.

Esta investigación se va a culminar con un estudio práctico cuya inquietud nace de una compañera de clase. Se ha propuesto realizar un trabajo conjunto práctico para completar dos trabajos de investigación, uno de dirección artística y otro de dirección fotográfica. Esta propuesta común es la

realización de un cortometraje centrado en la pintura, es por eso que se ha llevado a cabo análisis de la pintura en el cine. La pintura es un arte muy expresivo para quién la práctica, es por esto que se quiso indagar en el proceso de creación de las obras artísticas, llegando a la conclusión de que existían unas fases y que este sería el tema del cortometraje. Para la extracción de las etapas se ha estudiado *las etapas del proceso creativo de G. Wallas*, que para corroborarlas también se ha considerado oportuno hacer entrevistas a varios pintores con el fin de justificar por varias fuentes dichas etapas. Sin dejar de lado, otras investigaciones muy relevantes como lo es el color.

Una vez decidido el tema se ha concluido en la creación de unas nuevas etapas comunes que todas las fuentes estudiadas compartían. Lo que se quiere plasmar en el corto es el proceso de creación y los sentimientos por los que atraviesa una persona. Este guion va a reflejar todas sus etapas dentro de un mismo decorado, visualizando así el cambio de los elementos de atrezzo, utilería, colores y ambientación, que son los que van a evocar estos sentimientos anteriormente mencionados.

Con toda esta investigación tanto teórica como práctica, se quiere recalcar la importancia de la dirección de arte como fuente narrativa de la historia, apoyando las conclusiones obtenidas tanto con datos extraídos de profesionales del medio como de las extraídas tras la realización del cortometraje.

1.2. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es demostrar la importancia de la dirección artística como elemento constructor de un personaje, tanto de forma teórica como práctica; con la realización de un cortometraje.

Para conseguir este objetivo general es necesario responder a los siguientes objetivos específicos:

- La investigación acerca del proceso de creación que desarrolla la Dirección Artística.
- El análisis de la psicología del color como fuente de información de sentimientos.
- Mostrar la importancia del trabajo de la Dirección artística junto a la Dirección Fotográfica.
- La búsqueda de información relacionada con la pintura en el mundo audiovisual, y como se han plasmado los procesos de creación.

- Indagar sobre las etapas del proceso de creación mediante la búsqueda de datos y entrevistas realizadas a pintores para la creación de unas nuevas fases extraídas del estudio.

1.3. Metodología

A continuación, para dar respuesta los objetivos planteados en el apartado anterior se da paso a la metodología empleada que se diferencia principalmente en dos partes: El análisis teórico y el ejercicio práctico.

En primer lugar, se parte de una profunda investigación sobre la dirección artística mediante la consulta de un amplio material bibliográfico, como: *Manual de la dirección artística cinematográfica* (Michael Rizzo, 2007) o *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia* (Félix Murcia, 2002). Además de realizar consultas en artículos y en libros como: *La arquitectura de los sueños: Entrevistas con directores artísticos del cine español* (Gorostiza, 2001), con la finalidad de indagar en opiniones o noticias referentes a Directores Artísticos. De esta manera se busca reflejar el valor y la importancia de los principales pilares de este proyecto: la ambientación, el decorado, el atrezzo, la utilería y el color.

También se ha dedicado una parte del trabajo al estudio de la relación del equipo de arte junto al de fotografía, destacando la importancia de que ambas modalidades trabajen de la mano en una producción audiovisual.

Por otro lado, dentro del marco teórico pero con un objetivo más centrado en el caso práctico, se va a investigar acerca del tratamiento de la pintura en el cine y su influencia en el séptimo arte, que junto al posterior estudio de las *etapas del proceso creativo* (Graham Wallas, 1926), y las entrevistas realizadas a pintores destacados dentro de la Comunidad Valenciana como lo son *Joël Mestre* y *Chema López*, se va a construir la creación de unas nuevas fases que se van a convertir en la base del guion del caso práctico.

En esta segunda parte del proyecto se va a tratar la creación del cortometraje. Este estudio se ha llevado a cabo junto a la dirección de fotografía; pero a pesar de ser presenciado en primera persona

durante todo su recorrido, el proyecto únicamente se va a centrar en plasmar las fases de preproducción y producción relacionadas con la dirección artística.

El guion va a tratar sobre las nuevas fases de creación. Este se va a ejecutar dentro de un mismo decorado con la única variación de los elementos de atrezzo, vestuario, utilería y demás elementos artísticos. Donde gracias a los elementos nombrados y al análisis del color anteriormente comentado, se va reflejar el cambio de sentimientos que se requiere en guion.

Este proyecto tiene como finalidad dar respuesta a la hipótesis planteada al inicio de este trabajo tanto con datos empíricos como con las conclusiones extraídas del caso práctico.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. El papel de la dirección artística en una producción

Es oportuno empezar con la definición de Dirección artística citando a uno de los máximos exponentes de la materia en el ámbito nacional, Félix Murcia, (2002):

La dirección de arte trata de la creación y obtención de los espacios concretos necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guion, de forma que ésta puede ser filmada desde la particular visión de un director de cine. [...] Para lograr este fin ha de servirse de recursos artificiales y también naturales que proporcionen la necesaria verosimilitud, o credibilidad, a los escenarios de cualquier ficción. Para lograrlo, aplica la denominada escenotecnia¹.
(p. 63)

Se trata de un papel muy importante dentro del mundo audiovisual, ya que, su intención, o finalidad, dentro de una obra audiovisual es ubicar y dotar de una época o atmósfera concreta al guion sobre el que se trabaja. Como comenta el escritor e historiador cinematógrafo y arquitecto Jorge Gorostiza (2002), el Director artístico busca reproducir de una manera fiel y verosímil la realidad puntualizando en que no busca “copiarla”, puede recrearla, pero no la reproduce con total exactitud, incluso a veces es un espacio totalmente ficticio con la intencionalidad de ahorrar, tanto en dinero, como en

¹ Félix Murcia, (2002): «Aplicar técnicas industriales especializadas y tratamientos artísticos, a cuyo conjunto se denomina escenotecnia.»

esfuerzos. Esto es algo que ya recalcó el mismo autor, (Ephraim Katz, 1995, citado por Jorge Gorostiza, 1997) afirmando:

[...]El suyo es uno de los trabajos más complejos de la cinematografía. Requiere conocimientos de arquitectura y diseño, un conocimiento a fondo de los estilos de decoración y vestuario de todos los periodos, habilidad gráfica, agudeza financiera, y un conocimiento a fondo de todo lo concerniente a la producción, incluyendo fotografía, iluminación, efectos especiales, y montaje. (p. 13)

De forma que, es un departamento muy importante dentro de una producción audiovisual, puesto que dotará al guion y obra de un estilo visual propio, trasladando las palabras en imágenes pero siempre siguiendo tanto las directrices del Director como las pautas establecidas en el guion con el fin de aportar su toque personal.

2.1.1. El proceso de creación

Como bien anotan John D. Sanderson y Jorge Gorostiza (2010): «Para dotar al film de una estética global, todos los elementos deben armonizar entre sí y evocar una atmósfera adecuada a cada historia y sus personajes.» (p. 20) Es pues, el objetivo del director artístico conseguir que se lleve a cabo una serie de pasos que, dependiendo de cada persona, los seguirá o según su punto de vista y experiencia decidirá realizar el proceso en otro orden para conseguir esa armonía. Siguiendo los mismos pasos o no, los directores artísticos tienen la misma finalidad, transmitir a través de las imágenes, siendo además los anexos de cada departamento, ya que, al ser los encargados «del concepto visual, el departamento de arte ha inspirado de forma creativa y ha controlado todas las actividades relacionadas con ello durante décadas.» (Michael Rizzo, 2007, p. 28). Para conseguir que todo funcione el equipo de arte participará en reuniones constantes entre los diferentes departamentos, con el fin de actualizar y encajar entre todos los equipos. La finalidad común que tiene un equipo audiovisual es conseguir alcanzar lo que la película quiere transmitir, pero siempre sin olvidar que todos los departamentos están bajo la supervisión del Director y de las pautas establecidas en el guion, pudiendo así aportar sugerencias que el director aceptará o no.

Para esto, lo principal que tiene que hacer un director artístico es mantener los ojos bien abiertos utilizando el entorno como fuente de inspiración. Cada mínimo detalle puede aportar algo que en un futuro pueda ser utilizado en cualquiera de sus creaciones. Pero dejando de lado esta actividad, que

es algo que se debe practicar en el día a día, hay una serie de pasos esenciales que se deben de ejecutar, independientemente del orden, o pasos nuevos, que como se ha comentado cada director puede desarrollar. Sin embargo, debe de seguirse un cierto orden según la coherencia del proceso evolutivo de una pieza audiovisual.

Las principales fases, agrupadas a grosso modo, que se tienen que desarrollar durante la preproducción en una obra audiovisual como anota M. Rizzo (2007) o Félix Murcia (2002) son:

- **El guion:** El inicio de cualquier producción audiovisual tiene su origen en el guion. Todos los departamentos están regidos por este, cualquier cambio que se realice en él puede afectar notablemente en todos los demás. Por lo tanto, es importante empezar a trabajar tras el cierre del mismo.

Se empieza con una primera lectura, en la cual, se intenta no realizar anotaciones. La función de este primer contacto es imaginar y crear una atmósfera, es decir, percibir la primera impresión. Tras esta primera se continúa con una segunda lectura de guion, pero esta vez con pausas para ir realizando todo tipo de anotaciones: personajes principales, secundarios, extras, el vestuario, localizaciones, vehículos, animales, efectos sonoros, escenografía, las necesidades primarias respecto a objetos de utilería, atrezzo, etc. Todo siempre anotado con un código de colores que permite identificar con rapidez cada apartado para su posterior volcado en las hojas de desglose. El objetivo del análisis del guion es exprimirlo al máximo para completar las **hojas de desglose**, paso que se hace junto al ayudante de dirección. Este documento permitirá organizar un plan de trabajo que complemente a los demás equipos de trabajo, pero principalmente al equipo de arte para conseguir todo el material.

- **Localizaciones:** Como se ha comentado, tras el desglose nacen todos los pasos posteriores. Uno de ellos y más importantes es la búsqueda de la **localización**. Es fundamental encontrar una buena localización que sea acorde con las necesidades del guion, sopesando la importancia de trabajar sobre una localización real o una totalmente ficticia (creada desde cero) para saber si se tendrá una base sobre la que construir o una sobre la que “vestir” un decorado. Esta primera decisión es un factor muy importante y se decide tras una profunda meditación ya que es un factor que afecta principalmente a producción, es decir, a la parte económica pues, encontrar una buena localización supondrá un mayor o menor gasto.

- **Bocetos:** Una vez el director ha dado el visto bueno a la localización, llega el momento de los bocetos. Estos se realizan junto al equipo de foto y el ayudante de dirección. Para crearlos se extrae la información del guion técnico para plasmarla en bocetos con los que trabajar el equipo de arte. Estos documentos componen una base más sólida sobre la que trabajar. Esto quiere decir que si tras la realización de los dibujos hay partes del escenario que van a estar fuera de campo, o incluso desenfocado sin llegar a verse en ningún momento, el equipo decidirá si hacerlo o dedicarle un menor tiempo. A diferencia, por ejemplo, de si un elemento sale en primer plano que se le va a dedicar mucha más dedicación. Esto permite ahorrar tiempo y presupuesto al equipo.

Durante todo el proceso es importante que el Director artístico se vaya planteando preguntas entorno al guion y a los personajes, esto le permitirá conocer en profundidad a los personajes permitiéndole sacar el mayor partido al guion.

- **Documentación:** La documentación es otra de las claves de cualquier producción para delimitar el concepto visual de la película. Es importante conocer el comportamiento de los colores para poder definir **la paleta de colores** que se utilizarán a lo largo del film, se trata de un elemento fundamental ya que produce un efecto psicológico en el espectador, por lo que será un arma que deberá de utilizar el director de arte para poder transmitir al espectador. Más adelante se tratará de forma mucho más detallada el comportamiento del color ya que es uno de los pilares fundamentales de este proyecto. En esta fase lo que se hace es investigar acerca de la película, cómo contextualizarla para poder dotarla de un estilo.

Estas son las principales fases que toda producción audiovisual debe de desarrollar en la etapa de la preproducción. Dentro de cada una de ellas hay más fases y un proceso mucho más complejo y completo² de lo expuesto pero debido a la longitud del proyecto no se va a poder detallar.

²En el libro *Manual de dirección artística cinematográfica* de M. Rizzo (2007) se encuentra cada fase detallada con cada componente de los equipos y los departamentos relacionados con la dirección de arte.

2.1.2. El trabajo junto a la Dirección de Fotografía

El trabajo de la dirección artística junto a la dirección fotográfica son muy importantes dentro de la producción audiovisual, pues ambos son los que trasladan el guion a imágenes, tanto creadores como captadores del escenario. Además, se quiere puntualizar este trabajo conjunto debido a que el posterior estudio práctico se ha llevado a cabo con dicho departamento desde su inicio hasta el final de la postproducción.

En una producción audiovisual es usual notar cierto roce entre ambos departamentos, quizá debido al protagonismo o por otras circunstancias (Jorge Gorostiza, 2001). Sin embargo, algunos directores artísticos (Rafael Palmero, citado por Jorge Gorostiza, 2001) puntualizan:

Me he llevado muy bien con los directores de fotografía. [...] He encontrado en la mayoría a una persona que me ha aportado cosas a mí y yo le he aportado cosas a él. [...] Nosotros nos ocupamos de los colores pigmento, ellos se ocupan de los colores de luz. El que las dos opciones estén conjuntadas es fundamental. (pp. 322 – 323)

Ambos departamentos tienen funciones que desempeñan para poder complementarse y dotar de una coherencia al film. Por ejemplo, hacer pruebas de cámara utilizando las ópticas necesarias, los movimientos de cámara planteados, visionar los encuadres y todo lo relacionado con fotografía que se plasma en el guion técnico. Esta práctica es beneficiosa no solo para el equipo de arte y fotografía, para producción también lo es, ya que si se realizan pruebas se puede visualizar texturas, colores, encuadres o cualquier dato necesario para el equipo de arte que permita abaratar los costes (J. D. Sanderson & J. Gorostiza, 2010). Es de vital importancia que ambos trabajen unidos porque necesitarán uno del otro para crear el equilibrio deseado.

Otro ejemplo relacionado sería la iluminación, el director de fotografía deberá consultar con el equipo de arte los esquemas de iluminación debido a la justificación de las fuentes de luz con lámparas o los elementos constructivos que sean necesarios.

2.2. El decorado, ambientación y atrezzo como elementos constructivos del personaje

El personaje dentro de una historia es el elemento fundamental, gracias a este, la historia tiene un desarrollo, unas tramas y un conflicto, el personaje da vida a una historia y el espectador puede conocerle a fondo o no (L. Pietragalla, 2012). Es aquí donde entra en juego el papel de la dirección artística como elemento constructor del personaje, de la historia y la narrativa visual.

Cabe destacar a Pilar Revuelta (citada por J.D. Sanderson y J. Gorostiza, 2010), directora de arte en el *Laberinto del fauno* que anota desde su experiencia personal:

Soy de la opinión que los decorados y la ambientación tienen que estar siempre al servicio de la historia, ya que están para apoyar lo que se quiere contar, no para ser únicamente elementos estéticos. En esta película, por tanto, se buscó codificar color, forma y textura porque ayudan a contar la historia. (p. 56)

Debido a esta expresión del decorado, ambientación y atrezzo, el espectador podrá conocer detalles sin que sean contados por los protagonistas. «Cada decorado representa como piensa el personaje que lo habita» (Pilar Revuelta, p. 58, citada por J.D. Sanderson y J. Gorostiza, 2010). Por eso es muy importante desarrollar las ideas pensando en el personaje, «no se puede sólo diseñar un decorado, hay que diseñar ese decorado para un personaje y una época determinados.» (Larry Miller, p. 35 citado por Robert L. Olson, 2002).

Es importante no olvidar que el decorado está en función de un guion, es un espacio ficticio que no existe por sí mismo. Un decorado está trabajado para actuar, para seguir una acción interpretada por un personaje extraído de un guion, para que haya silencio. (John D. Sanderson y Jorge Gorostiza, 2010). «En un decorado, ha de ser posible iluminar, fotografiar, rodar, y además debe de ser de verdad. [...] Los decorados de una película constituyen un conjunto, pues es necesario respetar la homogeneidad.» (Alexandre Trauner, 1946, p. 27 citado por John D. Sanderson y Jorge Gorostiza, 2010).

Así mismo, es necesario dar la definición sobre los responsables que se encargan de la decoración y ambientación, también llamado atrezo, que anota Félix Murcia (2002): la función para los encargados de llevar a cabo estas tareas es buscar los elementos necesarios, como muebles, objetos, utensilios, que vaya a dotar de vida al escenario creado dónde transcurre la acción. Del mismo modo, anota Félix Murcia (2002):

Los atrecistas son expertos profesionales, conocedores tanto de la técnica de instalación y montaje de todos los elementos que se emplean para decorar o crear ambiente en los decorados como de su utilidad, estilo y ubicación. [...] El responsable del equipo recibe las listas puntuales que ha elaborado el director de arte, o el decorador, y selecciona y aparta (en almacenes especializados, [...]) todo el material requerido. [...] Responsabilizándose, de su traslado y colocación. (p. 215)

Otros directores como Bob Boyle refuerzan la misma teoría recalcando que el mensaje narrativo que aporta el guion también puede verse comprendido por el ambientador, mostrándose así de forma implícita en la escenografía reforzando la función narrativa (Michael Rizzo, 2007). Diferenciando con más detalle la función de ambientador de la del atrezista podríamos extraer del mismo autor M. Rizzo (2007) la siguiente definición del responsable de atrezzo:

El atrezista a menudo desmenuza las amplias pinceladas del ambientador en una serie de pequeños detalles. Más concretamente, todo lo que toca el actor durante el ensayo de una toma se convierte en un objeto de atrezzo. [...] Los esfuerzos del atrezista y las decisiones finales del proceso de creación por parte del director demuestran que el control del concepto visual del director artístico se extiende hasta el diseño de una mera caja de cerillas. (pp. 38-39)

Continuando con las definiciones extraídas del libro *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia* de Félix Murcia (2002), el autor continúa exponiendo que la utilería/regiduría, en cuanto su anotación se trata de una prolongación más de las anteriores (decoración/ambientación). Lo define como:

El regidor “utilero”, (el nombre cambia dependiendo del país), es la figura profesional que desempeña los cometidos propios de esta especialidad relacionados directamente con la decoración, la

ambientación y la dirección artística en general. Su principal función, es obtener todo aquello especial, más todo el atrezzo pequeño y utilería que se especifique, no sólo en el guión, sino además en las listas de atrezzo especial. Obtener cualquier elemento que requiera el director en cualquier momento. (p. 217)

Se considera oportuno comentar la anécdota del director artístico H. Bumstead, en uno de sus trabajos dirigido por Hans Dreyer. El director de arte colocó libros en el escenario como elementos de atrezzo, a lo que H. Dreyer le preguntó: *¿Creé realmente que el protagonista lee?* Haciéndolo así reflexionar acerca del personaje que estaban construyendo (A. Horton, 2003). Con esta pequeña anécdota se quiere recalcar una vez más la importancia de conocer al personaje en profundidad para poder crear un espacio acorde con su historia.

Concluyendo con total firmeza que la dirección artística y todos los elementos que la envuelven contribuyen de manera muy directa a la narrativa visual de la producción, convirtiéndose el decorado, ambientación y atrezzo en fuentes de información del personaje.

2.3. La psicología del color

Anteriormente se ha hablado de forma muy breve de la paleta de color empleada en las producciones audiovisuales. Es el momento de explicar por qué el color es tan importante para un director artístico. Se va a comenzar por explicar la importancia del color en general basándose, principalmente, en el libro *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* de Eva Heller (2008):

El color parte de una simbología produciendo un efecto en los demás, por tanto, no es casual que colores y sentimientos estén estrechamente ligados, esto se debe a que son experiencias universales que desde pequeños se tienen en el subconsciente. Este pensamiento se explica gracias al simbolismo psicológico y la tradición histórica. Los humanos conocen más sentimientos que colores, esto nos permite asociar a un color varios sentimientos. Entonces, se debe valorar que ningún color es independiente, existe entre todos un acorde, influyendo unos en otros de forma involuntaria. Esto no quiere decir que porque un color sea el compuesto de la mezcla de otros dos signifique lo que sus originales o el sentimiento sea parecido, con esto se quiere decir que cada color tiene su propia connotación independientemente de que sea mezcla de otros. Es importante tener en cuenta un

detalle muy particular a la hora de elegir un color o analizarlo, y es el contexto. Todo nuestro entorno afecta de manera muy directa a la psicología del color, dependiendo del tipo de material, del objeto en el que se reproduce (o cualquier otro factor influyente) provocará un efecto u otro en las personas.

2.3.1. El color a través de la Dirección artística

El color requiere de un estudio previo para poder dotarlo de una intencionalidad narrativa adecuada. Mediante el diseño y la paleta de colores, los directores artísticos y directores buscan provocar sentimientos y sensaciones, los cuales dependen directamente del cromatismo de la escena que la compone. Sin embargo, la decisión final de la paleta escogida responde al director del proyecto al ser el máximo responsable y el equipo artístico jugará con lo elegido para crear el concepto visual.

Existen varios esquemas de como fusionar o agrupar los colores para la creación de la paleta de color de una película (Esther Miguel, 2019):

- **Complementarios:** Simplemente se trata de componer la paleta de colores complementando el color escogido con su opuesto en la rueda de color.

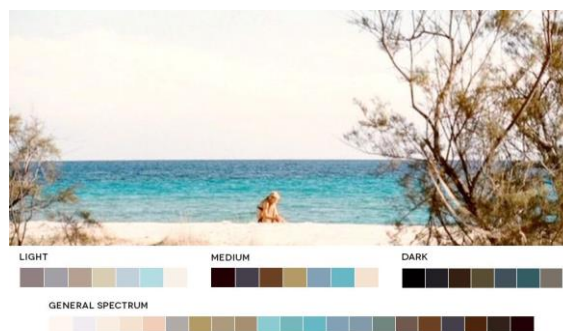


Figura 1. Paleta de colores complementarios. Ejemplo: *Barridos por la marea* de Guy Ritchie. Fuente: Fotogramas.

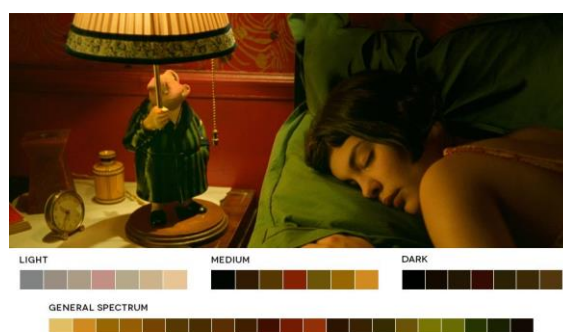


Figura 2. Paleta de colores complementarios. Ejemplo: *Amélie* de Jean-Pierre Jeunet. Fuente: Fotogramas.

- **Combinados:** En esta se busca en lugar de un color opuesto, dos, creando también un contraste un poco más suave y formando un triángulo en la rueda de color.



Figura 3. Paleta de colores combinados. Ejemplo: *Donde viven los monstruos* de S. Jonze. Fuente: Moreliafilmfest.

- **Análogos:** Buscan crear un equilibrio de colores dentro del círculo cromático. Se elige un color y otros dos cercanos dentro de la rueda de color, eso sí, dentro de la gama de fríos o cálidos, creando una armonía visual.



Figura 4. Paleta de colores análogos. Ejemplo: *Gattaca* de A. Niccol. Fuente: Fotogramas.

- **Triádicos:** Disposición equitativa de los colores en la rueda de color, los complementarios permiten que destaque el color principal quedando contrastados entre sí. Es muy importante no saturar todos, se trata de una de las paletas más difíciles a la hora de utilizar.



Figura 5. Paleta de colores trádicos. Ejemplo: *Made in U.S.A de Godard*. Fuente: Hipertextual

- **Tetrádicos:** En este caso se eligen cuatro colores equitativos, a pesar de que uno de ellos predominará sobre los otros, se seleccionan creando un rectángulo en el círculo cromático donde dos colores se acercan más que los otros dos opuestos. Esta combinación aporta una armonía que algunos puntualizan como “excesiva”.



Figura 6. Paleta de colores tetrádicos. Ejemplo: *¡Mamma mía!* de Richard Lackey. Fuente: Hipertextual.

Los esquemas que un director pueda crear para su película no tienen por qué marcar la estética de toda ella, puede jugar con otras paletas con la finalidad de transmitir a través del color. En la película *Hero* (Zhang Yimou, 2002) se ve fielmente el reflejo de cada color atribuido a cada personaje, aportando una gran narrativa simbólica cargada de sentimientos y percepciones a través de cada color empleado.

Otros directores que también utilizan el color como simbolismo es Wes Anderson. Destaca por su cuidada paleta de colores donde domina uno de los colores sobre los otros. Sus films aportan una armonía cromática, provocada también por el gran cuidado de la simetría entre otros componentes visuales. No es menos comparar algunas de sus escenas con reales obras pictóricas como Figura 7, lo que hace replantearse la cierta influencia de la pintura en el séptimo arte.



Figura 7. Frame Moonrise Kingdom. Fuente: Pinterest.

Para destacar como último ejemplo de la importancia del color es oportuno nombrar a Félix Murcia en la película *Días contados* de Uribe, basada en el libro Juan Madrid. El autor del libro puntualizó en que quería que la película tuviera una estética vistosa constituida por colores vivos propios de los carteles y la ropa ochentera. El director artístico decidió que no quería imitarla, utilizando así, unos tonos apagados reflejando la verdadera esencia de la historia: las adicciones y problemas con las drogas en un barrio de Madrid. El color definido por el escritor únicamente se presencia en una de las protagonistas quedando contrastada del resto. Su vestuario se caracteriza por el color rojo, color también empleado cuando aparecen las aventuras amorosas. (F. Murcia, 1994) Este ejemplo de F. Murcia es muy importante para recalcar el papel que tiene la dirección artística para ‘traducir’ a imágenes el texto que junto al director buscan la paleta de colores que consideran oportuna para transmitir la historia que desean contar.

2.4. El tratamiento de la pintura en el cine

Es evidente que el cine ha sido, es y será influenciado por la pintura. Muchos directores crean piezas audiovisuales que parecen extraídas totalmente de cuadros como *Shirley: Visiones de una realidad*³ (Gustav Deutsch, 2013). De principio a fin utiliza cuadros de E. Hopper para conseguir exactamente su objetivo, provocar la sensación en el espectador de que lo que está viendo son auténticas obras de arte en movimiento.

³ *Shirley: Visiones de una realidad*³ (Gustav Deutsch, 2013) trata sobre una realidad que la protagonista no acepta, con la peculiaridad de que todo el concepto visual gira entorno a trece pinturas de Edward Hopper.

La pintura influencia de muchas maneras al séptimo arte, ya sea desde un encuadre de cámara a la creación de toda la estética visual de una obra basada en un artista.

Se podría diferenciar dos grande grupos(Ortiz & Piqueras, 1995):

- a) **El cine como reflejo de la pintura:** Comentando uno de los movimientos cinematográficos que se influencia profundamente de la pintura y fueron uno de los estilos en los inicios del cine, es el momento de exponer el cine expresionista, donde se ve una clara influencia por parte del cine en la pintura expresionista, es por eso que el nombre del movimiento cineasta mantiene el de la pintura. Una de las máximas representaciones son *El gabinete del doctor Caligari* (R. Wiene, 1919) o *Metrópolis* (F. Lang, 1927). Esta asociación es evidente a primera vista pero se observa con detalle el decorado, la iluminación, «y cómo conjuga las luces y las sombras asimiladas al bien y al mal, hacen pensar en una expresividad que observamos en algunos cineastas alemanes del momento.» (Áurea Ortiz y M. Jesús Piqueras, 1995, p. 123)

- b) **El cine como género biográfico:** Este es un tipo de cine muy utilizado para hablar sobre artistas, suele centrarse en la vida de los mismos como argumento general, ya sea de forma más íntima o no pero siempre mostrando las obras más destacadas del mismo. La estética que se emplea en la pieza audiovisual no tiene porqué imitar el concepto visual de sus obras pero hay algunos directores que sí que buscan plasmarlo como *Caravaggio* (D. Jarman, 1986). «El director se sitúa en un mundo donde la puesta en escena es caravagguesa, es decir, se resuelve en una puesta en cuadro caravagguesa (con la presencia constante de *tableaux vivants*).» (A. Ortiz y M.J. Piqueras, 1995, pp. 134- 135)

Tras esta agrupación creada de forma muy general, cabe destacar como ejemplos a dos: Pedro Almodóvar y Tim Burton. Dentro del ámbito nacional está Pedro Almodóvar⁴, un gran apasionado por el arte que busca reflejar en sus obras de manera muy directa. Uno de sus artistas favoritos que numerosas veces se ve reflejado en sus películas es E. Hopper Figura 9, el cual ha imitado en muchas ocasiones y en cuadros totalmente distintos. También ha imitado a otros artistas con obras muy reconocidas como *The lovers* (René Magritte, 1928) Figura 8.

⁴ **Frames extraído del vídeo:** Pedro Almodóvar's Obsessions (III): Art, 2016 de J. L. Ruiz.



Figura 8. Influencia *The Lovers*. Fuente: J.L. Ruiz



Figura 9. Influencia *Morning sun*. Fuente: J.L. Ruiz

Otro director muy influenciado por la pintura es Tim Burton, mostrando un gran decline por los movimientos artísticos como se puede apreciar en la *novia cadáver* (2005), en la que recrea la técnica del claroscuro expresionista. En esta misma película el director plasma en el mundo de los muertos unos colores más saturados en contraposición del mundo de los vivos, rompiendo así las convenciones del color, usando este código para comunicar su particular universo. En contraste con esta película del mismo autor se encuentra *Big eyes* (2014), película basada en la biografía de la artista Margaret Keane. Se pueden apreciar perfectamente dos obras totalmente diferentes entre sí pero con un común denominador, la pintura.

Cabe destacar también, entre los directores artísticos a Dante Ferretti. Para él las obras artísticas son una enorme influencia a la hora de desarrollar sus creaciones. Esta búsqueda de inspiración en las obras de arte el mismo autor justifica que fue imitada de otros directores como Passolini (C. Cabrejas, 2012).

Llegados a este punto y comentando de forma muy breve el gran valor de la pintura en el cine⁵, si se echa la vista atrás, muchos autores han tratado el tema de la pintura creando películas entorno a artistas muy conocidos e importantes como: *Frida* (J. Taymor, 2002) pero hay algo que capta curiosamente la atención: **¿Cómo se ha tratado la evolución de las obras o trabajos pictóricos en el cine?**

Dentro de los temas más concurridos en el cine no está la observación de cómo evoluciona una obra en sí, se narran muchas historias a su alrededor, muchos trasfondos generados en torno a ella pero muy pocas cuentan cómo evoluciona la obra, o la importancia de esta. Es aquí donde destacan dos piezas audiovisuales. La primera es *Pollock* (Ed Harris, 2000), uno de los máximos exponentes del expresionismo abstracto. En la película, el autor ha querido reflejar la vida del mismo pero hay algo en ella que llama la atención y es la forma de crear sus obras, la fuerza, la obsesión y la brutalidad que el protagonista emplea para sus creaciones. Sin lugar a dudas, se trata del elemento con más relevancia en la película que cuestiona los sentimientos que un autor experimenta durante el proceso creativo (S. Sánchez, 2008).

La segunda es un documental, *El sol del membrillo* (Víctor Erice, 1992), donde a lo largo de este el artista Antonio López busca pintar el membrillo. Se muestra el proceso creativo en todas sus etapas de la obra pictórica y lo que el autor siente en cada una de estas por la búsqueda del momento del día adecuado para reflejar fielmente los sentimientos que el árbol provocaba en él.

Estas son las piezas audiovisuales que marcan el inicio de la creación del estudio práctico. El proceso de creación de una obra, un tema no muy usual como tema principal dentro del mundo audiovisual que capta la curiosidad o sentimientos que invaden al artista durante su creación y cómo eso se ve reflejado en el espacio.

2.5. Las cuatro etapas en el proceso creativo según Graham Wallas

Tras el alumbramiento sobre la investigación y la búsqueda de datos en base a la creación, se ha llegado a la conclusión de que la teoría sobre las cuatro etapas en el proceso creativo que anota G. Wallas en 1926 expuestas en el libro *Creatividad y comunicación persuasiva* (Ricarte, J.M., 1998) se convierten en la base de estudio. De forma breve y concisa, su teoría se resume las siguientes etapas:

⁵ Para mayor información acerca de la pintura en el cine consultar el libro *La pintura en el cine* de Ortiz & Piqueras, 1995.

Preparación: En esta fase la persona reconoce un problema y se ve incitada a la búsqueda de datos, en busca de la resolución de problemas mediante la observación de los acontecimientos cotidianos y la formación específica que envuelve al creador. Para esto acumula todo lo indagado para aportarle una mayor calidad al producto mediante la ingestión y la digestión. La primera simplemente recopila todo lo estudiado, la segunda, trata de relacionar los datos extraídos y lo que se está explorando. Esta fase es totalmente necesaria para que se dé la siguiente.

Incubación: Se deja de lado la búsqueda exhaustiva de datos, llega el momento de interiorizar lo estudiado. En esta fase trabaja el hemisferio derecho del cerebro en busca de relacionar y extraer una conclusión de la fase anterior. La inspiración puede aparecer en cualquier momento, tanto cuando se trabaja o se está descansando, por eso el creador después de un tiempo deja de presionarse a sí mismo para que fluyan las ideas. Se genera un estado de tensión por la incertidumbre de si conseguirá alcanzar o no sus objetivos.

Iluminación: Esta fase, si se consigue superar, ya que todo el mundo no la rebasa, se define como sinónimo de alegría y excitación. El creador ha conseguido alcanzar una idea lúcida relacionando lo extraído en cada una de las fases anteriores.

Verificación: Realmente en esta última fase es en la que se elabora y finaliza el producto. Es el momento en el que se perfecciona y se muestra a otro tras acabarla. El creador busca en cierto modo la aprobación o valoración de su público aunque no sea una medida empírica el autor busca cierta opinión de los demás.

Es inevitable excluir de estas fases al *azar*, este puede provocar cambios en cualquiera de las fases pero a pesar de este factor se puede reagrupar en estas cuatro etapas, todas determinadas por un estado psíquico.

3. CASO PRÁCTICO: LAS SEIS FASES DEL PROCESO CREATIVO

Llegado a este punto, tras las investigaciones relacionadas sobre la Dirección artística, se ha pensado en realizar un ejercicio práctico para poder experimentar en primera persona todo lo estudiado anteriormente, con el fin de responder a la pregunta de la hipótesis de manera propia y con datos extraídos de este proyecto.

Este proyecto no se va a llevar a cabo individualmente. Como hemos comentado en el apartado de la relación de la Dirección Artística con la Dirección fotográfica, ambos equipos son los que dotan de una narrativa visual a la obra, por lo que se ha decidido trabajar junto a una compañera de Dirección fotográfica con el fin de crear un cortometraje que nos permitiese resolver o comprobar en primera persona las conclusiones extraídas del estudio anterior. Tras explicar esta relación el departamento de fotografía, es el momento de explicar el concepto del estudio práctico a desarrollar.

Se realiza pues, un cortometraje cuyo tema principal es la evolución de una obra pictórica, con esto, se busca estudiar y reflejar las etapas del proceso de creación de la misma y cómo afecta en el personaje (en cuanto a sentimientos y emociones). Toda la evolución de la obra va a estar marcada por un actor que no tendrá diálogo para poder demostrar que gracias a la Dirección artística, mediante la ambientación, decorado y atrezzo se puede construir un personaje sin que este nos aporte de manera directa sus sentimientos y emociones.

El proyecto se ha realizado de principio a fin, pasando por todas las etapas que corresponden. No obstante, en este trabajo solo nos centramos en la fase de preproducción, apoyándola con datos extraídos de la producción.

3.1. Preproducción

Este apartado se divide especialmente en dos partes. La primera, trata únicamente de la creación del guion y del estudio que se ha llevado a cabo a través de entrevistas a pintores para concluir con unas propias fases que será la posterior base del guion.

La segunda parte será exponer todo el proceso llevado a cabo para la creación del proyecto desde el punto de vista del equipo artístico con el apoyo de las imágenes obtenidas en la fase de producción. Justificando de esta manera los resultados obtenidos, estudiando de forma práctica la hipótesis planteada y dando respuesta a todos los objetivos de este proyecto.

3.1.1. Creación de las nuevas etapas

Tras el estudio anterior donde se han expuesto las etapas del proceso creativo según el teórico G. Wallas, se plantea una duda general: **¿Esas etapas son las que atraviesan todos los pintores o artistas?**

3.1.1.1. Entrevista a Joël Mestre y Chema López

Para resolver a la cuestión planteada lo primero que se ha hecho ha sido contactar con dos pintores destacados dentro del ámbito comunitario. Los artistas escogidos son Chema López y Joël Mestre con el fin de hacerles unas entrevistas⁶ entorno a este proceso creativo que ellos atraviesan. Obteniendo de esta, datos relacionados con los sentimientos que atraviesan, inquietudes o cualquier otra aportación que podamos utilizar para nuestro ejercicio.

Chema López nacido en Albacete, 1969, combina imagen y texto sobre blanco y negro, con cierta incertidumbre tenebrista muy influenciado por el cine, y, por consecuente del montaje. De la entrevista realizada en cuanto a la fase de creación comenta que en lo que a él le respecta, y siempre bajo su propia vivencia atraviesa unas seis fases las que algunas renombra o utiliza el nombre que bautizó el teórico G. Wallas:

- **Inconsciente/ Iluminación:** Esta fase la define como cuando algo te atrapa, capta tu atención y te surge la duda de si se podrá utilizar para una nueva obra o exposición. Esta la experimenta con euforia y obsesión por la búsqueda incesable.
- **Documentación:** Tras el momento de la idea llega el de recopilar información acerca de esa idea, buscar que se ha hecho, como se ha trabajado. Es el momento de recoger toda la documentación posible acerca de dicha idea.
- **Elegir composiciones/cuadros:** Como sus exposiciones tienen una narrativa visual bastante definida en esta fase decide que cuadros va a pintar y cuáles no, es un proceso más de decisión.
- **Pintar/Narrativa:** Complementándose con la anterior en esta decide qué orden seguirán sus cuadros y los pinta. Muy importante esta etapa, permite observar la gran influencia

⁶ ANEXO 1: Transcripción de las entrevistas de Chema López y Joël Mestre

del montaje audiovisual y es donde creará la narrativa visual de su exposición. En cuanto a sentimientos, el autor nos confiesa que pinta con más duda y tensión que entusiasmo y euforia por si realmente está creando lo que el buscaba.

- **Bloqueos/ frustración:** Realmente no ha definido esta etapa como tal en este orden, ya que es una etapa que viene en el momento menos oportuno. Esto puede ocurrir antes o durante la pintura pues es algo imprevisible y si esto ocurre lo que hace el artista es pasar a otra de sus obras dándole algo de tiempo a la estancada. Sus sentimientos en esta son de frustración y bastantes dudas debido al bloqueo por el que está pasando.
- **Final:** Esta es la última fase que define Chema, una fase de autocrítica y autoevaluación. Además es la fase de satisfacción y alegría por haber terminado la obra y poder mostrar a los espectadores su creación.

Joël Mestre procedente de Castellón de la Plana, 1966, pertenece a la generación de pintores levantinos de los años noventa, cuya especialidad se identifica con el surrealismo pictórico. Como el artista anterior también se obtuvo bastante información acerca de la vida de un artista y su proceso creativo de los cuales Joël definió sus etapas de la siguiente manera:

- **Idea/ intuición:** Surge de su día a día, de la observación de su entorno, como frases que alguien pueda decir que capte su atención, o la lectura de autores que le gustan.
- **Fluir/ Actuación del inconsciente:** Esta etapa la define como un estado de “flow”, donde todo nace sin buscarlo, no piensas, te dejas llevar y creas.
- **Bloqueo:** Si aparece esta fase en alguna de las anteriores, lo que hace el autor es cambiar de práctica. Esto quiere decir, si ha llegado el momento y necesita por ejemplo una escalera y está en el momento de bloqueo, el autor construye una. De forma en que deja de presionarse sobre la obra en proceso, cambiando como puede ser: construir un utensilio o crear una escultura. Evita ofuscarse con la obra en bloqueo.
- **Verificación/Divulgación:** Para el autor, esta fase es importante por la aprobación o “verificación” del público pero todavía más importante es la personal, la autocrítica. Define la pintura como algo “muy personal, muy genuina y auténtica que simplemente el con la creación del algo tuyo ya tienes tu propia verificación” provocando un sentimiento

de satisfacción. Recalca que no es necesaria siempre la aprobación del público, disfrutas de compartir tus obras con ellos pero no es necesaria la aprobación del público para que te aporte. Joël recalca que pinta para él mismo, porque tiene una inquietud que necesita de una respuesta, no es necesario mostrar una obra para sentir la satisfacción de crearla.

Una vez concluidas las entrevistas de Joël Mestre y Chema López, junto al análisis entorno a las etapas del proceso de creación según G. Wallas, se ha llegado a la conclusión de que se va a crear para este cortometraje unas nuevas etapas. Estas se han definido de la siguiente manera:

- 1- **Inspiración:** Comprenderá un proceso de documentación general, donde el autor leerá y buscará datos que llamen su atención, sin necesidad de estar relacionados entre sí. Disfrutará de sus influencias mientras busca/espera que llegue esa idea. En esta etapa sus sentimientos serán de euforia y obsesión.
- 2- **Recopilación:** Tras la concepción de esa idea llega el momento de documentarse acerca de la misma, leer, ver y obtener todo lo posible relacionado con ella. En esta etapa se refleja la concentración más profunda con lo que en esta sus sentimientos serán serios pero con cierta incertidumbre.
- 3- **Preparación:** Con sentimiento de éxtasis y nerviosismo el autor preparará todo lo necesario para su creación.
- 4- **Ilustración:** Es el momento en el que actúa el inconsciente, deja fluir su imaginación. Esta etapa se verá envuelta por varios sentimientos como: incertidumbre, inquietud, felicidad, duda, tensión, entusiasmo, euforia y diversión.
- 5- **Bloqueos:** Durante el proceso el autor atravesará algún que otro momento de bloqueo donde sentirá agobio, frustración, duda y ausencia, esta última será porque el autor dejará de lado la obra refugiándose en otra práctica para conseguir tener algo de calma.
- 6- **Verificación/Colofón:** Es el momento en el que se cierran todas las etapas y se finaliza la obra creada. Se reflejarán sentimientos como: satisfacción, alegría, incertidumbre y evolución, estos sentimientos se deben a la felicidad de haber terminado su obra y haber plasmado su inquietud.

Dejando a un lado estas etapas también se han sacado otras conclusiones respecto a cómo buscan su inspiración, que tipo de ropa utilizan, cuándo pintan, cómo, que hacen en esos momentos de frustración y bloqueo. Todos estos datos y otros no mencionados se pueden leer en las transcripciones de las entrevistas incluidas en el Anexo 1.

3.1.2. El guion

El guion de este proyecto nace en base a las conclusiones obtenidas acerca de las etapas del proceso creativo, este guion se encuentra en el Anexo 2, pero a continuación se va hacer una breve explicación de cada una de las escenas y posteriormente del personaje creado.

1. (INSPIRACIÓN). INT. ESTUDIO PINTOR – DÍA.

En esta escena el pintor de unos 20-30 años se encuentra en su estudio leyendo y anotando cosas en busca de una nueva inspiración. Simplemente en esta escena el pintor desarrollará acciones relacionadas con la lectura y estudio de su nuevo objetivo.

2. (RECOPIACIÓN). INT. ESTUDIO PINTOR - DÍA

El pintor, tras la búsqueda de inspiración recopila todos los datos obtenidos en busca de una relación, en busca de esa idea que tanto anhela. Para ello realizará acciones como anotar en una libreta sus ideas, pintar, etc.

3. (PREPARACIÓN). INT. ESTUDIO PINTOR – MEDIODÍA.

En esta escena el pintor estará eufórico tras la concepción de una nueva idea y preparará su espacio, cambiará su ropa y colocará un nuevo lienzo para empezar a pintar cuanto antes.

4. (PINTAR). INT. ESTUDIO PINTOR – TARDE

El pintor comenzará a pintar sobre el lienzo, encenderá la música y se verá como entusiasmado y feliz comienza su obra.

5. (BLOQUEOS). INT. ESTUDIO PINTOR – TARDE/NOCHE

En esta escena el pintor llegará a una fase de preocupación acerca de su obra, sin saber cómo seguir se verá frustrado y enfadado dejará la obra cogiendo su guitarra comenzando a tocar

unos pocos acordes. Tras esta actividad que le proporcionará algo de calma, volverá a intentar ponerse con su obra pero no conseguirá avanzar mucho más.

6. (VERIFICACIÓN). INT. ESTUDIO PINTOR – ATARDECER.

El pintor dará sus últimos retoques a su creación, orgulloso y feliz dará su última pincelada dónde veremos la obra finalizada y a el autor con esa satisfacción deseada.

3.1.2.1. Construcción del personaje

A continuación se va a realizar una breve introducción al personaje, gran influencia de uno de los pintores entrevistados pero para mayor información se incluirá en el Anexo 3 su ficha descriptiva con toda la información pertinente.

El protagonista será un joven de unos 25 años, culto, apasionado por la pintura que decidió estudiar bellas artes influenciado por su abuelo. El estilo del protagonista será el surrealismo. Además de la pintura, el joven pintor ha estudiado conservatorio medio de guitarra, instrumento que desde pequeño le ha apasionado tanto como la pintura. También tiene otros hobbies como salir a correr o viajar cuando la pintura se lo permite. El joven realiza exposiciones gracias a las cuales le permiten pagar el alquiler del piso en el que vive.

3.2. La Dirección Artística en la fase de preproducción

Tras la investigación realizada en los comienzos de este proyecto, es el momento de poner en práctica todo lo estudiado anteriormente a cerca del proceso de la dirección artística y su gran significado en una pieza audiovisual. Con el fin de conseguir llegar a resolver la hipótesis planteada en los inicios pero de una manera personal.

3.2.1. Desglose de guion

Como se ha comentado en el punto del proceso de creación de la dirección artística (M. Rizzo, 2007), el primer paso es el contacto con el guion.

La primera lectura como ya se ha comentado anteriormente es para tomar un primer contacto con el guion y la segunda es dónde se comienzan a realizar las anotaciones pertinentes⁷. Es el momento en el que se comienza a extraer toda la información posible en relación a la ambientación, decorado y atrezzo. Además también se procede a extraer todos los datos en relación al personaje. Estos pasos son fundamentales y precisan de un trabajo realizado con un minucioso detalle para marcar tanto el plan de trabajo como la búsqueda e investigación de los elementos del set.

3.2.2. Localización

El siguiente paso que se va a establecer es la búsqueda de la localización. Una vez se ha analizado el guion es el momento de buscar el sitio adecuado para el cortometraje.

Finalmente, tras la búsqueda se ha llegado a dos conclusiones bastante coherentes como posibles localizaciones. Los dos sitios pensados habían sido: camarografía (Figuras 10 y 11) y la casa de Blanca (la compañera encargada de foto junto a la que se está realizando todo el caso práctico [Figura 12 y 13])

Camarografía(EPSTG): Localización que se encuentra dentro de la universidad. Por logística era el más adecuado porque el material no salía de su espacio de origen, simplemente se trasladaba a lo largo de la sala, además es una sala muy amplia (tanto en altura como en anchura), algo muy positivo por el tema de iluminación y amplitud del set. Este es el punto más favorable de este espacio, tener todo esto sin costes de alquiler, con disponibilidad de los días requeridos y con la exclusividad de la sala. Por otro lado, el punto más negativo es para el departamento de arte, porque se debería de construir en toda su totalidad el set, algo posible pero costoso ya que en la misma ubicación contábamos con unos paneles de madera que sería muy útiles para la construcción de la base pero no serían suficientes, por lo que supondría un problema para el presupuesto, el cual era mínimo. Otro de los inconvenientes es el horario, el cual no podías rebasar porque la universidad cierra y nadie puede quedar dentro.

⁷ Anexo 4: Desglose de guion



Figura 11. Camarografía. Fuente: Elaboración propia



Figura 10. Camarografía perspectiva 2. Fuente: Elaboración propia.

Casa de Blanca (Benicull): En segunda opción se planteó el garaje de Blanca, situado en Benicull (Valencia). Lo primero que se pensó es en el tema de transporte, algo que nos supondría un obstáculo pero nada que no estuviese dentro del alcance. Por otro lado el espacio era más reducido que el de camarografía pero no era demasiado pequeño como para no poder trabajar sobre esta localización. Los puntos más positivos eran: jugábamos con una base ya creada, paredes y suelo con unos colores totalmente deseados. Además si se requería algún cambio teníamos el permiso para realizar lo necesario. No teníamos horarios establecidos, por lo que podríamos montarlo y grabar en horas nocturnas (siempre dentro del plazo establecido del préstamo de material). Es un espacio dónde el equipo de rodaje podía trabajar con total libertad, ya que la casa es de las componentes del equipo y esto suponía que tampoco se pagaría alquiler.



Figura 13. Localización 1. Fuente: Blanca Aranda



Figura 12. Localización 2. Fuente: Blanca Aranda

Una vez planteadas ambas localizaciones se llegó a la conclusión de que la casa de Blanca, a pesar de tener que trasladar el equipo era la más adecuada, sobre todo en cuanto a costes porque ya no partíamos de cero, además de todos los puntos favorables ya comentados.

3.3. Documentación del concepto visual

Una vez establecida la localización y las hojas de desglose completadas, es el momento de empezar a documentarse con el fin de dotar al cortometraje de un concepto visual. Para toda la fase de documentación se ha creado un scrapbook⁸ en el que se ha podido profundizar en muchos conceptos que aquí se verán resumidos en los apartados oportunos.

Para profundizar en este concepto visual se ha realizado una búsqueda de las tendencias artísticas actuales para poder contextualizar el cortometraje. Por otro lado, se ha continuado con el visionado de películas y otras piezas audiovisuales relacionadas con pintores como *La chica Danesa* (Tom Hopper, 2015), entre muchas otras piezas que se añadirán a la filmografía.

3.3.1. La paleta de color

Llega el momento de darle un color al cortometraje. Después de la documentación oportuna y el análisis de color analizado en el punto de la psicología del color, ha llegado el momento de establecer unos colores para cada una de las escenas.

Las conclusiones extraídas de dicha investigación son las siguientes:

Se partirá de dos colores base a lo largo de todo el cortometraje que son los colores blancos y marrones (desde colores tierra a marrones más crema). Los blancos principalmente escogidos para darle ese toque de luminosidad y espacio a la habitación y con cierto minimalismo, tendencia en estos últimos años. Los colores tierra se han elegido para que primen en casi todos los elementos de mobiliario manteniendo la esencia de estudio, es decir, la madera y además, contrastando con el fondo blanco.

Para cada una de las escenas, según el análisis extraído de los sentimientos que transmite cada color⁹ se ha concluido que la paleta inicial, sin dejar de lado las conclusiones anteriores, será la siguiente:

⁸ Anexo 5. Scrapbook.

⁹ Anexo 6: Análisis de la paleta de color.







ETAPA	PALETA DE COLOR
Inspiración	
Recopilación	
Preparación	
Ilustración	
Bloqueo	
Verificación	

Figura 14. Tabla paleta de color. Fuente: Elaboración propia.

3.3.2. Decorado y Ambientación

Para comenzar a crear el decorado y la ambientación el set, una vez establecida la paleta de color se comienza a indagar de tres maneras:

La primera, mediante las **referencias cinematográficas**, a través del visionado de diferentes piezas audiovisuales (películas, documentales y cortometrajes). Se comienza a establecer una preconcepción de como son los estudios de artistas y que es visualmente lo que interesa mostrar.



Figura 17. Frame *Amélie* de Jean- Pierre Jeunet. Fuente: Pinterest.



Figura 16. Frame *Big eyes* de Tim Burton. Fuente: Pinterest.



Figura 15. Frame *La chica Danessa* de Tom Hooper. Fuente: Pinterest.

La segunda fuente de información es la visita a **estudios de pintores**, esto nos aportaba apreciar la verosimilitud de un estudio real.



Figura 18. Estudio Antonio Espinar, Alzira. Fuente: Blanca Aranda.



Figura 19. Estudio Joël Mestre, Valencia. Fuente: Elaboración propia.

La tercera de las fuentes de investigación fue la búsqueda de imágenes en la red social pinterest¹⁰, dónde se creó un tablero con el fin de meter todas las posibles fotos que pudiesen inspirar de una manera u otra a la ambientación o el decorado.

De entre toda la documentación, ya se podía extraer varias conclusiones. En primer lugar que gran parte del mobiliario como se había planteado en un inicio con la paleta de colores sería de madera. Además, se mantendría el color marrón del suelo y las paredes blancas, ya que recordaban fielmente a un estudio real. Por otro lado, se había comentado con el departamento de fotografía que por decisión común únicamente iban a aparecer en escena dos paredes (las dos fotografiadas de la localización). Esto hizo que utilizásemos el estudio de Pablo Merchante (Figura 20) como referente principal, las razones fueron: El espacio mostrado del taller eran solo dos paredes las cuales tenían elementos comunes que se requería para el taller del protagonista (ventana, puerta y las dos paredes).



Figura 20. Estudio Pablo Merchante. Fuente: Youtube.

¹⁰ Anexo 7. Referencias y moodboard de la ambientación, el decorado, atrezzo y utilería.

Es el momento ahora de buscar los elementos principales que compondrán el decorado, siempre en base a la paleta de color ya creada. Esta lista de objetos conseguidos se puede ver en el Anexo 8.

Una vez recopilada toda la documentación relacionada con la ambientación/ decorado y junto al estudio del desglose de guion se ha realizado con el programa adobe illustrator un boceto del alzado, planta y perfil de lo que podría ser el estudio del pintor.

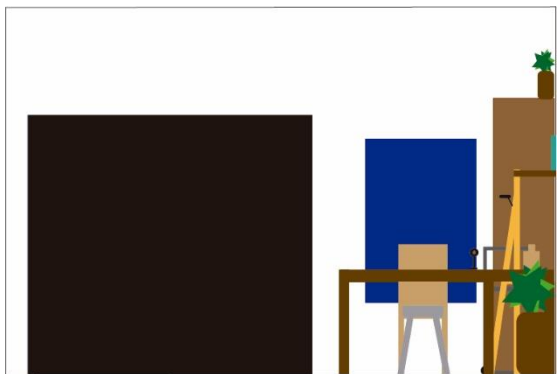


Figura 22. Perfil izquierdo estudio. Fuente: Elaboración propia.

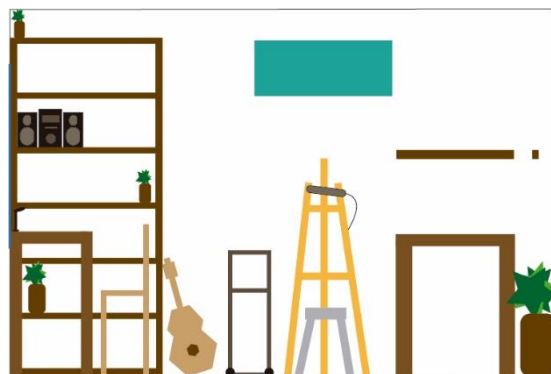


Figura 21. Frente estudio. Fuente: Elaboración propia.

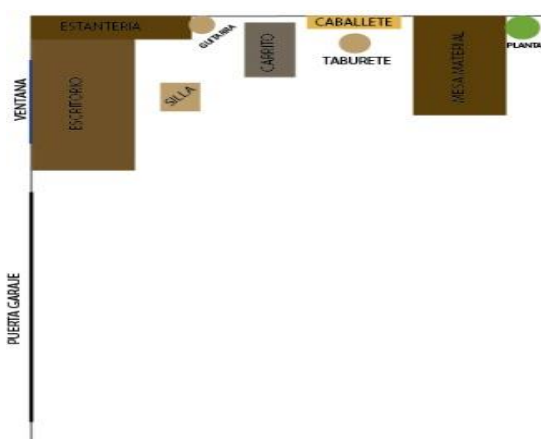


Figura 23. Alzado estudio. Fuente: Elaboración propia.

3.3.3. Atrezzo y utilería

Siguiendo siempre las pautas marcadas por el guion y las hojas de desglose, ha llegado el momento de realizar una nueva búsqueda para encontrar todo el material necesario para el set. De primeras se ha comenzado al igual que en la fase anterior creando un tablero en Pinterest¹¹ para buscar todos los elementos que nos puedan ayudar a crear el set, además junto a la visita de los estudios mencionados y otros más que no se han comentado, como el de Amparo Camarena, ha permitido

¹¹ Anexo 7. Referencias y moodboard de la ambientación, el decorado, atrezzo y utilería.

realizar una preconcepción de cómo puede ser el estudio del protagonista. El paso previo a la búsqueda del material ha sido recrear en Photoshop un boceto realista de cómo podría ser el estudio.

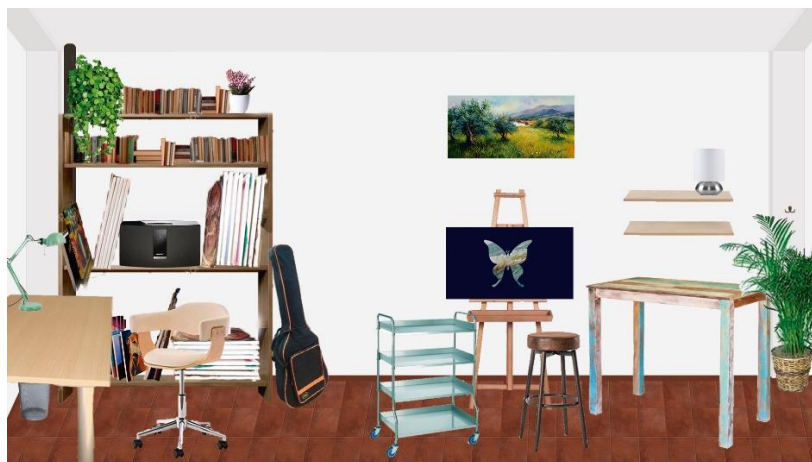


Figura 24. Ilustración photoshop. Fuente: Elaboración propia.

Una vez realizada la búsqueda de elementos que compondrán el atrezzo del set es el momento de reagruparlos en tres principales grupos para poder comentarlos.

Atrezo mesa:

El atrezo que veremos de forma general en la mesa, es el que ayuda a nuestro protagonista a crear su obra. Es aquí donde se encuentran los elementos como libros, libretas, lápices, que ayudan plasmar sus pensamientos o a inspirarse. Se encuentran entre estos los elementos de utilería que el personaje utiliza o el guion ha establecido (en el anexo de la hoja de desglose que anteriormente se ha incluido se pueden apreciar todos los elementos que se detallan en el guion).



Figura 25. Atrezo mesa. Fuente: Elaboración propia.

Atrezo Estantería:

En la estantería es donde se concentran los principales elementos que transportan a su pasado. Coronandola se encuentra uno de los cuadros de su abuelo sobre un pequeño caballete como en una especie de “altar”, siendo uno de los elementos constructores de su vida y la pasión por el arte.

Entre los elementos también se encuentra una máscara veneciana, esta inclusión se debe a al pasado del personaje y sus estudios en Italia, por eso se ha considerado colocar este elemento cuyo color se encuentra en la paleta de colores desarrollada. También vemos libros, principalmente relacionados con la pintura y el arte pero también encontramos un libro que simplemente le gusta al protagonista. Destacan tubos de óleo, botes de pintura (material artístico en general), carpetas, tres plantitas, bocetos, lienzos, algunos pintados, otros en blanco y sobre todo la guitarra y el equipo de música. Ambos tienen un papel narrativo a lo largo de la historia. La estantería, en resumen, es donde se encuentran los puntos de inflexión más importantes de la vida del protagonista.

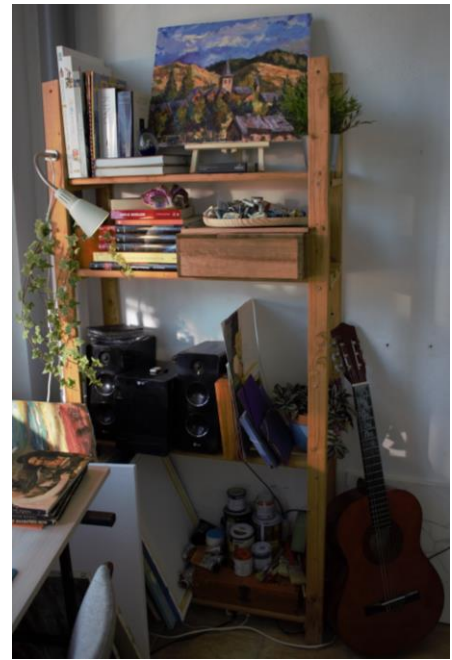


Figura 26. Atrezo estantería. Fuente: elaboración propia.

Atrezo espacio pintor:

Este es el último de los espacios por destacar, el rincón donde crea sus obras. Lo primero que encabeza este espacio es el caballete, rodeado completamente por material artístico. En este espacio encontramos dos de las lámparas, una de fondo como luz ambiente y la otra es la que utilizará especialmente para pintar. En el suelo hay una sábana color crema para que no quite protagonismo al atrezo y para que no se ensucie el suelo por parte del pintor. Se ha puesto para dar más “desorden” al espacio, para aportar esa



Figura 27. Atrezo espacio pintor. Fuente: Elaboración propia.

imperfección de caos que tiene un pintor. Se ve también donde está colgada la bata, en el pequeño perchero/gancho de la pared y justo debajo de este la planta para dar el toque de color. En cada uno de los tres espacios se ha añadido como mínimo una planta para que el verde no quede en segundo

plano, ya que es uno de los colores principales. De los elementos que componen el material de pintura, cabe destacar la paleta que hay colocada encima del caballete medio cerrado, esa también tiene un enorme significado, no solo por los colores que la componen estratégicamente, si no porque esa paleta pertenecía a su abuelo, entonces el pintor la tiene ahí para recordarle siempre como el mayor de sus referentes.

Creación cuadro:

Es el momento de explicar la creación del óleo sobre lienzo, uno de los protagonistas de todo el cortometraje. Basándose en que el estilo del pintor es el surrealismo se ha buscado referencias pictóricas¹² en base a este estilo como lo es Salvador Dalí. En primer lugar se ha pensado en hacer algo relacionado con una mariposa. Animal muy significativo y expresivo, pues refleja la libertad, las ganas de vivir y volar como las que el autor tiene. Muestra esa libertad del mundo interior que todos tenemos oculta que cuesta dejar volar. Es por eso que está rodeado de un color azul eléctrico reflejando la oscuridad de su alrededor. La mariposa se ha rellenado con una pintura que recuerda al mar reflejando en el brillo de sus alas ese mundo de libertad, y movimiento que ambos elementos tienen. Este cuadro simboliza el empoderamiento de las personas el cual no se exterioriza por miedo a la oscuridad de la sociedad, por el miedo a ser juzgados. Es una ventana al mundo exterior que con tanta fantasía se crea.



Figura 28. Creación carboncillo mariposa. Fuente: Elaboración propia.



Figura 29. Cuadro Mariposa. Fuente: Elaboración propia.

¹² Anexo X: Creación obra

3.3.4. Vestuario

Una vez realizado el análisis del protagonista, y desglosado el guion¹³, se ha concluido con que el protagonista a lo largo del cortometraje vestirá con camisas y camisetas de colores acordes a la paleta de color de cada escena. Su toque será formal pero con un toque deportivo, con una estética juvenil. A lo largo del cortometraje lleva pantalones pitillos con un cinturón y zapatillas, estas serán más casuales cuando no esté pintando. También es oportuno incluir como complemento un reloj deportivo potenciando ese pequeño rasgo deportista que el protagonista tiene. Por el contrario cuando pinte, llevará unas zapatillas deportivas más desgastadas con un pantalón vaquero más cómodo y ancho. Respecto a las camisetas, utiliza unas viejas por si las mancha. Al *outfit* de trabajo hay que añadir su bata de pintar para intentar no manchar demasiado la ropa, bata que a lo largo del cortometraje irá manchándose más.

3.4. Construcción por escena

Ha llegado el momento de presentar cada escena con sus variaciones de atrezzo y decorado. Debido a la extensión del proyecto solo se va a poder describir los detalles más significativos.

3.4.1. Inspiración

En la primera de las fases se ha optado por mostrar un espacio diáfano y limpio. Donde los elementos de atrezzo que más destacan es en la parte del escritorio y de la estantería, lugar donde transcurrirá la primera escena del estudio. En la mesa estará todo ordenado sin incluir lo que el protagonista está utilizando como lo son: los libros, el cuaderno donde toma apuntes, el lápiz, las fotografías de viajes. En resumen, en la mesa tendrá material que ha cogido de la estantería o de la misma mesa en buscar de inspiración.

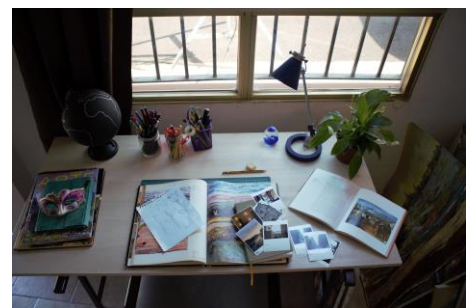


Figura 30. Atrezzo mesa inspiración. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al color que se ha resaltado mediante el atrezzo es el rosa, amarillo, verde y azul, como bien se ha establecido en la paleta para transmitir esos sentimientos de euforia y obsesión. Destacan en

¹³ En el guion únicamente se nombra como referencia al vestuario la ropa de trabajo, es decir, la bata.

numerosos elementos como en las libretas, la máscara veneciana, las fotografías, la planta, etc. Los elementos, no se han colocado simplemente por su color, si no que tienen un significado dentro de la historia como por ejemplo la máscara veneciana y algunas de las fotos que son de su viaje a Italia donde recibió una formación académica.



Figura 31. Inspiración. Fuente: Elaboración propia.

3.4.2. Recopilación

El protagonista recopila todos los datos obtenidos para buscar una relación, una unión de sus pensamientos y concluir en algo que crear. En esta sigue siendo la parte principal de la escena el escritorio y la estantería, sobretodo el escritorio. El espacio sigue teniendo ese toque de limpieza pero esta vez se presencia un caos notorio en la mesa dónde se ven todo tipo de apuntes, dibujos, recortes que le ayudan a llegar a una nueva creación.



Figura 32. Atrezzo mesa recopilación. Fuente: Elaboración propia.

En esta escena destacan los rojos y amarillos presenciados en los libros, revistas o en sus creaciones de recortes y sus dibujos principalmente. Con estos colores y la etapa se busca transmitir concentración, incertidumbre y seriedad.

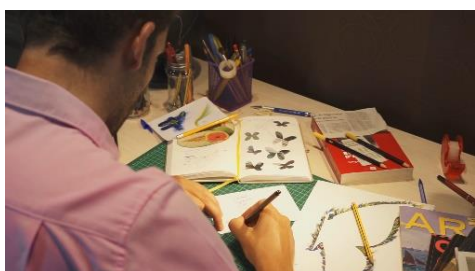


Figura 34. Recopilación mesa. Fuente: Elaboración propia.

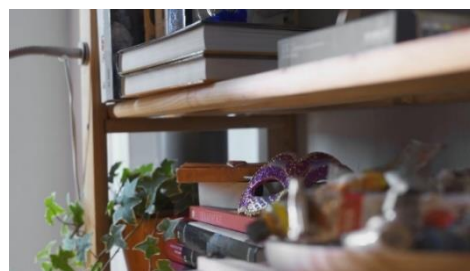


Figura 33. Recopilación atrezzo estantería. Fuente: Elaboración propia.



Figura 35. Recopilación. Fuente: Elaboración propia.

3.4.3. Preparación

En esta es donde el actor empieza a moverse por todo el estudio preparando con gran entusiasmo lo que pintará. Este seguirá siendo un espacio limpio y ahora más luminoso, pero esta vez el actor comenzará a mover el material de sitio y a colocarse la ropa de trabajo para comenzar a pintar. En esta escena destacarán los colores violetas, azules y verdes, todos mostrados a través del atrezzo, reflejando esa alteración y nerviosismo que el protagonista está sintiendo.



Figura 36. Atrezzo preparación mesa material. Fuente: Elaboración propia.



Figura 37. Atrezzo preparación escritorio. Fuente: Elaboración propia.

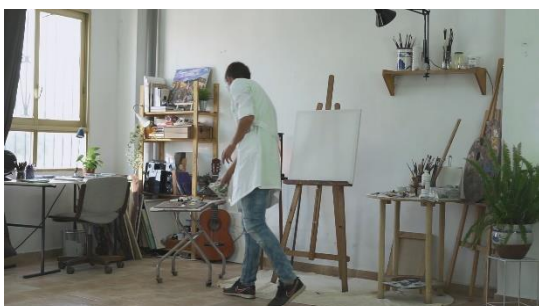


Figura 38. Preparación taller. Fuente: Elaboración propia.

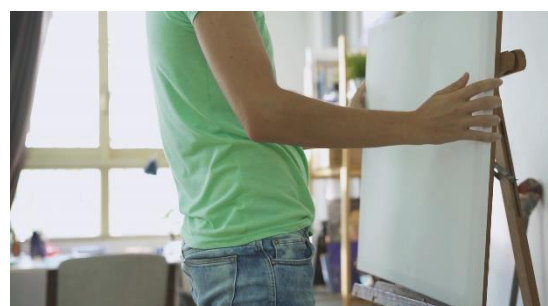


Figura 39. Preparación sin ropa de trabajo. Fuente: Elaboración propia.



Figura 40. Preparación dibujando. Fuente: Elaboración propia.

3.4.4. Ilustración

Es el momento en el que el actor da comienzo a la obra y empieza a pintar. Dibujada ya la mariposa, empieza a pintar el fondo azul. Se empieza a ver más caos en lo que afecta al taller, pero todavía sigue todo fielmente ordenador dentro del caos que supone un taller de pintura. Los colores que destacarán en esta escena son: naranja, rosa, amarillo y verde. Reflejando ese cóctel de sentimientos que mezcla: incertidumbre, inquietud, felicidad, duda, tensión, entusiasmo, euforia y diversión que siente el protagonista.

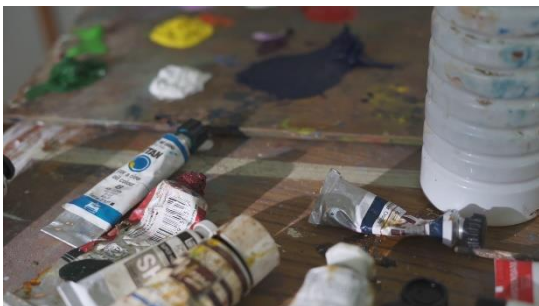


Figura 42. Atrezzo Ilustración mesa auxiliar. Fuente: Elaboración propia.

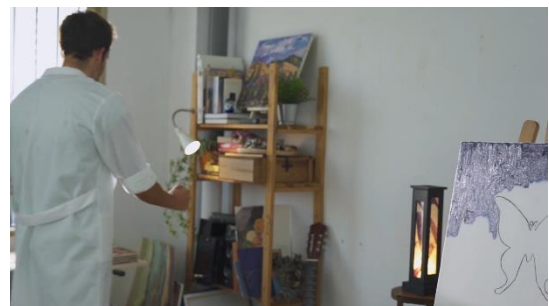


Figura 41. Ilustración principio. Fuente: Elaboración propia.



Figura 43. Ilustración general. Fuente: Elaboración propia.

3.4.5. Bloqueo

Llega ahora la fase más caótica y expresiva de la historia. Todo está mucho más desordenado que en las fases anteriores, el artista está bloqueado y todo lo refleja.

Es el momento en el que el protagonista refleja: agobio, frustración, duda, ausencia, por lo que todo el decorado estará como su mente, en una fase de bloqueo. Se ven manchas por todo el espacio menos por las paredes porque nuestro protagonista pinta siempre en caballete. En el suelo también se ven, a pesar de estar la sábana para evitar mancharlo, hay algunas manchas que se escapan de ella. Los colores más destacados son el rojo, verde y azul, todos reflejados a través de los elementos de arte.

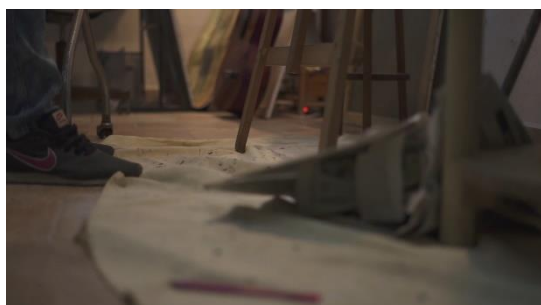


Figura 44. Bloqueo suelo. Fuente: Elaboración propia. Elaboración propia.

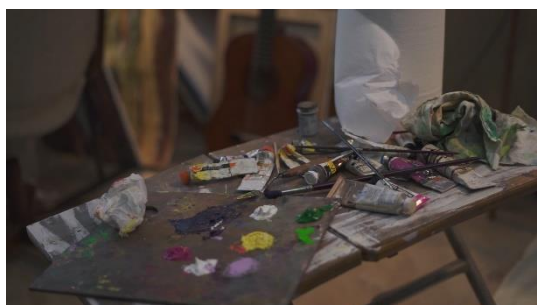


Figura 45. Bloqueo atrezzo mesa auxiliar. Fuente: Elaboración propia.

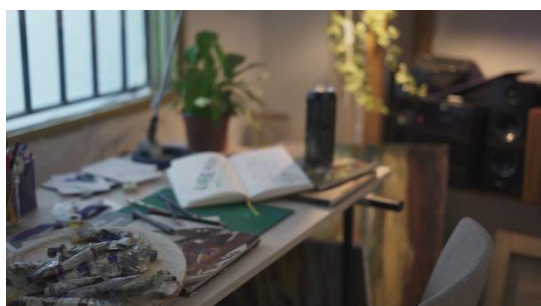


Figura 48. Bloqueo atrezzo escritorio. Fuente: Elaboración propia. Elaboración propia.

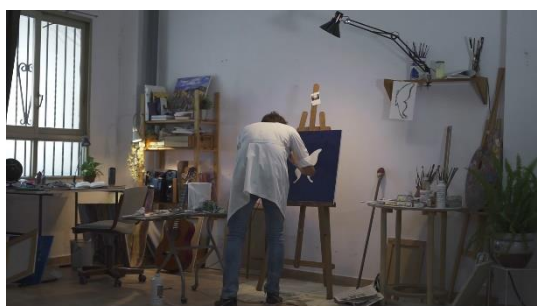


Figura 46. Bloqueo general. Fuente: Elaboración propia. Elaboración propia

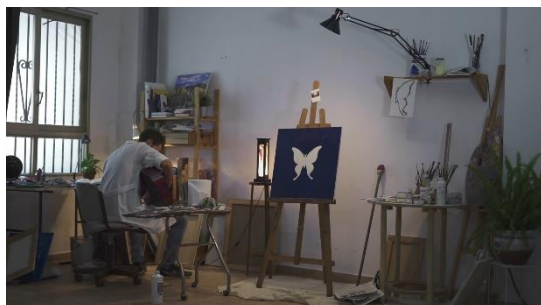


Figura 49. Bloqueo guitarra. Fuente: Elaboración propia.



Figura 47. Bloqueo atrezzo estantería. Fuente: Elaboración propia. Elaboración propia



Figura 50. Bloqueo guitarra 2. Fuente: Elaboración propia.



Figura 51. Bloqueo atrezo mesa material. Fuente: Elaboración propia.



Figura 53. Bloqueo obra. Fuente: Elaboración propia.



Figura 52. Bloqueo atrezo escritorio. Fuente: Elaboración propia.

3.4.6. Verificación

La última de las etapas donde todo ha vuelto a su calma, sigue apreciándose cierto desorden. Esto se debe a que todavía está en proceso de finalizar su obra pero su mente ya ha encontrado como terminar su creación por lo que todo está mucho más ordenado y limpio volviendo a tener esa luminosidad y amplitud que tenía en el inicio.

Los colores más destacados son el naranja, amarillo y azul. Colores que vemos a parte de en los elementos de atrezo, en el cuadro principal mostrando esa satisfacción, alegría, incertidumbre y evolución tras su creación.



Figura 55. Verificación detalle. Fuente: Elaboración propia.



Figura 54. Verificación general. Fuente: Elaboración propia.

4. CONCLUSIONES

Llegados a este punto del proyecto de investigación, es necesario recapitular para recopilar los objetivos planteados a los que se ha buscado dar respuesta con este trabajo. No cabe duda de que el objetivo principal se ha cumplido, pudiendo afirmar que la dirección artística funciona como elemento constructor de un personaje. Cabe destacar, que para poder reflejar a un personaje por medio de la dirección artística es muy importante conocerlo en profundidad. Esta conclusión se ha extraído además de por el estudio previo, gracias a la realización del cortometraje. Donde para poder crear este estudio se ha tenido que investigar acerca del mismo, planteándose todo tipo de preguntas que se traducen en respuestas convertidas en objetos y colores. Es decir, para poder complementar todo el atrezzo incluido en el decorado se ha tenido que plantear el porqué de su inclusión. Como por ejemplo: La gran paleta de color que vemos durante todo el cortometraje colocada en el caballete lateral. Esta paleta se ha incluido porque pertenece al mismo pintor que el cuadro que vemos coronando la estantería, poniendo así en los dos laterales del estudio elementos vinculen directamente a su abuelo.

Volviendo a los objetivos planteados en el inicio de este proyecto, es necesario comentar los objetivos específicos que han conducido a dar respuesta al principal. Todos se han cumplido debido a que componen entre otros los pilares principales de este proyecto de investigación, y, a continuación se van a ir exponiendo dando respuesta mediante ejemplos extraídos del cortometraje. Es el momento pues, de comentar cuales son estos objetivos específicos y la importancia que han tenido en este estudio.

El primero a comentar es el proceso de creación que atraviesa la dirección artística antes de realizar cualquier producción. Para dar respuesta a este estudio se ha consultado principalmente en libros y conclusiones de profesionales del medio como lo son: F. Murica, M. Rizzo, J. Gorostiza o P. Revuelta.

Una vez extraídos los pasos previos a un rodaje se han puesto en práctica todas las fases, las cuales se pueden encontrar principalmente en los Anexos, concluyendo que, sin estos documentos nada hubiese sido posible. Ya que con estos tienes la capacidad de organización, tanto como para organizar previamente como podría ser el decorado, como para saber que tienes que conseguir para el mismo.

Otro de los objetivos específicos analizados y comprobados es el color. Este se ha investigado de dos formas: La primera recopilando la simbología y los sentimientos que provocan los colores en las personas, conociendo pues, la base de los colores y cómo se comportan entre sí (E. Heller, 2008). La segunda es a través del análisis del tratamiento del color en el cine, investigando acerca de cómo se refleja la paleta de color, además de cómo se crea. La conclusión extraída tras la investigación relacionada con el color es la esperada, pues se trata de uno de los elementos que más influyen inconscientemente en el espectador. Tras el análisis oportuno y la creación de las seis etapas con sus sentimientos específicos es cuando se ha añadido el color a cada una de ellas. Estableciendo una paleta de color muy concreta, pues el corto no posee diálogos por lo que todo debía de estar narrado a través del arte y el color. A cada una de las escenas se le ha asignado unos colores que se iban potenciando con los elementos de decorado y atrezzo, creando así, la atmósfera deseada para cada una de las etapas reflejadas. Demostrando una vez más que los sentimientos evocados en el espectador en este cortometraje se deben a la importancia de la narrativa visual.

Es importante destacar por último, el trabajo junto a la dirección fotográfica. Ambos departamentos componen los pilares principales de una producción audiovisual, por lo que trabajan durante todo el proceso de la mano complementándose entre sí. De todos los departamentos, se ha querido resaltar al de fotografía debido a que el cortometraje se ha desarrollado en su totalidad con la compañera Blanca Aranda, encargada de foto. Gracias a este proyecto se ha experimentado en primera persona la importancia que tiene la relación y comunicación entre departamentos. Si no hubiese sido de esta manera no se podría haber dotado de la armonía y coherencia narrativa que mantiene la pieza audiovisual.

Es oportuno comentar otras conclusiones extraídas de la realización del cortometraje tras su grabación; como lo son los problemas obtenidos y como se han solucionado. En primer lugar destacar los cambios del boceto creado en Photoshop a los producidos a la creación final del decorado base, como se ha comentado, este paso permite recrear como queda el espacio finalizado, pero esto no quiere decir que tenga que crearse sin ninguna modificación. Hay cambios que se decidieron en el momento del rodaje al ver todo el espacio en cámara y realizar las pruebas antes de la grabación, como por ejemplo el cuadro de su abuelo. En un primer momento encabezaba el centro del taller, pero finalmente se decidió colocarlo coronando la estantería para dejar claro las diferentes partes del set aportando más luminosidad al espacio. Otros de los cambios importantes fue el momento de

colocar una o dos lejas, por la misma razón que la anterior, se decidió colocar solo una para aportar más minimalismo al taller, dentro de lo que se puede conseguir en un taller de pintura muy concurrido. Finalmente una de las decisiones también fue el no incluir en el decorado el ordenador portátil e incluir un móvil, al ser el espacio muy reducido se quiso destacar más los elementos como libretas, libros, pinturas y eliminar el ordenador ya que recargaba en exceso el escritorio quitando protagonismo a los dibujos y apuntes.

En cuanto a los elementos de atrezzo y decorado, es evidente que no son los mismos, ya que para el momento de la creación en Photoshop se utilizó imágenes de internet con el fin de que fuesen similares a lo que podría ser con los elementos encontrados. A pesar de que cambian bastante estos elementos, principalmente porque los reales debían estar usados, la estructura de las tres partes se mantuvo: mesa, estantería y “taller”, donde el pintor desata su creatividad.

Es importante también puntualizar el problema de la estación del año en la que nos encontramos. Al ser verano y el corto estar situado en una estación más atemporal, como otoño o primavera, la ropa debía de estar acorde con ello. Esto implica que nuestro protagonista sudase demasiado en algunas de las escenas, tanto por el calor y la ropa, como por el calor provocado por los focos. Pero a pesar de todo esto, con polvos matificantes se intentó disimular en cámara este pequeño inconveniente.

Como colofón final de este estudio de investigación, cabe destacar la reflexión que hace Félix Murcia (2002):

«Uno de los mayores logros del cine es su capacidad para entremeterse en las más secretas intimidades, deseos y pensamientos de los personajes y poder mostrarlos sin que sepan que están siendo observados, escrutando, sin ningún pudor, acciones inconfesables de las que el espectador se convierte en cómplice, confidente, encubridor o juez, activando psicológicamente su participación en la acción cinematográfica, al hacerle creer no sólo ya que es un personaje más, sino que, además, está divinizado, por ser invisible, verlo todo y estar en todas partes.»

Destacando así el poder del cine y sobretodo el papel tan importante que tiene la dirección artística para narrar los sentimientos que el espectador ve y siente a través de la misma. Concluyendo pues que la dirección de arte construye a los personajes aportando un notable significado a la obra.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y FILMOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

Bescós, J. M. R. (2000). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.

Block, B. (2008). *Narrativa visual*. España: Omega, S. A.

Cabrejas, C. (2012, febrero 8). Dante Ferretti, la mente que ha forjado las maravillas del «Hugo» de Scorsese.

Recuperado 10 de julio de 2019, de Teinteresa.es website: http://www.teinteresa.es/cine/Dante-Ferretti-maravillas-Hugo-Scorsese_0_642536850.html

¿Cómo funcionan las paletas de colores en el cine? (2018, marzo 22). Recuperado 22 de agosto de 2019, de FICM website: <https://moreliafilmfest.com/como-funcionan-las-paletas-de-colores-en-el-cine/>

Dominguez i romero, M. (2019). *Estudis d'art*. España: AFERS.

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

El color en el séptimo arte: Una de las herramientas más potentes para contar una historia. (2018, noviembre 29). Recuperado 22 de agosto de 2019, de ETSIDIDESIGN website: <http://etsididesign.com/color-septimo-arte/>

Gorostiza, J. (1997). *Directores Artísticos del cine español*. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A.

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.

Heller, E. (2008). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. (1ª edición, 9ª tirada). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

Mestre, J. *Nunca los lejos estuvieron tan cerca*. Castellón: Sala Galeria d'art 30, 2018.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Sociedad general de autores y editores.

Olson, R. L. (2002). *Conceptos básicos de la dirección artística en cine y televisión*. Madrid: Instituto oficial de radio y televisión, RTVE.

Ortiz, Á., & Piqueras, M. J. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. (1ª edición). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

Peláez, R. (2005). *Dirección Artística* (1ª Edición). Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HVc6CbpMctUC&oi=fnd&pg=PA7&dq=direcci%C3%B3n+art%C3%ADstica&ots=-xadwZs2Oi&sig=-PLJ5jIUZloeb8tMPJKMG6FCipQ#v=onepage&q=direcci%C3%B3n%20art%C3%ADstica&f=false>

Pietragalla, L. (2014). *CdGOL: Construcción del guión literario*. Luis Javier Pietragalla.

Ramirez, J. A. (2003). *La arquitectura en el cine. Hollywood la Edad de Oro*. (segunda reimpresión). Madrid: Alianza Editorial, S. A.

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

Ruiz, J. L. (2016). *Pedro Almodóvar's Obsessions (III): Art*. Recuperado de <https://vimeo.com/175205257>

Sanderson, J. D., & Gorostiza, J. (2010). *Constructores de ilusiones. La dirección artística cinematográfica en España*. (1ª edición). Valencia: Ediciones de la filmoteca.

Trula, P. E. M. (2019, mayo 20). El esquema de color en el cine: Una pequeña guía para no perderse. Recuperado 20 de agosto de 2019, de Fotogramas website: <http://www.fotogramas.es/noticias-cine/g9915239/el-esquema-de-color-en-el-cine-una-pequena-guia-para-no-perderse/>

9 elementos que debe tener el estudio de un pintor. Recuperado el 11 de Julio de De granero website: <http://degranero.es/el-estudio-de-un-pintor/>

FILMOGRAFÍA

Anderson, W. (2014). *El gran hotel Budapest* [Dramático policiaco].

Burton, T. (2014). *Big eyes* [Biográfico].

Carpintero, F. (2019, julio). *Descubrir el ARTE*. (245).

Cuenca, M. M. (2017). *El autor* [Drama comedia].

Del Toro, G. (2017). *La forma del agua* [Cine fantástico, melodrama, thriller, fantasía, drama y romance].

Deutsch, G. (2014). *Shirley: Visiones de una realidad* [Dramático documental].

Erice, V. (1992). *El sol del membrillo*.

Harris, E. (2003). *Pollock: La vida de un creador* [Biográfico, drama].

Hopper, T. (2015). *La chica Danessa* [Drama].

Ivory, J. (1996). *Sobreviviendo a Picasso* [Drama romántico].

Luengo, J. (2016). *Pedro Almodóvar's Obsessions (III): Art* [Vídeo Vimeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/175205257>

Meirelles, F., & Lund, K. (2002). *Ciudad de dios* [Acción].

Morrison, P. (2009). *Sin Límites* [Drama romántico].

Sorogoyen, R. (2013). *Stokholm* [Drama romántico].

Taymor, J. (2002). *Frida, matices de una pasión* [Drama].

Yimou, Z. (2003). *Héroe* [Dramático acción].

6. ANEXOS

Anexo 1. Transcripción entrevistas a Chema López y Jöel Mestre.

Anexo 2. Guion del cortometraje.

Anexo 3. Descripción del personaje.

Anexo 4. Desglose de guion.

Anexo 5. Scrapbook.

Anexo 6. Análisis de la paleta de color.

Anexo 7. Referencias y moodboard de la ambientación, el decorado, atrezzo y utilería.

Anexo 8. Lista del decorado conseguido para el cortometraje.