



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Ideación y dirección artística de un cortometraje: La gota
que colma el vaso

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Costa Garcia, Aitana

Tutor/a: Barbero Abreu, Cristina

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

Resumen: Este trabajo consiste en el análisis y la puesta en práctica del rol de dirección artística en un cortometraje. El objeto de estudio será “La gota que colma el vaso” una idea original de ficción con una duración aproximada de 20 minutos, en el que se pretende plantear al espectador los límites de la justicia. En este trabajo se verá el desarrollo de la ideación a través de la narrativa, así como el proceso creativo y la construcción estética de un proyecto de bajo presupuesto.

El estudio se apoyará en el estilo de otros directores, tomándose como inspiración y referencia en el proceso de ideación y creación del concepto visual del cortometraje.

Palabras clave: Cortometraje; ficción; artística; dirección

Abstract: This work consists of the analysis and implementation of the role of artistic direction in a short film. The object of study will be “The straw that breaks the camel’s back,” an original fictional idea with a duration of approximately 20 minutes, in which it is intended to pose to the viewer the limits of justice. In this work we will see the development of ideation through narrative, as well as the creative process and aesthetic construction of a low-budget project.

The studio will rely on the style of other directors, taking it as inspiration and reference in the process of ideation and creation of the visual concept of the short film.

Keywords: Short film, fiction, artistic, director

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a Andrea Lozano, Anna Bronchal y Ana Sanchis por estar frente a cualquier situación durante este proceso. A mi madre, por confiar en mi y permitir que haya encontrado un espacio donde he podido expresarme tal y como soy. A Pablo Martínez por ser mi paz y mi tranquilidad, y acompañarme durante este proceso de forma incondicional. Y por último me gustaría darle las gracias a mi tutora, Cristina Barbero, por ayudarme a darle forma a todas las ideas que tenía en mi mente.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	
1.1. <i>Justificación</i>	4
1.2. <i>Objetivos</i>	5
1.3 <i>Metodología</i>	5
1.3.1. <i>Concepción de la idea</i>	
1.3.2. <i>Rol de dirección de arte</i>	
2. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA	6
2.1. <i>¿Qué es la dirección artística en producciones audiovisuales?</i>	6
3.DESARROLLO	6
3.1. <i>Proceso de ideación</i>	7
3.1.1. <i>Idea principal: Estructura y mensaje</i>	7
3.1.2. <i>Referentes</i>	9
3.1.3 <i>.Propuesta artística: sensaciones</i>	12
3.2. <i>Diseño de escenarios</i>	18
3.2.1. <i>Escena 1: Casa de campo</i>	18
3.2.2 <i>.Escena 2: exterior/ interior juzgado</i>	21
3.2.3. <i>Escena 3: baño</i>	22
3.2.4. <i>Escena 4: sala de juzgado</i>	23
3.2.5. <i>Escena 5: casa emilio</i>	25
3.3. <i>Diseño de personajes</i>	31
3.3.1. <i>Vestuario y caracterización</i>	31
4. DIRECCIÓN DEL EQUIPO	35
4.1. <i>Roles de trabajo</i>	35
4.2. <i>Estructura de trabajo</i>	35
4.3. <i>Coordinación con distintos departamentos</i>	36
5. REDES SOCIALES	36
5.1. <i>linea estética</i>	37
5.2. <i>Teaser 1</i>	37
5.3. <i>Teaser 2</i>	37
5.4. <i>Teaser 3</i>	38
5.5. <i>Teaser 4</i>	39
6. CONCLUSIÓN	40
7. BIBLIOGRAFÍA	41
8. ÍNDICE DE FIGURAS	43

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación

El cine posee la capacidad de representar la realidad y evocar emociones, lo que lo convierte en una herramienta capaz de plantear cuestiones en el espectador. Para poder alcanzar este objetivo, es crucial que todos los departamentos trabajen en conjunto de manera armoniosa y que todos los miembros del equipo compartan una visión unificada. De esta manera, se logrará que el resultado del producto refleje la intención original de la obra. En dicho contexto, el director de arte desempeña un papel fundamental al encargarse de la concepción y dirección estética de una pieza audiovisual.

En este trabajo se estudiará el papel del director de arte en producciones audiovisuales y las distintas tareas que implica llevar a cabo este rol. Pasando por un proceso de documentación previo, en función del contexto en el que se plasme el guion literario; la exploración de los distintos espacios; el estudio del color y su psicología; la obtención de los materiales necesarios; el control de la iluminación y los efectos que tiene sobre la escena. Así como la comunicación directa con el resto de departamentos, más concretamente con la dirección de fotografía y el director, pues durante el rodaje serán los que supervisen los elementos necesarios para que la escena y el encuadre transmitan lo que se busca visualmente.

Se escoge como objeto de experimentación: *La gota que colma el vaso*, un cortometraje de bajo presupuesto y de 20 minutos de duración. La pieza ha sido creada en la Comunidad Valenciana por un grupo de estudiantes de la Universidad Politécnica de Gandía. Se cuenta la historia de Emilio un abogado al borde del suicidio, tras replantearse lo que le ha llevado a dónde está. Proyecto co-dirigido con Anna Bronchal Fuster, alumna de la UPV. Esta idea nace a partir de un trabajo de la asignatura cursada en segundo de carrera en el primer cuatrimestre del grado en Comunicación Audiovisual. *Proceso cinematográfico*, asignatura donde se explora el desarrollo de productos cinematográficos.

Nuestra propuesta inicial para un proyecto ficticio fue *La gota que colma el vaso*. Sin embargo, a la hora de su ejecución ha experimentado cambios significativos en su narrativa. El profesor ve algo especial en el proyecto, lo que nos motiva a abordarlo de la manera más profesional posible. Este impulso nos lleva a formar un equipo con personas con las que compartimos afinidades y competencias del audiovisual. Nutrirnos los unos de los otros era la mejor forma de cerrar una etapa tan importante.

Otra de nuestras principales motivaciones es seguir con la línea de nuestros proyectos realizados a lo largo de la carrera: una narrativa y un mensaje con una carga social significativa.

Con este trabajo se pretende que el espectador se detenga y reflexione sobre su entorno, y creemos, que el cine es un medio valioso para crear conciencia sobre

cuestiones sociales relevantes, dentro de un mundo que avanza constantemente a un ritmo vertiginoso.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal en relación a la dirección artística, es conocer como idear un cortometraje, desde su narrativa y construcción de un mensaje, hasta el aspecto visual de los escenarios y la caracterización de personajes. Se pone como medio de experimentación *La gota que colma el vaso*. Para llevar a cabo este objetivo, se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Descubrir el departamento de arte y todo lo que conlleva ser directora artística en producciones cinematográficas.
2. Aprender a construir un producto de calidad, que consiga acercarse lo máximo a la realidad.
3. Construir un mensaje dotado de carga social significativa, utilizando la dirección de arte como medio para transmitir temas relevantes.

A través de la exploración de estos objetivos específicos, se busca no solo comprender los aspectos técnicos de la dirección artística, sino también su capacidad para influir en la narrativa y en la comunicación de mensajes profundos y sociales en el mundo del cine.

1.3. METODOLOGÍA

Nos basámosen el método *Scamper*, creado por Bob Eberlee, el cual parte de la premisa de generar ideas a partir de verbos de acción: sustituir, combinar, adaptar, modificar, poner en otros usos, eliminar y reordenar.

1.3.1. Creación de la idea

Para la creación de la idea se toman las siguientes acciones:

Modificar

Esta fase implica la modificación del proceso de forma que se resuelvan problemas que mejoren el producto. Teniendo en cuenta que se parte de una idea preconcebida, se plantea la posibilidad de modificarla y así poder reforzar su mensaje.

Eliminar

Como su nombre indica, esta fase permite eliminar aquello que afecte al producto. Al ser un proyecto muy ambicioso de bajo presupuesto, comenzamos por limitarnos a nivel narrativo y eliminar aquellas cosas que en un futuro nos pudieran dificultar por falta de recursos.

Reordenar

Esta fase permite la reorganización del producto. Fuimos modificando el orden narrativo de la historia, hasta encontrar un inicio, un conflicto, un clímax y un final.

1.3.1. Rol de dirección artística

En cuanto a la metodología a la hora de llevar a cabo el rol de dirección artística

se pretende comenzar tras la lectura del guion con:

Lluvia de ideas

En concreto se realiza un *brainstorming de estrella*, este permite una concepción global de: *¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Cómo?, ¿Cuándo?, ¿Por qué?* Muy útil a la hora de crear una concepción escena por escena y de la psicología de cada uno de los personajes.

Búsqueda de referentes y bocetaje

En esta fase se plantean de manera simultánea, puesto que mientras se van descubriendo referentes visuales se desarrolla el bocetaje y la concepción de elementos y del espacio.

Distribución de tareas

Una vez claro hacia dónde se quiere llegar y qué se quiere crear, es necesario establecer las tareas a desarrollar durante el proceso para tener una visión más clara del mismo, a corto, medio y largo plazo.

Puesta en práctica

En esta fase se pone en práctica las decisiones tomadas, en este caso junto al equipo se comienza a dar forma al producto, mediante la obtención del material, la búsqueda de localización, la comunicación con otros departamentos y por supuesto, la preparación previa al rodaje. Es la etapa que requiere de un mayor esfuerzo y comunicación con el equipo para ser ejecutada con éxito.

2. LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

2.1. ¿QUÉ ES LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA EN PRODUCCIONES CINEMATOGRAFICAS?

Pamela Howard (2009), escenógrafa y directora de teatro, en su libro *¿Qué es la escenografía?* recopila una serie de definiciones de algunos escenógrafos: Según Lilja Blumenfeld es una conspiración — espacial, visual y auditiva — en la que el escenógrafo trabaja como lo haría un espía. Así como Haibo Yu, la entiende como el diseño de los componentes visuales de un espacio de representación.

El lenguaje de la escenografía se encuentra ligado al mundo del arte, ya que comparten un vocabulario común en cuanto a la concepción de los volúmenes, los espacios, el uso del color y los materiales. Dichos elementos no se consideran conceptos abstractos, si no herramientas prácticas que permiten descifrar el lenguaje dramático de forma tangible y concreta.

La dirección de arte nace como una aplicación directa en el diseño de la escenografía de los teatros, técnicas y procedimientos que se aplicaron años más tarde en el cine, antes de que se desarrollara el lenguaje cinematográfico tal y como lo conocemos hoy en día. En sus inicios, la creación de escenografías requería de la colaboración de arquitectos y artistas que adaptaban sus habilidades a la producción de *matte paintings*, pinturas de fondo que complementaban los espacios reales. Hoy en día, la dirección artística abarca una variedad de campos, incluyendo la publicidad, teatro, cine, moda y videojuegos.

Los creadores de espacios buscan, encuentran, modifican, acomodan o construyen de la nada los lugares que después se habitarán o no por los actores, se iluminarán y se explorarán con la cámara. Preparan la escena de esa “puesta en escena” tan difícil de definir y aprender. (Del Pilar, 2015)

Este desempeña un papel crucial en la creación de la atmósfera y el ambiente de una producción audiovisual, incluyendo la percepción del espectador y la narrativa. En el cine, por ejemplo, los directores de arte trabajan mano a mano, con el director y el director de fotografía para garantizar que la estética y el diseño de los escenarios vayan acorde con la visión general de la película.

Además, el director de arte debe coordinarse estrechamente con el departamento de vestuario y maquillaje para asegurarse de que todos los elementos visuales estén en armonía y contribuyan al aspecto general deseado. Asimismo, asume la responsabilidad de supervisar que todos los objetos, muebles y elementos presentes en la escena cumplan su función y encajen de manera coherente en el contexto de la producción. Su tarea es fundamental para garantizar la cohesión visual y la estética de la obra.

En muchas ocasiones la subtextualidad que se trabaja acorde con los escenarios es imperceptible a ojos del espectador y de la cámara. El trabajo en la dirección artística es construir simbolismos adaptados a la narrativa de la historia y la psicología de los personajes.

Teniendo esto en cuenta se pone como efecto práctico la dirección de arte de *La gota que colma el vaso*, cortometraje basado en los límites de la justicia y la corrupción en el ámbito de la abogacía.

3. DESARROLLO

3.1. PROCESO DE IDEACIÓN

Para llevar a cabo el proceso de ideación de un cortometraje se necesita de unos cimientos sólidos. Este proceso se plantea desde la fase de construcción del guion hasta la psicología y caracterización de los personajes.

La construcción de un cortometraje cuenta con una fase de preproducción donde se engloba: el guion, la búsqueda de referentes, las sensaciones artísticas, bocetajes, construcciones de escenarios y personajes. Para ello se ha requerido de un trabajo en equipo, donde todos tienen la misma concepción de la idea que se quiere transmitir.

Cabe destacar que el marco histórico el cual se encuentra la historia es en el contemporáneo, todo su aspecto visual y narrativo está definido por el estilo de vida de hoy en día.

3.1.1. Idea principal: Estructura y mensaje

La gota que colma el vaso parte de la premisa de preguntarse, ¿qué es la justi-

cia?, ésto además, hizo que se planteara la situación por la que pasaba un abogado a la hora de defender a un asesino o a alguien indudablemente culpable.

Se planteó inicialmente el siguiente *logline*: “Un abogado arrepentido por como ha enfocado su trabajo y su vida se replantea su función dentro del sistema jurídico”.

A la hora de darle forma a una idea preexistente Tarkovky (2002), explica lo siguiente:

Tengo que decir que, para mi, el problema del primer esbozo tiene que ver mucho más con el modo de mantener su forma <<infantil>>, originaria, que con su mismo origen. Porque aquella primera idea, por precipitaciones del trabajo, tiende a deslavarse, a deformarse y quedar destruida. (p.150)

Tomando sus palabras se plantea la modificación de la idea de la forma más constructiva posible. Se necesita de una premisa, un “mensaje”, que llegue a generar una cuestión en el espectador, incluso marcar una línea estética. Para ello se tuvo que deshacer de muchos otros conceptos que anteriormente pensábamos que iban a ser esenciales en nuestra historia, y así llegar a otros.

Manteniendo la idea de un abogado arrepentido se desarrolla un nuevo *logline*: “Emilio, un abogado gitano, se encuentra al borde del suicidio debido a la profunda crisis moral que se enfrenta al replantearse su trayectoria en la abogacía tras su último caso. Durante años se ha dedicado a defender a mafiosos corruptos entre ellos: políticos deshonestos, empresarios sin escrúpulos, dueños de bancos y farmacéuticas. Ahora, Emilio se enfrenta a la realidad del daño causado por sus clientes mientras se debate entre el remordimiento y la posibilidad de buscar la redención.”

Una vez establecido el tema, la premisa, la acción y el personaje se decide seguir el consejo de Syd Field (1979): “El siguiente paso es ampliar el tema. Llenar de contenido la acción y centrarse en el personaje para expandir la línea argumental”.³

Para darle una mayor profundidad al personaje principal y a la trama decidimos que Emilio fuera de etnia gitana. Nuestro propósito es normalizar dentro del audiovisual la presencia de un gitano con roles “no estereotípicos”, es decir no encasillarlo en papeles de delincuencia. El contexto que nos enmarca es la existencia de prejuicios antigitanos arraigados a la sociedad durante muchos siglos. Los payos y las payas reciben mensajes, prejuicios y estereotipos que se tienden a perpetuar en el tiempo. Dicha inclinación nos lleva a generar juicios erróneos sobre el pueblo gitano. Con ello se pretende desestigmatizar y dar a conocer la vida y la cultura gitana dentro de un marco sano y libre de prejuicios.

Se establecieron las siguientes sensaciones antes de ofrecerle al guionista el documento con todo lo necesario para construir la historia:

- La esencia del pueblo gitano.
- La depresión.

- La dualidad: ética y moral.
- La justicia y la injusticia.
- El bien y el mal.
- La corrupción.
- La desigualdad y distinción hacia el pueblo gitano.
- El poder a través del dinero.

Estos fueron los temas que quisimos abarcar para hacer un guion más contundente y con una estructura llena de simbolismo y mensaje, que desglosaremos más adelante en los siguientes puntos. (Ver guion literario en Anexo I)

3.1.2 Referentes

El proceso creativo detrás de un cortometraje, es un baile entre lo que pasa por nuestra imaginación y la realidad, un juego de elementos visuales y narrativos que coexisten juntos para crear una historia. Para ello realizamos búsquedas de aquello previamente existente, la influencia de diversos referentes artísticos juega un papel fundamental. Estos referentes que van desde obras cinematográficas y visuales hasta la literatura y la pintura pueden llegar a inspirarnos en la construcción de nuestra historia.

Cada una de las influencias se convierte en hilo conductor en la visión de un director. Para *La gota que colma el vaso* se han tenido en cuenta un amplio abanico de referentes de distintos ámbitos. Para la construcción de la idea se bebe del teatro, el cine y la literatura.

Uno de nuestros mayores referentes literarios es *La República* de Platón, punto de partida que no nos dejó indiferentes a la hora de comenzar con la ideación de este cortometraje. Al trasladarlo a nuestro marco vital se exploran los diferentes tratos que hay dentro del ámbito de la justicia que hasta ese momento eran desconocidos. Este punto de curiosidad nos hizo indagar más allá sobre la idea entre el bien y el mal.

En términos cinematográficos *La gota que colma el vaso* parte de la premisa de construirse como un género de thriller psicológico apoyándose en distintos autores y películas de este ámbito.

El thriller psicológico es el efecto psicológico que el suspense suscita en el público, de manera continua e implacable, a partir de la lenta resolución de la acción, en vez de los elementos que podamos identificar como rasgos genéricos en términos de iconografía, trama o estructura formal. (Luzón Aguado, 2002)

Se utiliza esta definición como referencia narrativa a la hora de mostrar el mensaje, teniendo como objetivo despertar una reacción en el espectador.

Para llevarlo a cabo a través de la pantalla y construir una narrativa con unos buenos

cimientos, se establecen dos principales referentes audiovisuales: Martin Scorsese y Rodrigo Sorogoyen.

Martin Scorsese

Director y guionista estadounidense.

En el cine de Scorsese la ocupación de los personajes y su relación con la sociedad forman parte importante de los rasgos que definen a los personajes, ya que los sitúa en un estratosocial definido y los envuelve dentro de un canon icónico representativo del personaje promedio. (Gil Ruiz & Taborca-Hernández, 2019, pág.656)

Situar nuestra historia en un contexto que influenciara a nuestro personaje principal; Emilio y conocer sus raíces es fundamental para construir a este personaje y como llega a corromper su moral. Ésto nos acerca a la manera de concebir una película como lo hace Scorsese, construyendo un personaje de moral cuestionable , dejando atrás los prejuicios, simplemente deja que el espectador entienda su historia. Además los personajes de sus películas son diferenciados por sus desequilibrios creados en su pasado o obsesionados por el reconocimiento social.

Los protagonistas de Scorsese son comunes en su cine y se como la mayor marca de estilo e identidad. Se erigen como representación del sueño americano de superación y prosperidad; aprovechan las oportunidades del sistema moviéndose con astucia en la frontera de lo legal o en la ilegalidad misma. Comparten rasgos mentales, ciertos aspectos del perfil psicológico e identidad y conciencia, pero lo que es más determinante, y conviene resaltarlo, es el modelo narrativo del personaje. (Gil Ruiz & Taborca-Hernández, 2019, pág.669)

Para la ideación y la formación psicológica de nuestro personaje principal, Scorsese ha sido una gran inspiración por su estilo cinematográfico marcado e identificación icónica de sus personajes.

Rodrigo Sorogoyen

Director y guionista español. Su visión crítica y su filmografía ha inspirado a la construcción narrativa y visual de *La gota que colma el vaso*, en concreto su película *El reino* (2018).

“La primera gran producción española del siglo XXI que denuncia la corrupción que ha provocado mayor desconexión entre los políticos y los ciudadanos en la historia de la democracia.” Así lo define la revista *Fotogramas*, una película que trata sin tapujos sobre la corrupción y el abuso de poder que sufre el sistema español.

La película habla por si sola gracias a la construcción de los personajes y caracterización de cada uno de ellos, puesto que se pueden identificar a ciertos personajes públicos de la vida real con los de la película. Esto nos ha servido de inspiración para la construcción de uno de nuestros personajes principales, Gonzalo, pretendiendo

construir su imagen corrupta y manipuladora que lleva Emilio hacia un declive emocional.

En cuanto a referentes en el mundo del teatro y la escenografía:

Miguel Vargas

Director escénico e historiador. Tras escuchar una entrevista sus palabras me abrieron los ojos: “¿El gitanismo? Yo lo explico cuando me preguntan cómo hacer frente a lo contrario: primero vamos a entender qué es ser gitano y luego podremos entender el resto”.(Vargas, 2020)

Tomando las palabras de Miguel Vargas, nos dimos cuenta que para desestigmatizar al pueblo gitano deberíamos de saber lo que era ser gitano, a la hora de construir el universo de Emilio y meternos en la representación de esta etnia, vimos necesario la concepción de referentes que pertenecieran a el mismo.

Sus obras son una representación de la cultura romaní con el objetivo de desestigmatizarla, construyendo una sociedad sana e igualitaria, destacando así la cultura y sus raíces a través del teatro.

A lo largo del trabajo hay pinceladas de la concepción artística de Miguel Vargas que han servido para la construcción de la dirección artística de *La gota que colma el vaso*.

En cuanto a series y películas en concreto hay varias que han servido de referencia para la construcción artística del cortometraje como pueden ser:

Better Call Saul (2015), serie de televisión estadounidense, drama creado por Vince Gilligan de los creadores de *Breaking Bad* (2008 - 2013). Esta serie parte de esta premisa: Jimmy McGill, un ex estafador que intenta convertirse en un abogado respetable.

La serie muestra la doble vida de Jimmy, que cobra un gran peso gracias a la escenografía y construcción del personaje. Los tonos fríos y cálidos se remarcan en función del espacio donde se encuentra y el estado de ánimo de cada uno de los personajes. La serie fue una de las mayores inspiraciones a la hora de la construcción visual de los escenarios, en concreto: la casa de Emilio (escena 5) y los juzgados (escena 2 y 3).



Figura 1. Comparativa entre un fotograma de *Better Call Saul* (2015) y *La gota que colma el vaso* (2023).

Como podemos ver en la figura 1, la casa del hermano de Jimmy tiene un aura oscura y fría, y uno de los elementos característicos: las ventanas venecianas. La construcción de la escena 5, se plantea como foco de inspiración para construir el escritorio y el ambiente de casa de Emilio.

Como se nombra anteriormente, encontramos similitudes en las salas de juicio de la serie y lo que se propone a nivel visual para el cortometraje, un lugar donde reside la justicia y denote poder por si mismo.

Spiderman(Sam Raimi, 2002), presenta la mansión Osborn donde vive Willem Dafoe, que encarna el papel del duende verde principal antagonista, psicótico y millonario.

El escenario de su casa cobra un peso visual muy marcado que acompaña al estado mental y social del personaje. Un escenario que describe su estatus social por la calidad de sus elementos como pueden ser:

- Las grandes colecciones de figuras y máscaras.
- Las lámparas altas y de formas excéntricas.
- La alfombra de damasco.
- El uso del color.
- Uso de la iluminación oscura y puntual.
- La presencia de la madera oscura en los muebles y marcos de las puertas.
- Presencia de la chimenea.



Figura 2. Comparativa entre un fotograma de *Spiderman* (2002) y *La gota que colma el vaso* (2023). Creación propia.

3.1.3. Propuesta artística

Tras la lectura definitiva del guion se construye una propuesta artística. Escenario por escenario se van describiendo las sensaciones que transmite cada escena, así como, los personajes que intervienen y sus estados de ánimo. Para poder llevar a cabo una visión más completa se desarrolla una propuesta inicial por cada una de las localizaciones, del vestuario y de la caracterización de cada uno de los personajes. Este proceso nos ayudará a la hora de diseñar cada uno de los espacios y en la elección del atrezzo.

El espacio es un ingrediente vital de la escenografía y la dramaturgia, es la manera en la que se percibe la experiencia dramática y aquello con lo que se le da forma. Con la acción, el color, la imagen y las palabras, el espacio se llena de vida y acción, y entabala relación con el público dirigiéndose directamente a él, dialogando con él. (Pamela Howard ,2009, pg.47)

En función de la estructura del guion y lo que ocurre en cada una de las escenas se generan unas sensaciones, una localización donde ocurre la acción, los personajes que intervienen y sus respectivas emociones, una paleta de color y elementos que cobran una importancia en la narrativa.

Escena 1

- Tratamiento: En esta escena vemos una comida familiar. Emilio se encuentra solo, apartado fumando un cigarro. Tras ir su madre a buscarlo, mantiene una breve conversación con él.

- Personajes:
 - Emilio: Aquí encontramos a un Emilio disociado de la realidad en la que se encuentra. Está distante e inquieto y su mirada está vacía y triste.

 - Anaís: Madre de Emilio. Mujer decidida con carácter fuerte. Muestra cariño hacia su hijo aún que le apene las decisiones que ha tomado en su vida.

 - Familia: Alegre y con personalidad propia.

- Sensaciones:
 - La tristeza de Emilio.
 - Distancia entre la familia y Emilio.
 - Entorno natural.
 - Festejo.
 - Calidez y alegría.
 - Esencia del pueblo gitano.

- Elementos:
 - Lugares diferenciados del exterior de la casa.
 - El teléfono.
 - La familia.

- Localización: Casa de campo rodeada de naturaleza.
- Paleta de color:

Se escoge una gama de colores grises para reflejar el lugar dónde se encuentra Emilio y los colores más vivos por la presencia de la naturaleza y el lugar donde se sitúa la familia.

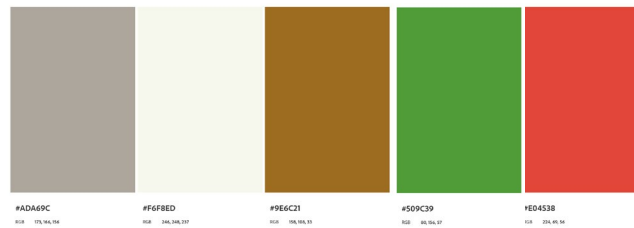


Figura 3. Propuesta de paleta de color para la casa de campo. Creación propia (2023)

Escena 2

- Tratamiento: Emilio camina al interior del juzgado. Durante el trayecto tiene una conversación telefónica con Gonzalo, su jefe. Al llegar al interior se encuentra con la fiscalía y la acusación con quienes mantiene una conversación, previa al juicio.
- Personajes:
 - Emilio: Se encuentra en una situación distinta a la de la primera escena. Vemos a un hombre comprometido y seguro con su trabajo.
 - Fiscal: De personalidad irónica y avispada. Sabe manipular muy bien las palabras para persuadir al juez. Tiene tendencias racistas y elitistas.
 - Acusación: Mujer muy competente y astuta en el ámbito laboral, es consciente del panorama dominado por hombres en el que se encuentra. Se niega a ser manipulada por nadie, es por ello que muestra un fuerte sentido de autonomía. Conoce el caso al que se enfrenta, no es la primera vez que se opone a Emilio. Está completamente en contra de los hechos ocurridos, por lo que empatiza con las víctimas y su forma de hacer justicia es dándole todo en el juicio. Mantiene una actitud políticamente correcta cuando habla, al contrario que el fiscal.
- Sensaciones:
 - Ritmo frenético de la ciudad.
 - Reflejo de las relaciones entre abogados.
 - Seriedad.
- Elementos importantes:
 - El teléfono.
 - Cuerpo de seguridad.
 - Goteras.
- Localización: Exterior e Interior del juzgado conectados (calle transitada y recepción amplia).
- Paleta de color:

Se escoge una paleta de color luminosa que dote de elegancia a la escena.

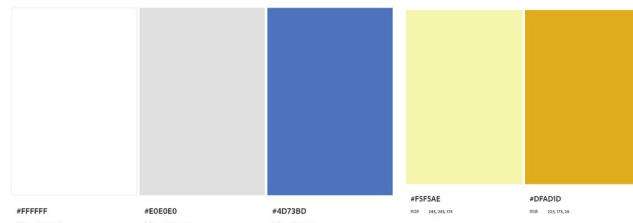


Figura 4. Propuesta de paleta de color para exterior/interior juzgado. Creación propia (2023)

Escena 3

- Tratamiento:, Emilio visita el baño, tras la conversación anterior. En esta escena recibe una llamada de Gonzalo que cada vez se pone más tensa.
- Personajes:
 - Emilio: En esta escena el personaje empieza a perder la cordura y poco a poco le va superando la situación en la que se encuentra.
- Sensaciones:
 - Arrepentimiento.
 - Inestabilidad.
 - Frialdad.
 - Sobriedad
 - Intimidad
- Elementos importantes:
 - El teléfono.
 - El espejo.
 - Grifo /pérdida de agua.
- Localización: baño del juzgado.
- Paleta de color:

Se escogen colores oscuros, pero que mantienen la elegancia de la localización anterior. Se pretende que un color destaque sobre el resto, en este caso se escoge el tono ocre.

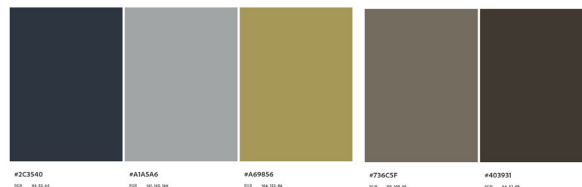


Figura 5. Propuesta de paleta de color para el baño. Creación propia (2023)

Escena 4

- Tratamiento: En el trancurso del juicio podemos ver que se trata de un caso grave para Emilio, a veces, se encuentra con la mirada perdida. Emilio empieza a estar harto de ser la cabeza de turco de un beneficiario más grande. En esta escena vemos un juicio contra Israel, quien a malversado las remesas de pastillas de la farmacéutica “Pezca”.

- Personajes:
 - Emilio: Está afectado y arrepentido tras escuchar lo que ha provocado el envenenamiento de la remesa de ibuprofenos.
 - Israel (acusado): A simple vista se puede percibir como es Israel, su estilo de vida y con quién se relaciona. Es un estereotipo de persona con una vida desestructurada. Se involucró en este caso por dinero. Sigue la filosofía de “Mejor estar en la cárcel que en la calle”, vive bajo las reglas de su barrio.
 - Acusación: Decidida e implicada con que se haga justicia.
 - Fiscal: Quiere demostrar su control sobre la situación y eso lo hace meterse en el papel de una persona pedante.
 - Juez: Hombre serio que tiene claras sus convicciones.
- Sensaciones:
 - Tensión.
 - Seriedad.
- Elementos importantes:
 - Vaso con agua.
 - Personas afectadas.
- Localización: Sala de juicio.
- Paleta de color:

Se escogen colores de la misma línea cromática que en la entrada del juzgado, para seguir una cohesión. Sin embargo se añade el color azul que transmite la seguridad y la calma que se necesita en esta escena.

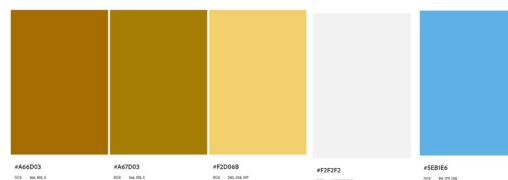


Figura 6. Propuesta de paleta de color para sala de juzgado Creación propia (2023)

Escena 5

- Tratamiento: Emilio llega a casa, donde se encuentra en un estado lamentable. Se pone un vaso de whisky, se dirige a buscar el veneno y lo vierte en su interior. Sentado en su escritorio, ignora las llamadas telefónicas entrantes. Está a punto de beber y ponerle fin a su vida. Gonzalo, su jefe, llega a su casa y mantienen una conversación llena de reproches. Ambos beben de sus res-

pectivos vasos, uno de ellos esta envenenado. Un vaso cae al suelo dejando al espectador sin saber de quién es. Esta es la última escena, quedando un final completamente abierto.

- Personajes:

- Emilio: Llega a casa después del juicio, con un sentimiento de culpa que le lleva a una situación de estrés, angustia, desesperación y descontrol.

- Gonzalo: es otro de los personajes principales de la historia que aunque no lo veamos hasta la última escena, lo conocemos a través de su voz que escuchamos en las llamadas telefónicas a lo largo del cortometraje. Es una persona despreciable y carente de todo respeto por la vida humana. Su prioridad es él mismo, colocándose por encima de cualquiera. Necesita el control total sobre todas las situaciones. Cuenta con un séquito de personas que trabajan para él, para no mancharse las manos. Es el arquetipo de “político corrupto”, mostrándose desagradable, racista y posiblemente homófobo. A pesar de sus características negativas, Gonzalo posee una inteligencia y una astucia que le han permitido alcanzar la posición en la que se encuentra. Está dispuesto a hacer lo que sea para mantenerse en la élite.

- Sensaciones:

- Tensión.
- Desequilibrio.
- Ansiedad.

- Elementos importantes:

- Vaso con whisky.
- El teléfono.
- Fuego de la chimenea.
- Bote de pastillas.

- Localización: Casa de Emilio.

- Paleta de color:

Se establecen tonos verdosos para marcar la toxicidad del espacio, así como una gama de marrones oscuros del mobiliario.



Figura 7. Propuesta de paleta de color para casa de Emilio. Creación propia (2023)

3.2. DISEÑO DE ESCENARIOS

Para la ideación de cada escenario se establecieron referencias de localizaciones, que no tuvieran que modificarse demasiado y que naturalmente fueran así.

Se determinaron una serie de características por localización, para que a la hora de presentarse al resto del equipo, tuvieran una visión clara y compartida de la idea de cada una de ellas.

“No te dejes seducir por el espacio. Intenta no ver el espacio tal y como es, sino como podría ser cuando la huella de tu trabajo lo haya impregnado”(P. Howard, 2009).

Partimos con esta premisa a la hora de la búsqueda y diseño de localizaciones, y así poder encontrar un lugar que sea lo más conveniente para el proyecto.

Una vez planteada la visión general por cada una de las escenas, pasamos al proceso de bocetaje donde se fueron incorporando los distintos elementos decorativos y de *atrezzo*, para ello se requiere de un desglose de arte para ir estableciendo cada uno de ellos y su forma de conseguirlos. (Ver desglose de arte en Anexo II)

Siguiendo el planteamiento de Miguel Ángel Vargas (2021) la puesta en escena requiere de una organización visual, sonora y coreográfica que permite al espectadores llevarlo al foco de atención de un tiempo y un espacio en concreto.

Esta concepción es fundamental a la hora de diseñar un espacio. De esta forma se tendrá en cuenta:

- El guion técnico y las localizaciones para la búsqueda de composiciones.
- La iluminación para las sensaciones de cada uno de los espacios.
- Las acciones y el movimiento de los personajes para la organización del espacio.
- Las sensaciones de cada escena para la elección de la gama cromática.
- La textura sonora para la elección de los materiales.

3.2.1. Escena 1: Casa de campo

Casa rodeada de campos alejada de la vida de ciudad. Un lugar acogedor y familiar dónde pasar cada domingo.

Preproducción

Localización

Para la casa de campo se tienen unas características muy marcadas a la hora de su búsqueda. Lo ideal es encontrar una casa rodeada de vegetación, alejada de un centro urbano, antigua, desgastada por el tiempo.



Figura 8. Propuesta de localización para el exterior de la casa de campo. Creación propia (2023)

Nos centramos en buscar un exterior dónde haya dos zonas: una donde se encuentra el protagonista y otra donde está la familia. Estos dos espacios, se diferencian a través de la distancia y de la idea de que el personaje principal esté más alejado de su familia. Para ello se plantea la posibilidad de que, él esté apoyado en un muro de hormigón más oscuro y gris, para transmitir sobriedad, impersonalidad y frialdad que contraste con el resto. Sin embargo la familia se encuentra en un espacio acogedor, colorido, de festejo y con personalidad.

Iluminación

La iluminación es natural de día. Se busca generar sombras en la zona dónde se encuentra Emilio.

Color

Los colores que se busca que destaquen son:

- El verde, remarcando el espacio natural en el que se encuentran.
- Policromo, la variedad de colores vivos con la intención de que tramitan diversidad y alegría visual.

Materiales

Los materiales que se buscan que queremos que destaquen son la madera y el cemento.

- La madera por su cálidez y su relación con lo natural.
- El cemento por frialdad y su artificialidad.

Atrezzo

Los elementos importantes para la decoración del set son:

- Sillas de distinta clase: plástico, madera y esparto.
- Sombra con cañizo
- Ropa tendida
- Instrumentos musicales: cajón, guitarra.
- Flora: esta selección de flores se ha escogido por su frondosidad y la variedad de colores vivos que ofrecen como: Geranios y Gitanillas. Respecto a las flores y plantas silvestres, son aquellas que se encunetran en el propio campo.

- Lavadero: reflejar la naturalidad a partir de la ropa tendida, inspirada en la imagen de la tenderos de los bloques de edificios de los barrios.

Una vez escogida la localización se trabaja con la misma (Figura 9), decorándola al detalle, la intención es añadir más verde y color con la ayuda de flores vivas, macetas y flores silvestres. Se pretende conseguir recargar el paisaje con más naturaleza, así como de elementos costumbristas que nos situen en el contexto que nos encontramos con más facilidad:

- Cartel de “El corral de los Salazar” (se quiso hacer un guiño al nombre de la casa de campo del protagonista John Montoya)

- Cañizo.

- Paella.

- Los cajones y las guitarras.

Estos elementos nos meten en la situación e incluso llegamos a empatizar con ese momento costumbrista español.

Para la construcción de la familia se decide agrupar de 15 á 18 figurantes gitanos de distintas edades para simular una familia completa. Esto nos dará juego a la hora de la narrativa, poniendo a las distintas personas realizando distintas actividades y/o acciones. Descripción de espacios por grupo de personajes:

- Brasas dónde se cocina la paella: encontramos a tres mujeres cocinando, con variedad de alimentos y utensilios necesarios para su elaboración.

- Zona de juego: Grupo de niños jugando un partido de fútbol, con un balón, un par de porterías hechas de bloques de cemento y un banquillo. Se decide reutilizar un futbolín viejo para reforzar la imagen.

- Zona de sombra: Lugar donde parte de la familia tocan canciones con el cajón y las guitarras, y otros ponen la mesa donde van a comer.



Figura 9. Localización escogida para la casa de campo. Creación propia (2023)



Figura 10. Boceto diseño de la casa de campo . Creación propia (2023)

Se encuentra en la localización escogida, el segundo espacio dónde se situa nuestro personaje principal: una caseta de cemento gris contigua a la zona de sombra donde esta la familia, como se puede observar en la figura 10. Se decide enmarcar al personaje entre hazadas y picos para darle una mayor agresividad a la imagen y poder describir mucho mejor la sensación personal del personaje. Se plantea el no recargar demasiado el espacio para marcar el foco de atención en él.



Figura 11. Zona de Emilio. Creación propia (2023)

Producción

A pesar de tener la localización en la fecha estimada y todos los preparativos listos para su filmación, se decide no grabar por falta de figuración para la construcción de la familia.

3.2.2. Escena 2: exterior/interior juzgado

Zona de trabajo dónde se encuentran grandes entidades y suele ser transitado por gente de alto cargo. Así como el interior, zona amplia y luminosa con características de la arquitectura modernista.

Preproducción

Localización

Se parte con la premisa de que esta escena se hará a través de un plano secuencia pasando de exterior a interior. Fue un punto de partida a la hora de establecer unas

pautas claras para la búsqueda de la localización.

Se busca lugares con entradas emblemáticas cuyo interior concuerde con una estética modernista y un recibidor amplio y luminoso. También se quiere transmitir la majestuosidad y el poder a través del lugar.



Figura 12. Propuesta de localización para el exterior/interior juzgado. Creación propia (2023)

Iluminación

Lugar luminoso.

Color

Predominio del blanco, por la limpieza y seguridad que transmite.

Materiales

- Mármol, por su fuerza y elegancia.
- Cristal, brillo y elegancia.

Atrezzo

El atrezzo en esta escena es mínimo, únicamente se pretende simular el arreglo de tuberías del eficio para crear unas goteras en el techo.

Producción

Debido a la disponibilidad de las entidades públicas ha sido imposible grabar en las fechas estimadas.

3.2.3. Escena 3: baño

Preproducción

Localización

La escena del baño destaca por la tensión que se pretende generar en el espectador, por lo que traves del arte se busca una localización con estas características :

- Gran cantidad de puertas: que se mantenga la tensión de que en algún momento alguien esté escuchando la conversación del protagonista.
- Un espejo alargado: Se pretende ver como el personaje va debilitándose a través del espejo a medida que transcurre la conversación.
- Elemento destacable por su color: La tensión se trasmite muy bien a través de los colores y su psicología.
- Elegancia: se establece guardar una coherencia con la localización del juzgado, ya que el protagonista entra antes del juicio a hablar por teléfono.

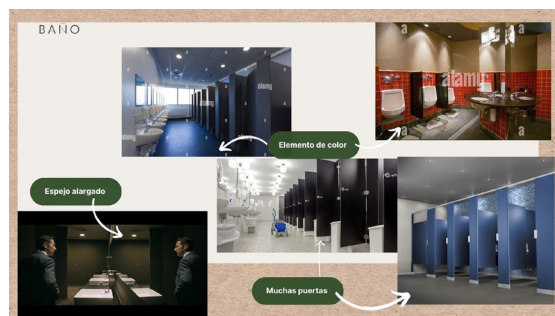


Figura 13. Propuesta de localización para el baño del juzgado.
Creación propia (2023)

Iluminación

Se busca una iluminación fría de ambiente.

Material

-Mármol

Atrezzo

- El maletín será el único atrezzo que haya en el baño, para poder jugar con las composiciones.

Producción

Esta es una de las localizaciones que se pudo grabar en los baños de los cines Axió, no todos los requisitos anteriores pudieron ser cumplidos como se tenía ideados, por ejemplo: la gran cantidad de puertas no se encontraban frente al espejo, por lo que se soluciona la tensión que se busca a través del departamento de fotografía, mostrando las puertas que se encuentran en el lateral del baño.

Por otro lado el baño cumplía con un espejo alargado, picas de baño circulares y la presencia del color marrón roto en los azulejos, cumplían a la perfección con lo diseñado. Aunque se pretendió reforzar el aspecto elegante, añadiendo luces leds en la parte superior del espejo y en la pared de atrás que se veían tras el reflejo.

Quedamos muy satisfechas con el resultado y la sensación visual tras la cámara.



Figura 14. Frame de la escena del baño de *La gota que colma el vaso*. Creación propia (2023)

3.2.4. Escena 4: sala de juzgado

La sala del juzgado es un lugar amplio, luminoso y serio, donde reside la justicia.

Preproducción

Localización

Se establecen una serie de requisitos a la hora de buscar el espacio:

- Techos altos.
- Ventanas: Para poder conseguir la luminosidad del espacio.
- Elementos reconocibles: Ya sean lámparas o los detalles en las mesas y/o butacas.

Desde el primer momento se encuentran complicaciones a la hora de grabar en un juicio, por lo que se hace una lista de todos los ayuntamientos de la zona cuya sala de plenos encaje con la estética que se buscaba. (*Anexo documento lista de ayuntamientos*)

No se plantea crear un espacio desde cero debido a la falta de presupuesto.

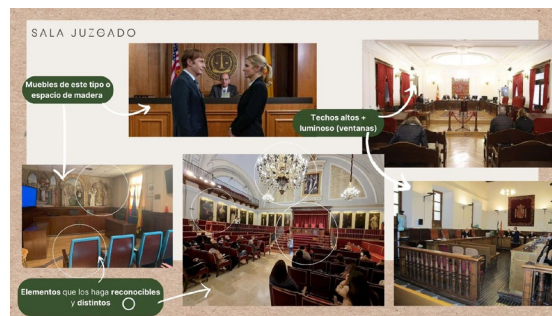


Figura 15. Propuesta de localización para la sala de juicio. Creación propia (2023)

Iluminación

Luz natural de día y puntual para remarcar ciertos elementos.

Color

Se escoge el color azul por su vinculo a la introspección y su sensación de calma y estabilidad. Se descarta el color rojo, por su agresividad visual y presencia en pantalla.

Elementos

- Madera, material que está presente en la mayor parte de los edificios y oficial estatales, en concreto los juzgados. De notan fuerza y confianza.

Atrezzo

En esta escena se necesita de un atrezzo muy concreto:

- Vasos de agua.
- Documentos.
- Imágenes de personas afectadas físicamente.

Producción

No se ha llegado a grabar debido a la poca disponibilidad de los ayuntamientos y de los actores.

3.2.5 Escena 5: casa emilio

Casa del protagonista, que convierte de su hogar su trabajo. Lugar que remarca su estatus social.

Preproducción

Localización

La casa de emilio se plantea de forma que coexistan dos espacios en una misma planta. Una casa acorde con la personalidad de nuestro personaje, se busca una localización con las siguientes características:

- Loft : *Concepto abierto*
- *Estanterías- biblioteca de madera de pared*
- *Chimenea*
- *Suelo de madera (oscurecer la habitación)*

En la búsqueda de la localización surgen complicaciones para encontrar una con las especificaciones marcadas. Finalmente, a pesar de no ser la que más se acerca a nuestra visión del espacio, se escoge debido a la viabilidad económica. Se trabaja a raíz de esa localización, tras tomar medidas y ver la dimensión del espacio.

La intención de crear dos espacios, es para transmitir dos ambientes contrarios, uno cálido y otro frío. Consiguiéndolo a través del atrezzo y la iluminación puntual de cada una de ellas.

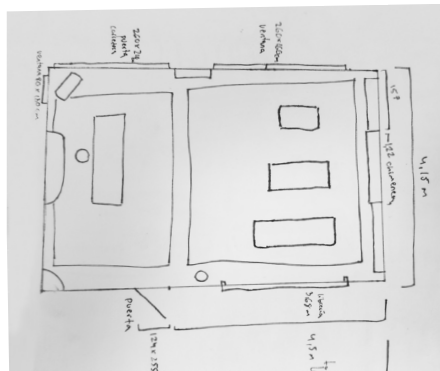


Figura 16. Plano de planta con medidas de la casa de Emilio.
Creación propia (2023)

- Zona de despacho de Emilio:

Espacio que convierte en su caos, su desorden mental que plantea la doble moral del personaje.

Para ello se plantea crear un despacho dónde poder situar al personaje en una zona de trabajo. La primera concepción es una visión básica de lo que se necesita en un despacho como puede ser: una silla, una mesa y una estantería. A partir de aquí se van añadiendo otros elementos importantes en la escena; se necesita de un lugar dónde pueda poner su última canción antes de desatar su delirio: zona para un tocadiscos.

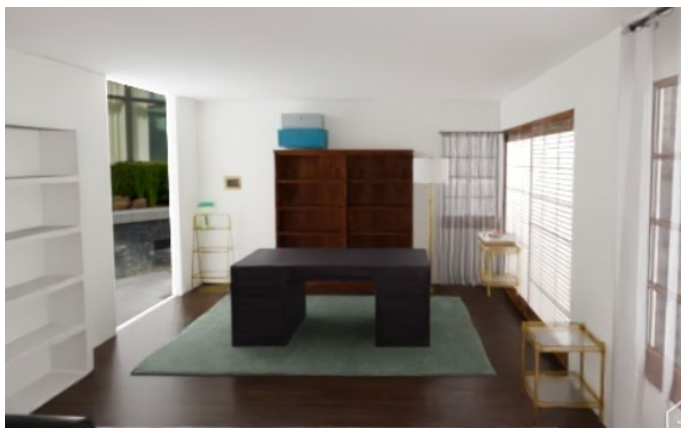


Figura 17. Diseño 3D. Despacho de Emilio. Creado por Luz Gómez(2023)

Iluminación

Juega un papel importante en esta escena, se añaden puntos de luz en las zonas que se quiere recalcar una acción o un elemento. En esta zona predomina la luz fría de exterior y puntos cálidos en el interior para las de refuerzo: flexo del escritorio y luz auxiliar para el tocadiscos.

Así como la importancia de las persianas venecianas, muy utilizadas en el cine negro para remarcar el dramatismo de la escena: “[...]el uso de “persianas venecianas” que también se convirtieron en un clásico, ya que producen sombras muy especiales y a la vez son una metáfora perfecta de la gran corrupción que los personajes intentan ocultar detrás de ellas.” (Zeferinolights, 2017)

Color

Se escoge el color verde, debido a sus connotaciones psicológicas, para la alfombra que enmarcará el escritorio. La intención es darle una importancia, al escritorio, sobre el resto de los objetos de la habitación puesto que es dónde Emilio machaca las pastillas y pierde la cordura.

El dorado se escoge para los detalles, basándonos en su psicología: es el color asociado a la abundancia y al bienestar y a la energía masculina

Materiales

Se escoge la madera, debido a que los muebles de madera oscura están enfocados a una decoración clásica, y pueden tener detalles tallados que den una sensación de calidad y belleza.

Siguiendo esta psicología se establece la madera oscura con detalles tallados, un reflejo de su poder adquisitivo, clásico y conservador.

El cristal para las estanterías, mesas auxiliares, vasos y botellas se establecen por la misma razón: el cristal es un material elegante y brillante.

Atrezzo

Una vez establecida la decoración del espacio, se comienza a añadir el *atrezzo* que se necesita en la escena: documentos, libros, enciclopedias, archivadores, tarjetas

de visita, sello, bolígrafos... Rellenando la estantería y el escritorio para posteriormente desordenarlo y crear el caos que se busca.

La presencia de relojes para remarcar el tiempo o la colocación de jarrones con formas, texturas y colores diferentes que nos hablan sobre la fragilidad del personaje en esta escena, son elementos subtextuales en la narrativa.

Se decide diseñar un sello con el logo creado por el departamento de diseño, las etiquetas de las pastillas de la farmacéutica y el diploma que se colocará en la pared.

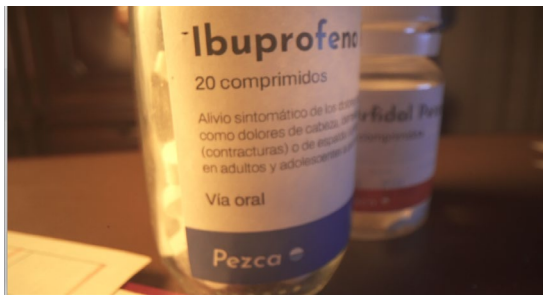


Figura 18. Etiquetas de botes de pastilla y logo "Pezca". Creado por Adriana Ortolá (2023).



Figura 19. Sello con el logo del cortometraje. Creación propia(2023).

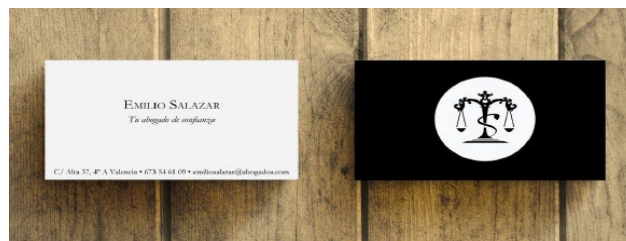


Figura 20. Tarjeta de visita de Emilio. Creado por Adriana Ortolá (2023).



Figura 21. Diploma de abogacía de Emilio. Creado por Adriana Ortolá (2023).

La zona del mini bar establece el límite entre el despacho y la sala de reuniones. Lugar donde se colocan las botellas y copas únicamente de cristal de distintos colores y formas.

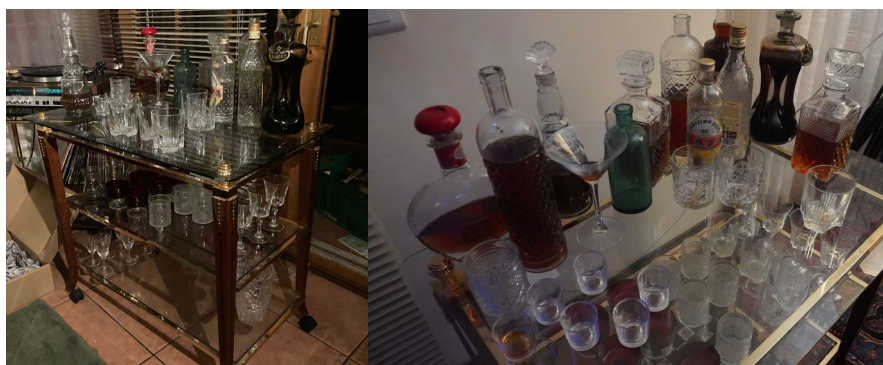


Figura 22. Selección de botellas y vasos para el minibar.Creado por Eva Agudo (2023).

- Zona de reuniones:

Espacio que se convierte en un lugar limpio y formal, preparado para recibir visitas de clientes. En esta zona Emilio mantendrá una conversación con Gonzalo que determinará quién debe vivir de los dos a ojos del espectador.

Para mantener el hilo clásico que se busca en el escenario completo, se establece un conjunto de sofá y sillón tipo chester de color marrón. Ambos enfrentados los dividirá una mesa de centro de cristal, una de las características que se busca con esta mesa es que contenga un espejo para poder jugar con el fuego que se refleja en ella. Todo esto estará enmarcado por una alfombra de damasco.

Se plantea una zona de reuniones cómoda con la posibilidad de generar dos personalidades en cada una de ellas, la de Gonzalo, oscura y manipuladora y la de Emilio, justa, culta y corrompida. El espacio está dividido por una chimenea de obra, que se mantendrá encendida durante toda la conversación (resultado final de las dos personalidades en la Figura 25).

Para generar el espacio de Emilio, se decide colocarlo en el sofá para remarcar la soledad del personaje a nivel visual. En su espalda, una librería con distintos artículos de colección, libros y figuras. Reflejo de sus aficiones e intereses. Los detalles clásicos y con formas volumétricas se decide que estén en todo su encuadre: Lámpara, pie de lámpara, jarrones...

Para enmarcar más al personaje se selecciona un cuadro de tonos claros y vertical (más pequeño que el de Gonzalo) que se colocará en la pared de la chimenea.

En cuanto al espacio de Gonzalo se define por su oscuridad y su control de la situación. Su colocación es en el sillón, mostrando su seguridad en sí mismo y de cómo tiene la situación bajo control. En su espalda se plantea un vacío en el que él resalte sobre el fondo. Se selecciona un cuadro oscuro y más grande que el de Emilio.



Figura 23. Diseño en 3D de la zona de reuniones. Creado por Luz Gómez(2023).

Iluminación

Esta escena será cálida, debido a la luz que emanan las brasas de la chimenea. Se colocan dos lámparas para que den luz blanca auxiliar en el interior y en el exterior un punto de luz fría (luz de noche).

Color

Se escoge:

- El azul para los cojines del sofá y los detalles de la estantería. El marrón en los elementos decorativos dan el toque clásico y elegante que se busca.
- El rojo para los detalles en la alfombra, se pretende remarcar el peligro de la situación.
- El verde para seguir remarcando la toxicidad del espacio, colocando papel pintado en las paredes.

Materiales

Se decide utilizar para este set:

- El cuero una vez vista la localización nos encontramos con dos cojines alargados de rayas, en los laterales de la chimenea. Se pone como solución utilizar la piel de cuero sintético para forrarlos.
- La madera de los marcos de los cuadros y el perchero de pie.
- El mármol en la lámpara.

Atrezzo

Los elementos más importantes en esta escena son los dos vasos de cristal donde se sirve el whisky y los documentos de casos anteriores. Serán los que estén en el foco de atención durante la conversación.

Para la colocación del atrezzo en la estantería se tendrá en cuenta un equilibrio entre los libros y las figuras de colección.

Producción

Un día antes del rodaje de esta escena se dedica a montar el set. Comenzamos sacando los muebles de la casa para dejar el espacio completamente vacío. Limpiamos y colocamos los muebles más pesados: estantería, escritorio, alfombras y sofás.

Una vez distribuido el espacio comenzamos a colocar el resto de mobiliario y el atrezzo correspondiente. Rellenamos las estanterías, jugando con el espacio y los elementos que teníamos. Al ser un espacio muy reducido se tuvo que montar una zona un día y la otra al día siguiente, debido a los tiros de cámara y el espacio que requiere para la colocación de la iluminación.

En la Figura 24 se puede ver una comparativa de lo que era el salón a cómo quedó el escenario.



Figura 24. Antes y después del set de la casa de Emilio.



Figura 25. Imagen de la zona de reuniones de la casa de Emilio. Creado por Eva Agudo (2023).

Uno de los problemas que nos surgió a la hora de transportar el escritorio, fue que durante el trayecto la mesa se dañó, provocando desperfectos por toda la superficie. Al ser el punto de foco de la acción del personaje había que buscarle una solución para taparlos. Se decidió hacer un tapete de cartón envuelto en cuero marrón, el resultado quedó muy resultón y efectivo. Puestos a trabajar con el cuero se forran los cojines de los laterales de la chimenea.

Una vez colocado todo se decidió que el papel pintado verde que se quería colocar en la pared de la chimenea, recargaba demasiado el espacio. Finalmente se decidió no colocarlo.

Una vez ordenado el espacio del despacho de Emilio, tocaba desordenarlo. Añadimos papeles arrugados, documentos, carpetas, los botes de pastillas...

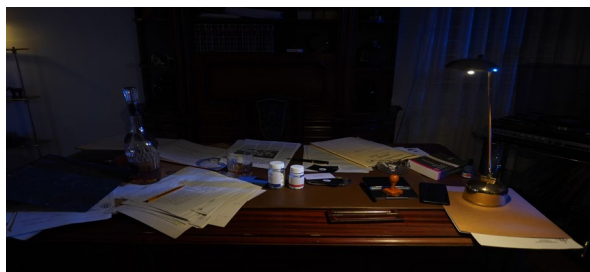


Figura 26. Imagen del escritorio con los elementos de atrezzo. Creado por Eva Agudo (2023).



Figura 27. Imagen del escritorio con los elementos de atrezzo, vista cenital. Creado por Eva Agudo (2023).

Antes de comenzar a grabar se preparó el atrezzo de acción :

- Pastillas machacadas
- Vaso de whisky de reserva
- Líquido (té) para rellenar la botella
- Documentos (en el caso de que se mojara alguno)

3.3. DISEÑO DE PERSONAJES

La construcción de cada personaje debe responder a la pregunta de quién es el personaje. Se tiene en cuenta el contexto en el que se encuentra el personaje, su estado de ánimo, con quién está y sus necesidades.

A la hora de diseñar los vestuarios y el aspecto visual de cada uno, se plantea un desglose por escenas de las emociones y el prototipo de personaje que van a interpretar cada uno de los actores, así como el peso de cada uno de ellos a lo largo del cortometraje.

3.3.1. vestuario y caracterización

En cuanto al vestuario de los personajes se establece uno distinto para cada escena en función de lo que se pretende representar en cada uno de ellos, así como su caracterización con la ayuda del maquillaje y la peluquería. (Ver Anexo III Y Anexo IV de propuesta de vestuario)

Emilio es el protagonista de nuestra historia por lo que sufre distintos cambios de vestuario en función de las escenas y los contextos en los que se encuentra.

Casa de campo

- Emilio: Para su vestuario se eligen tonos oscuros y apagados que marquen un contraste con el resto de su familia. El contraste no solo se remarca a través de la elegancia de la vestimenta sino de los accesorios que lleva, pues no deja de ser un hombre elegante y con dinero, para ello se decide añadir un reloj vistoso en su muñeca, anillos recargados, una cadena con una cruz y una pulsera de oro blanco.

Estos últimos elementos mencionados aparecen en la vestimenta de nuestro personaje a lo largo de toda la historia.

La elección del oro blanco se decide a partir de una anécdota que nos cuenta

John: en su familia, los hombres llevan siempre oro blanco en sus accesorios y las mujeres llevan oro amarillo, tradición que lleva en su familia muchas generaciones.

La presencia de la cruz en su cadena, nos habla del personaje sin decir nada, así como de la cultura gitana, cultura afianzada a la creencia y a Dios:

“En cualquier familia gitana, sea errante o sedentaria, anida con el calor entrañable de las ideas más queridas, la convicción indiscutible del cuidado amoroso de Dios sobre cada uno de los miembros de la familia, en especial de los más pequeñuelos” (J. De Dios Rámirez Heredia, 1968)

En cuanto a su caracterización se establece un aspecto aseado, pero con rostro cansado y desgastado.

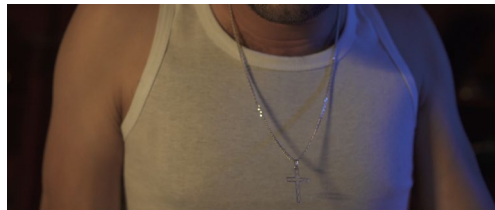


Figura 28. Cadena de plata de Emilio. Creado por Eva Agudo (2023).

- Anaís: el vestuario de Anaís denota su personalidad, viste ropa cómoda y colorida con estampados.

En cuanto a su caracterización se decide remarcar la mirada y sus facciones. Se decanta por el pelo recogido.

- Familia: su vestimenta de colores variados y recargados remarcando su clase social.

Entrada del juzgado

- Emilio: se estableció un traje de chaqueta de color azul oscuro. La frialdad que aporta este tono nos ayuda a la hora de describir visualmente al personaje; una corbata estampada a rayas de tonos azules y grises para darle más vida al estilismo; los zapatos y el maletín de color marrón contrastan muy bien con el color del traje por lo que nos decantamos por jugar con esa gama de colores.

Su aspecto luce aseado, pero se pretende denotar que el personaje está cansado y agobiado por el juicio al que va a enfrentarse, para ello se le maquillará una ojera leve para remarcar la inestabilidad del personaje.

-Fiscal: se escoge para el vestuario del fiscal, un traje de chaqueta gris liso con detalles excéntricos conjuntado con una corbata granate.

Su caracterización es de un hombre aseado.

- Acusación: para su vestuario se establece un conjunto de traje con falda a media pierna de color negro y una camisa blanca. Tacones de punta fina cerrados y un

bolso negro amplio de trabajo.

Para su caracterización se busca una imagen fuerte y notoria, por lo que se decide un recogido y un aspecto aseado, marcando las facciones de su rostro.

Baño

-Emilio: Lo vemos en su caracterización original , marcando las ojeras y los pómulos para dar una sensación de agobio. Se tiene en cuenta utilizar el mínimo de maquillaje posible debido a que el protagonista se lava la cara varias veces en el lavabo.



Figura 29. Vestuario y caracterización de Emilio. Creado por Aleix Alcaide (2023).

Juzgado

- Emilio, acusación y fiscal: Mantienen su vestuario anterior pero se añade una toga negra. Togas que utilizan los abogados para entrar a una sala de juicio.

-Israel: Para su vestuario se escoge un traje de tonos marrones de una talla más grande , la intención es vestirlo de forma que de la sensación de que lo que lleva no le pertenece. Se decide añadirle un pendiente con una cruz, para un mayor encasillamiento del personaje.

Su caracterización es aseada de manera forzada.

-Juez: A diferencia de los abogados el juez lleva una toga distinta, de color negro pero con detalles en los puños de las mangas.

Para conseguir estas togas se plantea alquilar y pedir a familiares cercanos para su utilización durante el rodaje.

Casa de Emilio

-Emilio: Respecto al vestuario mantiene el mismo pantalón de traje pero con la camisa abierta y una camiseta blanca interior de tirantes.

En un inicio se decide que el protagonista lleve únicamente la camiseta de tirantes blanca durante la escena, sin embargo a la hora de la decisión de los planos el departamento de fotografía establece el uso de una *snorrcam*, cámara que se agarra al contorno y a los hombros del personaje, permitiendo que él mismo opere la cámara con el movimiento de su cuerpo. A través del departamento de arte se plan-



Figura 30. Vestuario con *snorricam* incorporada. Creado por Eva Agudo (2023).



Figura 31. Caracterización Emilio. Creado por Claudia Martínez (2023).

tea la solución de añadir la camisa abierta encima de los arneses y poder taparlos.

-Gonzalo: Para su vestimenta se decide un traje de chaqueta formal, una corbata de un tono que no desentone con el traje (de color gris oscuro) y un abrigo largo negro.

Su caracterización se define por su personalidad marcada que tiene una gran presencia en pantalla. Aspecto aseado, pelo re peinado y reloj.



Figura 32. Vestuario de Gonzalo. Creado por Eva Agudo (2023).



Figura 33. Caracterización Gonzalo. Creado por Claudia Martínez (2023).

4. DIRECCIÓN DEL EQUIPO

4.1. ROLES DE TRABAJO

Para todo este proceso es necesario un equipo humano para poder llevarlo a la práctica, para ello hemos contado con:

- Ayudante de arte: Luz Gómez López. Encargada de trabajar de la mano con la directora de arte para darle forma a cada uno de los escenarios y ambientación del cortometraje.

- Regidora: Alexia Parra Ayuso. Encargada de estar en contacto con el departamento de producción, compra el atrezzo y consigue la decoración teniendo en cuenta el presupuesto.

- Atrezzistas: Alejandra Gómez Zabal y Adriana Ortolá García de la Puente. Se encargan de la creación y elección del atrezzo, así como del diseño de tarjetas, etiquetas y documentos requeridos para cada una de las escenas.

- Auxiliar de arte en rodaje: Pablo Martínez y Lucas Tamarit. Ayudaron al montaje de los sets que se grabaron y permanecieron durante toda la grabación de la escena rodada.

- Vestuario: Ruth Galarza Requena. Encargada de la obtención y elección final del vestuario de los personajes.

- Maquillaje y peluquería: Claudia Martínez López y Celia Mejias Soler. Encargadas de darle forma a la caracterización de cada uno de los personajes dentro de escena.

Ver Anexo VIII el cronograma del proyecto y del departamento de arte.

4.2. ESTRUCTURA DE TRABAJO

“Liderar proyectos requiere asumir una serie de responsabilidades y realizar determinadas funciones.” (B. Ramírez, S.F)

Basándonos en la forma de liderar proyectos de Belli Ramirez, directora de producción, las funciones que se emplean son las siguientes:

- Definición del proyecto: Dar a conocer la idea del proyecto desde su dimensión hasta sus limitaciones, así nos aseguramos de que se podrán cumplir nuestros objetivos. La propuesta artística nos sirvió de ayuda para tener un concepto claro y remar todas hacia una misma dirección.

- Planificar las tareas y los procesos: Se plantean una serie de tareas para poder alcanzar los objetivos. Definiendo los procesos y tareas que deberán ponerse en marcha para finalizar el proyecto. Esta función se plantea a través de la búsqueda y

elección de atrezzo; visitas a mercadillos y casa de antigüedades; diseños; distribución del espacio...

- Organizar todos los medios: Se establecen los medios de los que se dispone y los que se necesita para producir el proyecto. Se toma el presupuesto como punto de partida para conocer cuales son nuestras limitaciones.

- Gestionar a las personas que intervienen en el proyecto: Para una buena gestión se necesita de una buena comunicación y asegurar que se entienden los objetivos planteados. Esta función se plantea, a través de reuniones presenciales para favorecer una toma de contacto cercana y directa.

4.3. COORDINACIÓN CON DISTINTOS DEPARTAMENTOS

A la hora de la dirección de arte es fundamental tener en cuenta al resto de departamentos, tal y como se señala en el punto 2.1. de esta memoria.

Para ello la coordinación con el departamento de fotografía fue fundamental a la hora de crear las composiciones y establecer los puntos de interés para poder plasmarlo en el guion técnico. Así como a para crear ambientes, se tuvo una comunicación directa con el *gaffer* para escoger el tipo de bombillas y la ubicación de las luces para cada uno de los escenarios. Se estaba en constante contacto con la directora de fotografía a la hora de construir las escenas y el guion técnico. (Ver Anexo V el guion técnico y Anexo VI las plantas de iluminación).

Así como la comunicación directa con el departamento de producción, permite que se pueda comprar elementos de *atrezzo* y elegir la localización en función del presupuesto establecido. (Ver Anexo VII el presupuesto)

5. REDES SOCIALES

Se plantea una estrategia de redes sociales para conseguir un mayor alcance, sobretodo a la hora de captar la atención de nuevas personas que nos ayuden a financiar el proyecto a través del crowdfunding.

Para esta estrategia se plantea realizar cuatro videos, que sirvan de teasers de la historia principal, se decide partiendo de un concepto más abstracto a un concepto de la historia más concreto: a continuación se desglosará la línea estética y el concepto de cada uno de los teasers. (Ver Anexo IX el contenido de los teasers)

5.1. LÍNEA ESTÉTICA

La línea estética que se decide seguir es acorde a las sensaciones que se establecen para el resto del cortometraje: dualidad, debate, seriedad, realidad, misterio...

Junto al departamento de dirección se establece un concepto para cada uno de los videos:

- La justicia

- Un vaso desbordándose en un despacho
- Papeles ardiendo
- La noticia del caso “Pezca”

Una vez claros los conceptos que se quieren tratar, se plantea una lluvia de ideas con las cabezas de cada departamento para que planteen preguntas que les vienen a la cabeza al contarle los conceptos. De todas ellas se decide la más descriptiva y que de pie al debate en redes.

Se cuenta con la voz de Nuria Mediavilla, mujer que ha puesto la voz a personajes como: la elfa del señor de los anillos. Para narrar cada uno de las preguntas que se plantean en cada video.

5.1.2. Teaser 1

“¿Que pesa más la justicia o la verdad?” esta es la primera pregunta que se plantea para empezar a idear el primer video que presentará la cuenta de instagram. Desde el departamento de arte se establecen dos conceptos: la balanza con la diosa de la justicia y el agua desbordándose. Se decide hacer este primer video con animación 3D generando un espacio vacío dónde se encuentre la balanza con agua que cae gota a gota desbordando uno de los laterales. Se añade la presencia de una serpiente haciendo alusión al logotipo del cortometraje y al veneno que contienen.

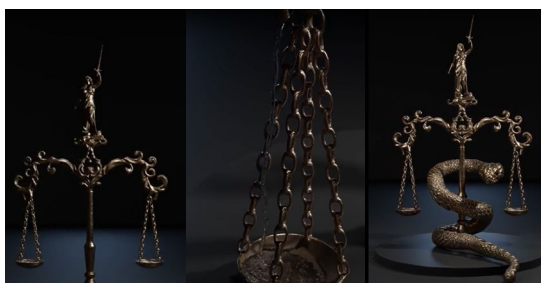


Figura 34. Frames del primer teaser de *La gota que colma el vaso*. Creación propia (2023).

5.1.3. Teaser 2

“¿Cuánto te queda para desbordarte?” En este video se pretende reflejar aún más la esencia del cortometraje: vemos un escritorio desordenado lleno de papeles con un vaso que se va desbordando, iluminado por la luz de las venecianas para dar un efecto más oscuro y dramático.

Para su desarrollo se decide grabar en la sala de camarografía del campus de la epsg, montando paredes y oscureciendolas con telas negras para dar una sensación de vacío. Se quiso hacer alusión al lugar de trabajo del protagonista y al ambiente que emana el cortometraje: siniestro y serio. Se colocan las venecianas, un escritorio de madera, una silla de despacho, una lampara de escritorio, papeles, libros, un vaso, una mesita con un tocadiscos que suena de fondo y se crea una citación del juicio desde el departamento de arte basandonos en una real.

Para la ejecución de este video se requería de un sistema de goteo para colocar-

lo entre las paredes de madera de la habitación, para que el vaso llegara a inundarse durante su filmación.

Estas fueron una de las mayores complicaciones en el set:

- La construcción de un sistema de goteo.
- Que la gota cayera encima del vaso.
- La inundación de la mesa.

El sistema de goteo se construyó con una botella de plástico a la que se le hizo un orificio en el lateral de la botella y en el tapón permitiéndolo así que gracias a la presión cayera el agua por el centro.

Para su colocación se utilizó una barracuda atada a la botella con cinta aislante que permitió colocarla justo encima del vaso. Finalmente la idea de inundar la mesa se solucionó grabando las primeras tomas sin que la mesa estuviera completamente mojada (por si el atrezzo se estropeaba) y para los planos finales se vertió un cubo de agua encima de la mesa justo antes de grabar la toma.

Su ejecución fue un reto, pero divertido y de alto aprendizaje.



Figura 35. Frames del segundo teaser de *La gota que colma el vaso*. Creación propia (2023).

5.1.4. Teaser 3

“¿Quemas tus principios o dejas que te consuman?” este tercer video se planteó hacer de muchas formas, una de ellas, por ejemplo, fue crear una hoguera en un descampado y quemar distintos objetos relevantes en la historia: citación del juzgado, billetes, un maletín, un traje, papeles... Se pretendía dar el efecto que una persona estaba deshaciéndose de pruebas. Debido a la dificultad de crear una hoguera se plantea la idea de conseguir una chimenea y quemar papeles, entre ellos la citación del juicio, y cajas de pastillas. Una vez conseguida la chimenea, se va a conseguir leña, ramas secas y cañizo para su ejecución, así como reunir papeles y cajas de medicamentos para poder quemarlos.

El rodaje fue sencillo y sin mayor complicación, fue un trabajo previo para al rodaje de la localización de casa de Emilio a la hora de prender y mantener unachimenea.



Figura 36. Frames del tercer teaser de La gota que colma el vaso. Creación propia (2023).

6.1.5 Teaser 4

El teaser número cuatro se plantea hacer como una noticia de informativo, para ello contactamos con *Apunt* para poder realizarla en sus instalaciones y darle un tono más realista.

Tras confirmarnos la grabación, nos pusimos en contacto con la realización de *Apunt*, para poder disponer de imágenes y gráficos de archivo para la pantalla del fondo, se establece una serie de características para su búsqueda :

- Farmacia
- Botes de medicamentos
- Pastillas sueltas

Contamos con la participación de una de las reporteras de *Apunt* para narrar la noticia ante cámara. No requeríamos de una gran cantidad de material artístico, en cuanto al vestuario se estableció un color que llamara la atención: rojo o azul eléctrico. El material de atrezzo únicamente fue contar con una tablet y unos cuantos papeles.

El rodaje fue un acercamiento a lo profesional dentro del sector audiovisual.



Figura 37. Frames del cuarto teaser y *making off* de La gota que colma el vaso. Creación propia (2023).

6. CONCLUSIÓN

Teniendo en cuenta la concepción de Pamela Howard sobre la escenografía:

“La escenografía es la síntesis sin costuras del espacio, el texto, la investigación, el arte, los actores, los directores y los espectadores” (P. Howard, 2009).

Para la ejecución de una buena dirección artística se necesita de un trabajo de síntesis de los recursos narrativos de un cortometraje. Hay que saber como unir todo para conseguir crear un estilo y aspecto visual acorde a las necesidades de la historia y el mensaje que se pretende transmitir.

Al abarcar el proceso desde la génesis de una idea y la construcción de una narrativa hasta la materialización visual, se ha podido desarrollar una visión más completa de la creación y ejecución de un cortometraje. El hecho de realizar una pieza audiovisual bajo la perspectiva de la dirección artística, ha conseguido acercarnos a este departamento y a su capacidad de influir en la concepción y construcción de una idea.

Respecto a los objetivos planteados, se han llegado a realizar con éxito de la mejor manera posible: se ha descubierto el modo de trabajo del departamento de arte y los procesos por los que tiene que ir pasando una directora artística; Se ha aprendido a realizar un producto audiovisual de calidad a pesar de que, debido a la falta de presupuesto, no se ha podido grabar el corto al completo. Aun así, el proyecto sigue en funcionamiento y con vistas de ser finalizado a finales de año; se ha conctruido un mensaje dotado de una gran carga social que se compromete a los objetivos de desarrollo sostenible (Ver Anexo X los ODS).

Uno de los mayores retos ha sido la concepción artística, pues se tiende a la exageración de los elementos o espacios que se quieren remarcar por su relevancia en la historia. Trabajando en ello y gracias a los referentes audiovisuales, se ha conseguido un arte que se asemeje a la realidad y transmita la naturalidad de la historia. *La gota que colma el vaso* ha sido utilizado como objeto de estudio y de la puesta en práctica para este trabajo.

En conclusión, este trabajo ha estado lleno de dificultades y de aprendizajes que me han acercado a un enfoque más profesional dentro del sector audiovisual. En él he aportado todo lo aprendido durante mi carrera y me he dado cuenta de la pasión y la dedicación que se necesita en este sector, lleno de incertidumbre y de arte. Para mí ha sido muy nutritivo el poder trabajar con un equipo que apostó por esta idea tan ambiciosa llena de mensaje y crítica social.

7. BIBLIOGRAFÍA

Aprendercine.com.(2021, 22 de Marzo). *Dirección de Arte en cine. Diseño de producción en Parasite* [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=kJqji_Cubxk

Benítez, Burgada. B (2022. 14 de Mayo). *¿Qué significa el color dorado en Psicología?*. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20220514/8266458/que-significa-color-dorado-psicologia-nbs.html#:~:text=Es%20el%20color%20asociado%20a,mejorar%20cualquier%20estado%20de%20C3%A1nimo>

Del Corral. P (2018, 24 de Junio). *El cine y los gitanos: de los estereotipos a la homosexualidad*. El Mundo. <https://www.elmundo.es/cultura/cine/2018/06/24/5b2fd770268e3eda0b8b45a7.html>

Del Pilar, M. (2015). *Felix Murcia*. www.academia.edu. https://www.academia.edu/19845463/Felix_murcia

Dirección de arte en cine.(2020, 15 de Diciembre). Treintaycinco mm. <https://35mm.es/direccion-arte-cine/>

DiseñoGráfico, B. (2018, 10 agosto). Field, Syd (1979) - *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*.pdf. www.academia.edu. https://www.academia.edu/37216661/Field_Syd_1979_El_libro_del_guion_Fundamentos_de_la_escritura_de_guiones_pdf

El color de la madera ¿Qué sensaciones nos transmite? (s.f). Ehka Home. <https://ehkahome.com/el-color-de-la-madera-que-sensaciones-transmite>

Espacio Diseño (S.f). *El departamento de producción ese gran desconocido. Issuu*. https://issuu.com/espaciodiseno/docs/espacio_dise_o_284_285_el_dise_o_en_la_animaci_n/s/12316965

Field. S. (1979). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot ediciones. https://www.academia.edu/48902528/Field_Syd_1979_El_libro_del_guion_Fundam

Funes. A. (2020, 31 de Mayo). *Los 10 colores que combinan con el azul, la guía para combinar colores*. El Español. https://www.elespanol.com/como/colores-combinan-azul-guia-combinar/483202164_0.amp.html

Gil, Ruiz. F. Taborda-Hernández. E (2017). *La construcción del personaje como identidad de autor en el cine de Martin Scorsese*. UCM. https://www.academia.edu/40637028/La_construccio_n_del_personaje_como_identidad_de_autor_en_el_cine_de_Martin_Scorsese

Gorostiza, J. (2001). *La arquitectura de los sueños: entrevistas con directores artísticos del cine español*. Festival de Cine de Alcalá de Henares.

Howard, P. (Ed. 1).(2009). *¿Qué es la escenografía?* Alba Editorial.

MACGUFFIN007. (2019, 20 de Abril). *El color en el cine más allá de la estética*. MACGUFFIN007 <https://macguffin007.com/2019/04/20/psicologia-del-color-en-el-cine/>

Martín. B.(s.f) *Qué es el thriller psicológico:origen y obras*. ActualidadLiteratura. <https://www.actualidadliteratura.com/que-es-el-thriller-psicologico-origen-y-obras/>

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

Pérez García. E (2016). *Ideación y producción de un cortometraje: El vuelo de la reina*. [Trabajo de fin de grado. Universidad Politécnica de Valencia]. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/73763/PUIG%20-%20Ideaci%3bn%20y%20creaci%3bn%20de%20un%20cortometraje%3a%20El%20Vuelo%20de%20la%20Reina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ponce, Morón, D. (2021). *“La representación de lo simbólico. Propuesta de diseño de producción del cortometraje sobre levantarse tras la caída”*. [Trabajo de fin de grado. Universidad Politécnica de Valencia, Grado en Comunicación Audiovisual] <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/175536/Ponce%20-%20La%20representacion%20de%20lo%20simbolico%20Propuesta%20de%20diseno%20de%20produccion%20del%20cortometraje%20Sobr....pdf?sequence=1>

RAMÍREZ HEREDIA. J. (1978). *Religiosidad del pueblo gitano, en “Pomezia”*- https://www.gitanos.org/publicaciones/estudio1978/pdf/08Es_sociologico_religiosidad.pdf

Suspense psicológico. (2023, 14 de julio). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 08:46, julio 14, 2023 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Suspense_psicol%C3%B3gico&oldid=152457545.

Técnicas y herramientas para la generación de ideas. (2017, 15 de Mayo). Em-

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Comparativa entre un fotograma de <i>Better Call Saul</i> (2015) y <i>La gota que colma el vaso</i> (2023).	11
Figura 2. Comparativa entre un fotograma de <i>Spiderman</i> (2002) y <i>La gota que colma el vaso</i> (2023). Creación propia.	12
Figura 3. Propuesta de paleta de color para la casa de campo. Creación propia (2023)	14
Figura 4. Propuesta de paleta de color para exterior/interior juzgado. Creación propia (2023)	15
Figura 5. Propuesta de paleta de color para el baño. Creación propia (2023)	15
Figura 6. Propuesta de paleta de color para sala de juzgado Creación propia (2023)	16
Figura 7. Propuesta de paleta de color para casa de Emilio. Creación propia (2023)	17
Figura 8. Propuesta de localización para el exterior de la casa de campo. Creación propia (2023)	19
Figura 9. Localización escogida para la casa de campo. Creación propia (2023)	20
Figura 10. Boceto diseño de la casa de campo . Creación propia (2023)	21
Figura 11. Zona de Emilio. Creación propia (2023)	21
Figura 12. Propuesta de localización para el exterior/interior juzgado. Creación propia (2023)	22
Figura 14. Frame de la escena del baño de <i>La gota que colma el vaso</i> . Creación propia (2023)	23
Figura 13. Propuesta de localización para el baño del juzgado. Creación propia (2023)	23
Figura 15. Propuesta de localización para la sala de juicio. Creación propia (2023)	24
Figura 16. Plano de planta con medidas de la casa de Emilio. Creación propia (2023)	25
Figura 17. Diseño 3D. Despacho de Emilio. Creado por Luz Gómez(2023)	26
Figura 18. Etiquetas de botes de pastilla y logo "Pezca". Creado por Adriana Ortolá (2023).	27
Figura 20. Tarjeta de visita de Emilio. Creado por Adriana Ortolá (2023).	27
Figura 21. Diploma de abogacía de Emilio. Creado por Adriana Ortolá (2023).	27
Figura 19. Sello con el logo del cortometraje. Creación propia(2023).	27
Figura 22. Selección de botellas y vasos para el minibar.Creado por Eva Agudo (2023).	28
Figura 23. Diseño en 3D de la zona de reuniones. Creado por Luz Gómez(2023).	29
Figura 24. Antes y después del set de la casa de Emilio.	30
Figura 25. Imagen de la zona de reuniones de la casa de Emilio.Creado por Eva Agudo (2023).	30
Figura 26. Imagen del escritorio con los elementos de atrezzo. Creado por Eva Agudo (2023).	31
Figura 27. Imagen del escritorio con los elementos de atrezzo, vista cenital. Creado por Eva Agudo (2023).	31
Figura 28. Cadena de plata de Emilio. Creado por Eva Agudo (2023).	32
Figura 29.Vestuario y caracterización de Emilio. Creado por Aleix Alcaide (2023).	33
Figura 32. Vestuario de Gonzalo. Creado por Eva Agudo (2023).	34
Figura 30. Vestuario con <i>snorrcam</i> incorporada. Creado por Eva Agudo (2023).	34
Figura 31. Caracterización Emilio. Creado por Claudia Martínez (2023).	34
Figura 33.Caracterización Gonzalo. Creado por Claudia Martínez (2023).	34

Figura 34. Frames del primer teaser de *La gota que colma el vaso*. Creación propia (2023).
37

Figura 35. Frames del segundo teaser de *La gota que colma el vaso*. Creación propia
(2023). 38

Figura 37. Frames del cuarto teaser y *making off* de *La gota que colma el vaso*. Creación
propia (2023). 39

Figura 36. Frames del tercer teaser de *La gota que colma el vaso*. Creación propia (2023).
39

prende a conciencia. <https://www.emprendeaconciencia.com/blog/tecnicas-y-herramientas-de-ideas>

Varela. J (2020, 16 de Junio) *Primero entendamos qué es ser gitano. Luego, el resto.* [Emisión de radio]. RTVE audio. <https://www.rtve.es/play/audios/programa/miguel-angel-vargas-gitanismo-primero-entender-ser-gitano/5599451/>

Zeferinolights. (2017, 25 de Octubre). *Film Noir.* Zeferino. <https://zeferino.com/en/film-noir/>

9.1 ARTÍCULOS

9.2 LIBROS

10 . INDICE FIGURAS

11. ANEXOS

