

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Análisis de la Dirección de Arte del cortometraje Mudas”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Dalia Del Rio Soliz

Tutor/a:

Beatriz Herráiz Zornoza

GANDIA, 2020

RESUMEN

Los cortometrajes con bajos presupuestos son cada vez más numerosos en el campo de la producción audiovisual contemporánea. Existe un amplio abanico de pequeñas productoras que realizan sus propios filmes, así como grupos de personas independientes que se unen para sacar adelante sus propios proyectos: este trabajo es un ejemplo de ello. El presente análisis evalúa la producción artística del cortometraje *Mudas* y su papel central como proceso visual comunicativo. Este cortometraje es el resultado de una elaboración estética multidisciplinar previa en consonancia con una fiel interpretación de la narración del cortometraje, la caracterización original de los personajes, el contexto sociopolítico de la época representada y las tendencias de consumo audiovisual. Así pues, este trabajo aborda las responsabilidades del equipo de arte como la ambientación de los espacios y la reconstrucción de los escenarios, así como la coordinación del equipo y su eficacia comunicativa.

Palabras clave: dirección de arte / cortometraje / atrezzo / ambientación / decoración.

ABSTRACT

Low-budget short films are increasingly numerous in the field of contemporary audiovisual production. There is a wide range of small producers who make their own films, as well as groups of independent people who come together to carry out their own projects: this work is an example of it. This analysis evaluates the artistic production of the short film *Mudas* and its central role as a communicative visual process. This short film is the result of multidisciplinary aesthetic teamwork in line with a faithful interpretation of the story, the original characterization of the protagonists, the socio-political context of the decade and the trends of the audiovisual consumption. Thus, this work addresses the responsibilities of each team member including the setting of spaces and the reconstruction of scenarios, as well as team coordination and their communicative effectiveness.

Key words: direction of art / short film / props / setting / decoration.

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
1. Introducción	4
1.1. Objetivos	4
1.2. Metodología	5
1.3. Estructura del trabajo.	6
2. Qué es la Dirección de Arte	7
2.1. La importancia del guion cinematográfico.....	8
2.3. Breve historia de la Dirección de Arte en el cine.....	9
• Segundo de Chomón, la maqueta y el trampantojo.....	11
• Época dorada del cine y el diseñador de producción.....	13
3. Caso de estudio: Cortometraje Mudas	14
3.1. Estética visual de <i>Mudas</i>	16
• Paleta de color base.....	17
• Paleta de color Alba	17
• Paleta de color Susana	19
• Paleta de color tío	20
3.2. Documentación visual y <i>scrapbook</i>	21
3.3. Escaletas, desgloses y códigos de vestuarios.	23
• Desgloses	23
• Escaletas	24
• Código de vestuarios.....	25
3.4. Desglose de los decorados.	27
• Casa de Alba.....	27
• Despacho de Susana.....	29
• Residencia	33
4. Departamento de Arte. De lo profesional a lo personal	35
4.1. Equipo y funciones.	35
4.2. Equipo de arte en el cortometraje <i>Mudas</i>	38
4.3. Equipo de arte durante el rodaje de <i>Mudas</i>	39
4.4. Comunicación entre departamentos.	44
5. Presupuesto	45
6. Conclusiones	46
7. Bibliografía.....	48

1. Introducción

La dirección de arte no solo es lo que vemos a simple vista, sino que conlleva un trabajo de soluciones físicas, narrativas, visuales y una coordinación total y absoluta con los responsables de los diferentes departamentos para conseguir así el conjunto perfecto. No es solamente una división de tareas, es un asunto de proyección visual atmosférica, de una constante búsqueda y toma de soluciones y decisiones.

Aunque en el mundo del cine se conoce que el proceso de producción audiovisual se lleva a cabo gracias a un trabajo colectivo, ya que de otra forma no sería posible, este trabajo se centra en el rol concreto de la directora de arte. Esta figura no ha estado siempre presente, pero actualmente se ha hecho indispensable en el ámbito de la publicidad, la comunicación y el contenido audiovisual, como es el caso de *Mudas*; un cortometraje de ficción dramática, producido por un grupo de estudiantes durante el último año del Grado en Comunicación Audiovisual (2019) y realizado en la Comunidad de Valencia.

La idea de crear este proyecto fue a raíz de la necesidad de contar historias y de poner a prueba los conocimientos adquiridos durante cuatro años de carrera. Además, sirvió como una experiencia profesional y personal no solo para quienes dirigían este proyecto, sino también para varias compañeras de cursos anteriores. De esta manera, todo el proceso de creación desde la concepción de la idea de guion, la preproducción, la producción y la postproducción, fueron creadas por alumnas/os de la escuela, asesoradas/os por distintas/os docentes que ayudaron, al igual que los familiares y amigos, a que *Mudas* se hiciera realidad.

Así pues, el sentido y la motivación de esta investigación es, en primer lugar, profundizar el surco de la dirección de arte en el cine y su evolución en la representación de los espacios, en los materiales y en el modo de trabajar. Además, aborda la contextualización del término director/a de arte y pone en práctica la teoría a través del proceso de creación de *Mudas*. Todo esto sin dejar de recordar que, mantener una buena coordinación y comunicación con todo el equipo es fundamental para encontrar un equilibrio entre la propuesta estética planteada por parte de la directora de arte y entre las decisiones tomadas por parte del director.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo de investigación es: crear todo el diseño de producción del cortometraje de ficción de bajo presupuesto *Mudas*, desde la creación del libro visual, hasta la ambientación real de los distintos espacios. Para poder alcanzar este objetivo el trabajo plantea, además, objetivos secundarios:

- Identificar el papel de la dirección de arte dentro de una producción audiovisual.
- Definir, caracterizar y profundizar en la evolución interna de los personajes, con el fin de que el espectador pueda empatizar o sentirse identificado/a.

- Gestionar los problemas surgidos en las localizaciones durante el proceso de preproducción y producción del cortometraje.

A través de estos objetivos, no solo se busca crear una memoria de proyecto, sino también marcar una reflexión sobre las producciones locales de bajo presupuesto y una sutil reflexión de las dificultades que esto supone, además de evidenciar de forma directa tanto los aciertos como los errores del proceso de creación.

1.2. Metodología

Plantear una buena metodología de trabajo en proyectos de este calibre resulta clave para alcanzar todos los objetivos. Como en todo proyecto la preproducción es la parte que más trabajo conlleva. Así, una vez definido el equipo y decidido quien dirigiría cada uno de los departamentos, se empezaron a tener reuniones grupales un día a la semana, y paralelamente, cada departamento sugería una reunión con el director para tratar cualquier duda si así lo consideraba.

A mediados de marzo, tras varias versiones se obtuvo el guion definitivo de *Mudas*. Al realizar una primera lectura, se pudo marcar una línea estética, así, se comenzó con la documentación y el visionado de películas que se asemejaran al tema en cuestión, destacando la influencia de obras que hablan sobre la depresión durante la pubertad y su incomprensión como: *Las Vírgenes Suicidas*, (Coppola, 1999), sobre la anorexia nerviosa como *El Cisne Negro*, (Aronofsky, 2010) o *Hasta los huesos*, (Noxon, 2017), e *Inocencia interrumpida*, (Mangold, 1999) una película en la que se muestran diferentes tipos de trastornos durante la adolescencia.

Por otro lado, la persona encargada de dirigir el departamento de producción generó un calendario de entregas para todo el equipo. A principio del mes de abril el departamento de arte presentó la propuesta estética, y la directora de fotografía la propuesta visual. Una vez planteados los diferentes puntos de vista, el director y ambos departamentos se reunieron para definir la atmósfera del cortometraje. De igual manera, desde el primer momento se acordó que el/la director/a de cada departamento sería la responsable de organizar la preproducción correspondiente del cortometraje, planificar los tiempos de trabajo y buscar voluntarias que formaran parte del proyecto. Por lo tanto, una vez definido el concepto estético del cortometraje, se realizó un primer desglose general de todas las necesidades (mobiliario, atrezzo, vestuario, maquillaje) teniendo siempre presente el presupuesto asignado.

Previo a todo el trabajo, tanto en la preproducción como en la producción, se llevó a cabo una pequeña documentación sobre las funciones de la dirección de arte, con el fin de clarificar cómo dirigir este departamento y cuáles eran los pasos a seguir. Respecto al significado y al impacto social que supone el tema de *Mudas*, una parte importante durante el proceso de preproducción, fueron las reuniones con un psicólogo experto en psicología sexual, el cual explicó al equipo el significado de la anorexia sexual, las posibles causas y los tratamientos, además de clarificar que estas enfermedades normalmente van acompañadas de algún otro tipo de trastorno compulsivo, un dato muy importante que ayudó al desarrollo de la personalidad de Alba.

Mas tarde, el departamento de arte trabajó con el de producción para definir las distintas localizaciones para el rodaje. De esta manera, el trabajo se divide en dos partes: la primera parte fue la planificación, organización y ejecución del rodaje. La segunda parte, fue la recopilación de todo el material generado y los resultados para su posterior análisis.

Una vez definidos todos los aspectos estéticos y a poco tiempo de las fechas de rodaje, el equipo de arte empezó a ambientar los espacios, se realizaron pruebas de vestuario, ensayos de guion, pruebas de sonido e iluminación y pruebas de fotografía con el fin de estar seguros y de prevenir errores durante el rodaje, ya que el tiempo estaba muy marcado. No obstante, poner en práctica los conocimientos adquiridos no fue tarea fácil, pero sí gratificante y emocionante.

1.3. Estructura del trabajo.

En primer lugar, se hará una exploración del significado de la dirección de arte en el ámbito cinematográfico, combinando diferentes puntos de vista de profesionales de la industria para lograr un correcto entendimiento del término y de la profesión. En segundo lugar, se hará referencia al papel que tiene el guion y su importancia a la hora de interpretar la creación de la ambientación. A su vez, se expondrá una breve investigación histórica para mostrar el proceso de evolución que ha tenido la dirección de arte en el cine.

En tercer lugar, se presenta el caso de estudio basado en el cortometraje *Mudas*, en el que se analizará cada una de las fases del proyecto durante y después del rodaje. La memoria se dividirá en diferentes puntos para crear una estructura adecuada del proceso. Primero, se hará un pequeño análisis del universo que envuelve a cada uno de los personajes, ya que los espacios se recrearan en base a su personalidad y entorno. Después, se llevará a cabo la descripción de la recreación de cada uno de los espacios y se revelarán los problemas y soluciones que surgieron durante las diferentes etapas de creación. Seguidamente, se hará una explicación de la importancia del color, tanto en la caracterización de los personajes como en el ambiente general. A continuación, se hará una revisión de épocas y estilos⁸ y se aportará una recopilación de las referencias visuales y pictóricas que han inspirado en la creación de la parte artística y estética del proyecto.

Por último, se desarrollará un punto sobre la importancia de las jerarquías y la comunicación entre departamentos, se hará una breve explicación del presupuesto y se expondrá la bibliografía facilitando así las fuentes que se han consultado y que han sido de gran ayuda para nutrir el trabajo.

2. Qué es la Dirección de Arte

El concepto de dirección de arte viene del término inglés “art director” y surge en el cine dentro del departamento de producción artística. En general, el equipo de dirección de arte se encarga de la plasmación de la escenografía, las pautas de vestuario y maquillaje, así como cualquier elemento físico que aparece en la película.

La definición de director de arte es muy variada, pero como menciona Jorge Gorostiza (2001), la respuesta más ingeniosa fue la de los directores artísticos estadounidenses Ward Preston y Stanley Fleisher: “el director artístico es responsable de todo lo que ves en la pantalla, que no se mueve y que usualmente está desenfocado”. La directora de arte Ana Alvargonzález¹, ante la cuestión que plantea Jorge Gorostiza (2001) responde: “un director artístico es alguien que coge la historia de un director e intenta que todos los mundos de los personajes, de los ambientes... de todo lo que se describe ahí se consiga dibujar y aporte una idea, aporte datos al personaje”.

Por otro lado, Félix Murcia² argumenta que “la dirección de arte trata de la creación artística y técnica u obtención de todos y cada uno de los espacios concretos que son necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guion, de modo que ésta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine”. En consonancia con los/las anteriores directores/as de arte, resulta importante clarificar que el trabajo que desarrolla el departamento de arte va más allá de la construcción de una escenografía. Desde la fase de preproducción hasta el fin de rodaje e incluso después de este, el equipo de arte debe estar presente, tomar decisiones complejas y resolver cualquier problema que surja antes, durante y después del rodaje.

La dirección de arte se encuentra en constante evolución, ya que llevan a cabo propuestas de color, comparación de materiales, se realizan maquetas si es necesario, pruebas de vestuario y maquillaje, etc., teniendo siempre presente el presupuesto y optando por la opción más equilibrada.

Todo se llevará a cabo teniendo en cuenta las directrices del director, quién junto al director de arte empezará a fijar las opciones más adecuadas. Además, para conseguir sacar el máximo potencial, tanto el departamento de fotografía como el de arte, han de coordinarse y de trabajar unidos para ir en la misma dirección estilística.

En conclusión, la directora de arte es la responsable de recrear todos los espacios por los que tiene que pasar la acción sugerida por el guion, es decir, toma todas las decisiones en cuanto a la estética de los decorados, consiguiendo de esta manera aportar datos que no vienen explícitamente en el guion.

¹ Ana Alvargonzález. Especialista en dirección artística y vestuario. Obtuvo el Goya en 2010 a la mejor dirección de arte por el filme *Pan Negro* dirigida por Agustí Villaronga. Además, ha participado como directora artística en la serie de televisión de HBO *Games Of Thrones*.

² Félix Murcia. Reconocido y prestigioso director artístico del cine español. Es el único director artístico que ha obtenido el Premio Nacional de Cinematografía, además de haber conseguido un total de cinco Premios Goya a la mejor dirección artística.

2.1. La importancia del guion cinematográfico.

El guion es la primera herramienta con la que trabaja el director de arte. Ayuda a situar la acción en los espacios y a imaginar el tipo de decorado y ambientación que se va a crear en cada escena. Además, aporta información necesaria para concebir una primera imagen de los que serán los protagonistas de la historia (Hernández, 2016).

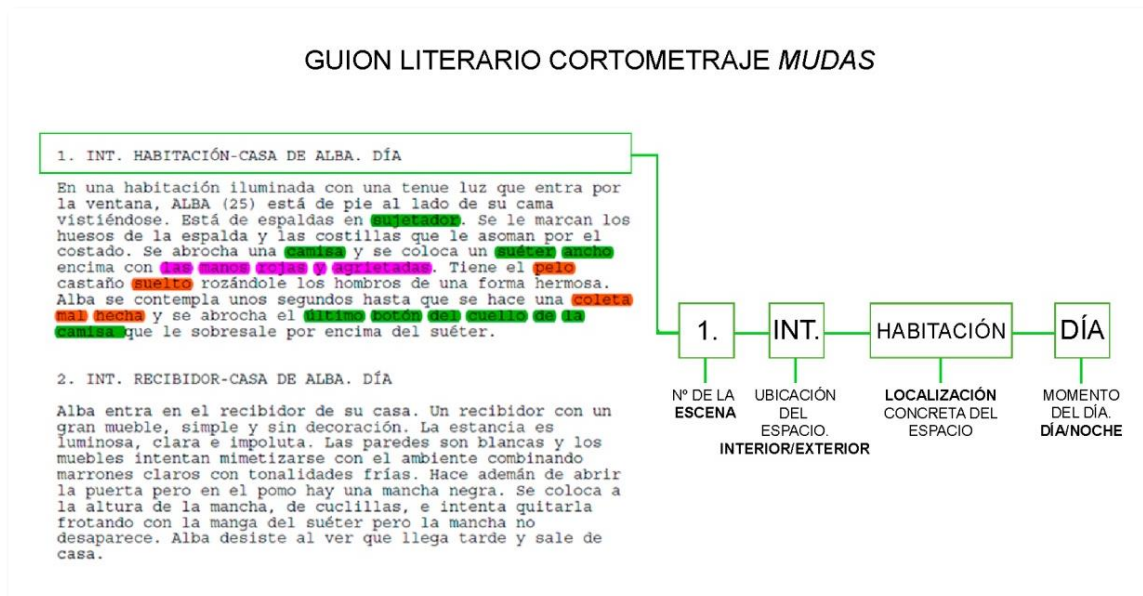


Figura 1. Primera y segunda escena del guion literario realizado para el cortometraje *Mudas*. Autora, Carla Salmerón Calabuig. Fuente: propia.

Como podemos observar en la Figura 1, la primera información que indica el guion es el número de Secuencia³ (dramática) y si la secuencia ocurre en interior o exterior. En este caso, se desarrollará en un espacio interior. Después se describe el lugar (decorado⁴: habitación de Alba) dónde se llevará a cabo la acción descrita. Por último, señala cuándo ocurre la acción, de día o de noche, en este caso se puede ver que ambas son de día.

Después del encabezado viene lo que se denomina acción: todo aquello que ocurre en una secuencia. La acción no indica el aspecto concreto de la escenografía⁵, elementos de utilería o atrezzo fundamentales, sino que, describe los movimientos de los personajes, el aspecto físico, destaca rasgos de la protagonista y solo indica breves pinceladas de lo que será el atrezzo⁶, la decoración y la escenografía general.

Es entonces cuando el equipo de arte, además de recoger lo que indica el guion, debe interpretar la información implícita, por ejemplo, el primer párrafo del guion, Figura 1, dice lo siguiente:

³ Secuencia. RAE (2019): En una película, plano o serie de planos que constituyen una unidad argumental.

⁴ Decorado. Del verbo decorar. Gorostiza (2001): Consiste en añadir objetos o elementos a un espacio ya construido para modificar su aspecto físico, pero sin modificarlo sustancialmente. La decoración no crea espacios, actúa sobre el espacio.

⁵ Escenografía. RAE (2019): Arte de diseñar o realizar decorados para el teatro, el cine o la televisión. Y como recalca Gorostiza (2001), no se arriesgan a decir que los decorados se construyen, sólo que se realizan.

⁶ Atrezzo: La utilería o atrezzo, es el conjunto de objetos y enseres que aparecen en escena ya sea en televisión, cine o teatro, accesorios utilizados por los personajes para interactuar o pequeños elementos que complementan la escenografía (como un jarrón o un cuadro) o en el vestuario (como la bisutería o un reloj de pulsera). Carvajal, J. (2015).

En una habitación iluminada con una tenue luz que entra por la ventana, ALBA (25) está de pie al lado de su cama vistiéndose. Está de espaldas en sujetador. Se le marcan los huesos de la espalda y las costillas que le asoman por el costado. Se abrocha una camisa y se coloca un suéter ancho encima con las manos rojas y agrietadas. Tiene el pelo castaño suelto rozándole los hombros de una forma hermosa. Alba se contempla unos segundos hasta que se hace una coleta mal hecha y se abrocha el último botón del cuello de la camisa que le sobresale por encima del suéter.

El texto deja claro que Alba está vistiéndose, por lo tanto debe de tener un armario, un perchero o algún tipo de mueble del que coja la ropa. También, nos dice que se contempla durante unos segundos, esta acción requiere de un espejo, y finalmente, nos indica que se recoge el pelo en una coleta, por lo que necesita un coletero, así aunque el guion no lo exprese de forma clara, la directora de arte debe de leer entra líneas y tener en cuenta todos estos detalles.

Siguiendo en la fase de preproducción, una vez se ha realizado la primera lectura del guion y se ha tenido una primera impresión global, la segunda lectura se centrará en recoger información de los personajes principales, objetos de utilería, escenografía, localizaciones, etc. Además, debe iniciarse un desglose⁷, a menudo realizado por el/la ayudante de dirección, para elaborar los primeros bocetos que darán forma al libro visual.

En definitiva, mientras que la primera lectura del guion sirve para situarse en la historia, el resto de las lecturas servirán para realizar el desglose de los escenarios y para entender la psicología de los personajes.

2.3. Breve historia de la Dirección de Arte en el cine.

La historia de la dirección de arte no es el objetivo del trabajo, pero se considera relevante hacer un pequeño recorrido por el cine, su evolución y con ella la aparición del oficio del director de arte, de los maquetistas y los inventores de trucajes o trampantojos, cuyos trucos facilitaron la grabación en diversos aspectos para el avance del cine.

Así, el cine nace con el invento del cinematógrafo de los hermanos Lumière en plena época industrial el 28 de diciembre de 1895, cuando decidieron enseñar su invento al pueblo de París. Lo que marcaba un antes y un después en el mundo audiovisual. Empezaron proyectando películas que realizaban a sus familias, grabaciones de las calles de su ciudad y en general el día a día cotidiano, cobrando así popularidad la famosa cinta *Salida de la fábrica* (Lumière, 1895), *La llegada del tren a la estación*

⁷ Desglose. Consiste en segmentar el guion, dividiéndolo en secuencias mecánicas, es decir, extraer toda la información del guion para dividir las necesidades del rodaje.

(Lumière, 1895) o *El regador regado* (Lumière, 1895), primera película de humor de la historia del cine (Perez, JM, 1990).

A la vez, Georges Mèliès que era un hombre creativo y con espíritu empresarial, decidió comprar el Teatro Robert Houdini de París, llevando a cabo sofisticadas puestas en escena, sorprendentes decorados, vestuarios trabajados y así dejando estupefacto al espectador parisino en sus proyecciones y representaciones. Gracias a esa creatividad fantásica creó el conocidísimo filme *Viaje a la luna* (Mèliès, 1902), en el que hizo uso de maquetas, filmación a través de un acuario y superposición de imágenes (Perez, JM, 1990).



Figura 2. Imagen del proceso de construcción del escenario para *Viaje a la luna*.

Pero, no fue hasta el 1908 que la cámara se liberó de su anclaje, consiguiendo de esta manera crear movimiento en las imágenes, lo que llevó a tener la necesidad de trabajar los decorados en tres dimensiones, (Hernández, 2016).

Por otro lado, Italia tomó el relevo a Francia en la hegemonía del mercado cinematográfico recreando personajes antepasados convirtiendo el cine en un gran espectáculo (Perez, JM, 1990). Asimismo, no es hasta la década del año 1910 y 1920 que la apariencia ante la cámara empieza a cobrar créditos y a tener influencia en el medio. Época en la que el cine comienza a producir cintas que empiezan a tener decorados monumentales, gran número de figurantes aumenta la duración del metraje y una inversión económica anteriormente nunca vista. Así, la primera película ampliamente reconocida con un importante diseño de decorado es ***Cabiria*** (Pastrone, 1914). Este gran despliegue sirvió como fuente de inspiración del set babilónico de la película *Intolerancia*⁸ (Griffith, 1916).

Para llevar a cabo la construcción de los 40 metros del templo de Moloch, se desembolsó un coste de 1.250.000 liras y una duración total de tres horas. Fue lo que convirtió esta pieza en la mejor carta de presentación ante el resto, firmada la dirección de arte por Camilo Innocenti, Luigi Borghono y Segundo de Chomón, (Perez, JM, 1990).

Ante este periodo de grandes cambios y descubrimientos para el cine, surge la necesidad de pronunciar y construir espacios delante de la cámara. Los escenarios se empiezan a idear y a levantar según las necesidades de la historia.

Para poder llevar a cabo estas construcciones, cabe destacar a los pioneros italianos que empezaron a implantar estructuras tridimensionales que hicieron posible la

⁸ Frank Wortman y Ellis Waller en la dirección de arte.

desvinculación y diferenciación del cine y del teatro (bidimensional). Es decir, ya no se trata solo de decorar, revestir o colocar varios objetos, como se hacía antes: ahora la propia evolución demanda estructuras desligadas de la instaurada pasada representación. El factor responsable de esto recae sobre las habilidades de los artesanos escultores y la inserción de los arquitectos en el sector.



Figura 3. Fotograma de la película *Cabiria*, 1914.

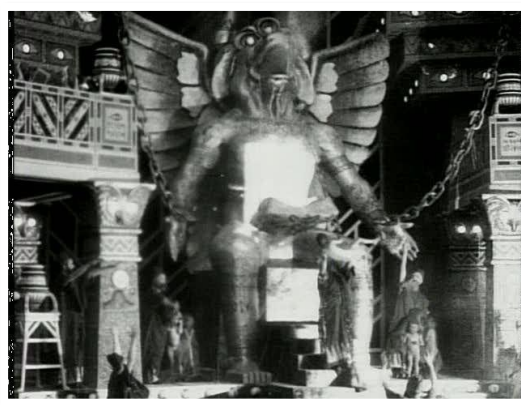


Figura 4. Fotograma de la película *Intolerance*, 1916.

- Segundo de Chomón, la maqueta y el trampantojo.

En los inicios del cine se recurría a trucos ópticos y artificios para lograr decorados que igualaran la realidad, por eso, es importante recalcar la figura de Segundo de Chomón y Ruíz⁹ (Teruel, 1871 – París 1929) especialista en trucajes y un gran referente para el cine español.

Escondido entre los créditos de *Cabiria* (Pastrone, 1914), Chomón fue el responsable de perfeccionar el *travelling*¹⁰ sobre rieles y emplear efectos de luz artificial aportando realismo y grandeza a las maquetas. También, fue conocido por trabajos realizados para las películas *El viaje a la luna* (Méliés, 1902) o *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), (Pérez, 1990).

El trabajo con maquetas dentro de la producción cinematográfica representa un uso esencial de la creatividad para crear ambientes e historias que a veces solamente están en la imaginación de ciertas personas. Llegando incluso a pensar que se trata de una realidad y no de un efecto óptico.

Actualmente, multitud de filmes han hecho uso de la elaboración de maquetas para enfrentarse a desafíos como accidentes de avión o coches, inundaciones, descarrilamientos, entre otros. Podemos destacar, la primera de *Star Wars - Episodio I – La amenaza fantasma*, (George Lucas, 1999); *2001: Una Odisea del espacio* (Stanley

⁹ Además de ser especialista en trucajes, también fue director, técnico de iluminación, fotografía y revelado, pionero del cine fantástico y del cine de animación. Sus colaboraciones en mitos del cine mudo le hicieron ganarse el apodo del "Méliés español".

¹⁰ *Travelling*: Movimiento de cámara obtenido mediante el desplazamiento de esta sobre vías, grúas o cualquier otro sistema salvo el manual.

Kubrick, 1968) o en películas más recientes como; *Origen* (Christopher Nolan, 2010) y *El Gran Hotel Budapest*, (Wes Anderson, 2014).

El manejo de maquetas en producciones más recientes ha ido acompañado de los innovadores efectos visuales, gracias al avance de las herramientas digitales se ha conseguido construir un aspecto integrado y realista de las imágenes. Estos logros tecnológicos hicieron que los seguidores empezaran a tomar referencia. Así, desde el estudio de la perspectiva cónica de Filippo Brunelleschi, más artistas pictóricos haciendo uso de la técnica del trampantojo - técnica que intentaba engañar al ojo humano a través de la perspectiva, el sombreado y otras técnicas ópticas - intentaran expresar el máximo realismo posible. (Hernández, 2019).

Más adelante, la fotografía se empezó a fijar en esta técnica y Norman Dawn descubrió lo que se conoce como *matte painting*¹¹ o técnica de la pintura sobre vidrio. Dawn empezaría por casualidad a utilizar esta práctica en sus fotografías y también en sus primeras películas. Habilidad que permite recrear escenas costosas tanto económicamente como de construcción.

Pero esta técnica no se ha dejado de utilizar, antes la pintura sobre lienzo era la que daba ese toque realista o engañaba al espectador, ahora se hace lo mismo pero con herramientas digitales. Por esta técnica han pasado películas como *Titanic*¹² (James Cameron, 1997), o la famosa serie americana *Juego de Tronos*, (Benioff y Weis, 2011-2019).



Figura 5: Ejemplo de la aparición de la técnica matte painting por Norman Dawn.

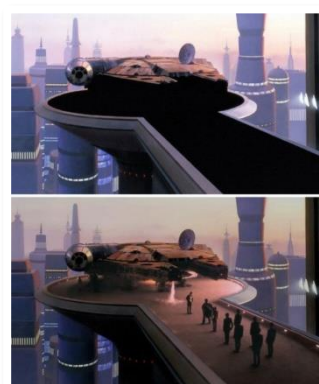


Figura 6: Uso de la técnica en el filme Star Wars.

Otra técnica similar a la anterior es la llamada, efecto Schufftan, técnica que debe su nombre al autor Eugen Schufftan, creado para la película *Metrópolis*, (Fritz Lang, 1927). Este proceso consiste en colocar un espejo en 45° entre la cámara y el decorado (maqueta en tamaño pequeño, miniatura), dibujo o localización natural. El actor se coloca detrás del espejo, que al ser semitransparente, permite crear una combinación entre el fondo y la persona y obtener así una imagen global. La combinación perfecta entre el personaje y el escenario se ajusta alejando o acercando su posición con

¹¹ Esta expresión del “mate” es porque la pintura debe ser lo más mate posible (sin brillo) para dar un resultado más creíble y veraz. Actualmente, esta técnica ha derivado a conocerse como *chroma key* (uso del croma más creación digital).

¹² Fue la última película en la que en una de sus escenas se utilizó la técnica tradicional del *matte painting*, realizada por la compañía “Matte World Digital”.

respecto a la cámara. Esto demuestra que no todos los efectos visuales se generan de manera digital, ya que gran parte de estos trucos se llevan a cabo durante el rodaje.

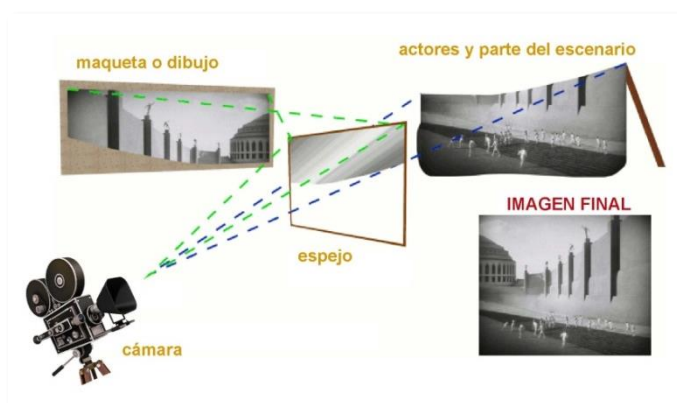


Figura 7: Efecto Schufftan realizado en la película *Metrópolis* de Fritz Lang, 1927.

- Época dorada del cine y el diseñador de producción.

El contexto en el que se desarrolla esta época viene comprendido entre el año 1920 y 1950. Hay que destacar que la industria cinematográfica, tanto en EE. UU como en Europa, pasa por una crisis económica y política.

Tras la I Guerra Mundial, el sector del cine americano forma un oligopolio de la industria al que pocas productoras podían acceder. En el 1908, se instaura la Motion Pictures Patent Company (MPPC) fundada por Edison. Más tarde, firmaría un contrato con Kodak para que los negativos se repartieran exclusivamente a las productoras que formaban parte, dejando fuera al resto.

Dos años más tarde, los productores Carl Laemmle y William Fox se rebelan y denuncian este estrangulamiento, provocando una "guerra" en la industria, fin que hará que muchas se vayan a la costa oeste.

En el 1911, empiezan a surgir los estudios de Hollywood, que no tardaran en dominar la industria del cine tras la prohibición del monopolio de Edison en el 1918. Hollywood se forma a la perfección en el campo y empieza a levantar su imperio, formado principalmente por inmigrantes centroeuropeos. Época en la que las películas se rodaban únicamente en los interiores de los estudios, construyendo todos los escenarios en plató y los exteriores en los *backlot*¹³. Los estudios más conocidos fueron Paramount¹⁴, dirigido por Adolp Zukor, Warner Brothers o Twentieth Century-Fox. El principal objetivo de estos era ahorrar en tiempo y en dinero, es más fácil y económico construir una calle de cualquier ciudad, que hacer viajar a 50 personas de un equipo hasta la localización de rodaje. Otro problema por evitar, eran los asuntos burocráticos, los permisos para cortar calles y rodar en espacios públicos son complejos y tardíos.

¹³ Área detrás o junto a un estudio de cine o televisión habilitada para la representación de escenas al aire libre. Contiene edificios y suficiente espacio para la edificación temporal de decorados.

¹⁴ Estudios de los más importantes del cine clásico por su mayor control de las salas de cine.

Esta forma de hacer cine propicia la aparición del diseñador de producción, quién se encarga del diseño global del filme, mientras que sus ayudantes pasaban a ser directores de arte, que administraban el presupuesto, el trabajo y la evolución de la construcción de los decorados.

Uno de los más conocidos fue William Cameron Menzies, título otorgado por el productor David O. Selznick tras su implicación en la película *Lo que el viento se llevó*, (Fleming, 1939). Se encargó de hacer los diseños de los planos, de visualizar y controlar la gama cromática global de la película y de supervisar el diseño del vestuario.

Esto fue posible gracias a la llegada del color a la pantalla, cobrando gran importancia los decorados y el vestuario. Así, el diseñador de producción (cargo más elevado dentro de la dirección de arte) se encargaba de la visión global de la película, del color, de la visión global del tipo de luz, del vestuario, del maquillaje, quedando la estética de los escenarios y la decoración en manos de sus ayudantes, los/las directoras de arte.

Pero, a causa de la Gran Guerra, esta figura disminuiría por completo, de esta manera los cineastas empezaron a dar importancia a los espacios naturales. Así, a finales de los años 60 se demuestra con las películas *Bonnie and Clyde* (Penn, Beatty y Dunaway, 1967) o *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969) que no es necesario hacer uso de grandes estudios para obtener buenas películas, además de ahorrarse dinero en decorados.

Aunque que parece que el papel del director de arte pueda desaparecer a raíz de esta forma de hacer cine, no es así, ya que además de diseñar decorados, el director de arte debe de llevar a cabo un concepto estético armónico entre el vestuario, la atmósfera, la localización, etc. para así darle al director el mejor resultado posible.

3. Caso de estudio: Cortometraje Mudás

El cortometraje está dirigido por Fabián Muñoz Atienza, reciente ex alumno de la EPSG y se trata de una obra original escrita por Carla Salmerón, también ex alumna de dicha Universidad. *Mudas* (Anexo I) presenta un relato complejo, tanto a nivel narrativo como interpretativo, en el que se interpreta la evolución de un trastorno psicológico. Recogemos la narración que cuenta el cortometraje cuya producción es llevada a cabo por alumnos de la Escuela Politécnica Superior de Gandía, 2019:

Alba es una joven huérfana a la que solo le queda su tío con Alzheimer, una chica que a simple vista no aparenta tener ningún problema. Cuando su madre aún vivía, su tío cuidaba de ambas porque su madre padecía ELA (esclerosis lateral amiotrófica). Durante este periodo de tiempo, su tío grabó una serie de videos abusando de su madre, videos que Alba descubriría más adelante.

Cuando su tío enferma de Alzheimer, es trasladado a una residencia, lugar que Alba visita diariamente. Estas visitas rutinarias empiezan a convertirse en una venganza. Ella le obliga a ver todos los días los videos para recordarle la clase de persona que es. Esta situación genera en Alba una serie de trastornos psicológicos entre los que se encuentra el TOC (Trastorno Obsesivo-Compulsivo) y la anorexia sexual. Al autolesionarse a causa del miedo a la

intimidad y al deseo sexual decide acudir a la consulta de Susana, quién le ayudará a manifestar qué es lo que le pasa exactamente.

Después de varias reuniones con la psicóloga, Alba entiende que el constante abuso por parte de su tío hacia su madre le provoca en este tipo de síntomas; preocupación excesiva, repulsión por cualquier contacto físico y principalmente sexual. No obstante, con ayuda de Susana, su terapeuta, empezará a centrarse en ella misma e iniciará su liberación que le permitirá llevar a cabo una vida sana, así como dejar atrás su pasado y empezar a superar su enfermedad.

La protagonista nos muestra a través de sus heridas su evolución y sanación tanto física como psicológica. La historia se narra en el presente, por lo que se hace difícil ambientar los espacios con características concretas que identifiquen la actualidad, puesto que al igual que en los años cincuenta, sesenta o setenta existen elementos muy concretos e identificativos, hoy nos encontramos en una época de gran diversidad cultural y con un sinfín de características, lo que dificulta que la ambientación de los espacios siga pareciendo de este siglo aún con el paso del tiempo.

Para elaborar la recreación de los espacios es necesario realizar un estudio del universo que rodea a los protagonistas:

- El mundo interior de Alba:

Alba padece anorexia sexual, ha vivido una vida dura llena de traumas que no ha podido superar. Su enfermedad le ha llevado a aislarse de la gente y a mantener el menor contacto posible con el mundo. Esa falta de acercamiento con la realidad que inevitablemente sufre ha hecho que Alba se construya un mundo ideal cuyo espacio personal debe mantenerse en un impoluto orden.

Con el fin de aliviar sus trastornos recurre a rutinas como limpiar cualquier mancha de su entorno o contar compulsivamente. Asimismo, trata de evitar todo estímulo sexual privándose de revistas, internet o televisión. Los únicos medios seguros con los que se relaciona son los libros infantiles (es escritora de este género) o de investigación, es decir, textos neutros y libres de incitaciones.

Su casa es luminosa, con un ambiente inocente, puro y blanco, tiene una decoración sencilla, un espacio cálido pero a la vez un lugar que transmite soledad y melancolía. Cuanto más se aleja de este lugar seguro y perfecto hecho a su gusto, mayor es su desasosiego. Todas estas obsesiones son sólo formas de ocultar lo que realmente está sucio y desordenado, que es su propia mente y vida.

- El mundo interior del tío:

El tío de Alba sufre Alzheimer. Durante su vida fue saltando de negocio en negocio, cada uno menos rentable y más fraudulento que el anterior. Su precaria situación hizo que lo pagara con su hermana, la madre de Alba. Alba convivió con aquella situación y ahora que es su cuidadora, se ve obligada a recordar todo lo que su tío significa.

Benigno vive en una residencia de ancianos, un edificio grande e imponente, un lugar hostil, aséptico y perenne. Cuando Alba va allí sólo quiere pasar desapercibida, ser invisible para todos y la única razón por la que va tan frecuentemente, es por la venganza y el rencor que siente hacia su tío.

- El mundo interior de Susana:

Susana ha dedicado su vida entera a ayudar a los demás. La intensa vocación por cuidar la salud mental de sus pacientes la ha llevado a olvidarse de sí misma. Su verdadera fortaleza reside en su capacidad de no caer en la compasión y con ello, en la pena de sus pacientes. Su vocación y profesionalidad la conduce a cometer algunos errores, sin embargo, siempre es capaz de remediarlos. Su personalidad se verá reflejada en su consulta, un lugar poco moderno y no muy cuidado.

Una vez contextualizado el mundo en el que vive cada uno de los protagonistas nos acercamos a la interpretación estética, visual y de color, para extraer la estructura y la organización de cada uno de los espacios que ha manipulado el departamento de arte.

3.1. Estética visual de *Mudas*.

Todo diseño de espacios está motivado por la sensación que se pretenda transmitir, para ello se utilizan los colores, las texturas, el volumen de los objetos y las formas, de esta manera se conseguirá proyectar la energía que esté siendo vivida por los personajes y por consecuencia se transmitirá al espectador. Por lo tanto, cuando se transforma, diseña o construye un espacio o decorado, el guion es la pieza que dirige a los creadores para que consigan plasmar aquello que está escrito en una realidad palpable.

El departamento de arte debe analizar el guion, no solo en función de la acción dramática, sino también basándose en la psicología de los personajes y en el entorno social en el que va a ocurrir esa historia. Es por eso, que se ha tenido que realizar una pequeña contextualización personal, social y del entorno en el que vive cada uno de los protagonistas como base fundamental para poder recrear la casa de Alba, el despacho de Susana y la habitación de la residencia de Benigno.

Con relación al concepto que dicta el guion y teniendo en cuenta la visión del director, cada objeto, mueble, color, cuadro o textura, se ha estudiado y analizado entendiendo a los personajes, siendo el color una parte importantísima a la hora de diseñar un espacio escénico. Cada color transmite un significado, una serie de emociones y además, ayuda a reforzar la historia, así pues se ha considerado conveniente exponer a continuación las diferentes gamas cromáticas utilizadas para cada uno de los personajes.

- Paleta de color base

Antes de construir las gamas cromáticas con las que se iba a identificar a cada uno de los personajes, se consideró necesario que el departamento de arte y el de fotografía, crearan una paleta de color conjunta, para trabajar en consonancia y evitar futuros problemas. El objetivo era crear una base de la cual partir, para siempre seguir una misma línea, aunque más tarde los colores cambiaran en su tonalidad, saturación o brillo.



Figura 8: Paleta de colores base para la ambientación general de Mudás. Realizada con Coolors.

Como se puede ver en la Figura 8, hay una mezcla de tonalidades que van de más claras a más oscuras y en general, son colores neutros y poco llamativos. Los tres primeros colores permitieron crear la gama cromática que iba a identificar a Alba, consiguiendo mostrar mediante estos la pureza, la sensibilidad e inestabilidad general en la que se encontraba. Por otro lado, el uso del color gris ceniza, el gris azulado y los marrones ayudaron a componer la gama cromática que se utilizaría en el espacio correspondiente a la psicóloga. Por último, los marrones ayudaron a formar la paleta de color que se pretendía utilizar para identificar el entorno del tío. Asimismo, los colores más oscuros como el negro o el marrón oscuro fueron fundamentales para contrastar y aportar aquellas connotaciones negativas que se estaban buscando. A partir de esta base de colores, se desarrollaron tres paletas personalizadas para cada una de las localizaciones y de las protagonistas.

- Paleta de color Alba

Como se ha expuesto anteriormente, Alba es una joven que padece anorexia sexual, enfermedad que le ha llevado a dejar de tener contacto con las personas, le gusta estar sola y las multitudes no forman parte de su entorno. Padece TOC, problema que le afecta especialmente a su obsesión por la limpieza.

Por este motivo, estudiar su personalidad ha dado diversas pistas de cómo debería ser su casa. En primer lugar, un espacio tranquilo, limpio y sin muchos objetos, ya que ella evita todo tipo de estímulo que le pueda llevar a sentir deseo sexual. Tomando estas características como referencia, se evidencia que es una persona que prefiere pasar desapercibida. Por lo tanto, se optó por el uso de colores neutros y tonos pastel, Figura 9.

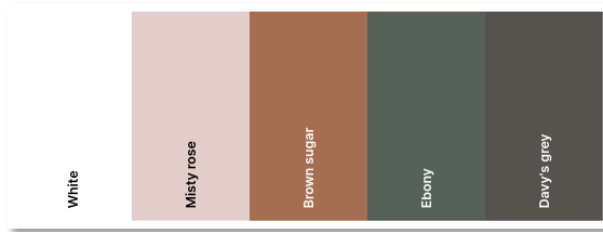


Figura 9: Paleta de color utilizada para la ambientación del mundo de Alba. Realizada con Colors.

Los colores neutros son aquellos que giran en torno a los grises, blancos y beiges, aunque cualquier color de baja saturación podría considerarse un color neutro. Por otro lado, aquellos que tienden a tener gran porcentaje de blanco son los tonos pastel. La aplicación del blanco en los colores provoca un efecto de reducción de la tonalidad, fuerza e intensidad del color, restando las connotaciones que puedan ir afiliadas al color, dando un resultado de colores claros, muy suaves y de tendencia dulce. Son colores como el rosa, el lila, el azul, el amarillo, etc. No obstante, los colores oscuros como el marrón, el gris o el negro, también son considerados colores neutros, porque no destacan en comparación con colores como el rojo.

Teniendo en cuenta estos dos factores, se optó por la mezcla de blanco, rosa claro, marrón tierra y dos tonalidades de gris (Figura 9). Así, tanto el vestuario, los accesorios, los objetos, el mobiliario y sus detalles correspondientes han girado alrededor de esta gama cromática, más o menos saturados, pero siempre siguiendo esta guía de colores. Además, la evolución de tonalidades que se ha ido dando con relación al vestuario tenía como finalidad mostrar un avance del personaje, a raíz de la ayuda que le estaba proporcionando la psicóloga, dando como resultado un progreso evidente en la sanación de Alba.

Como se puede observar más abajo (Figura 10), el primer vestuario es el que más tiempo permanece en escena y va acompañado de las acciones que empiezan a mostrar el comportamiento y los problemas que tiene Alba. Solo se utilizan dos colores, el blanco y el negro. En primer lugar, el negro hace referencia al silencio, al misterio y a la soledad en la que se encuentra la protagonista al principio, contrastado con el color blanco, sugiriendo el entorno de limpieza, pureza e inocencia en el que está Alba.

Por otro lado, el segundo, el tercero y el cuarto vestuario van acompañados del color gris, blanco y el rosa pastel. El gris es el color primeramente utilizado en la consulta como protagonista y transición del negro, indicando el camino de paz y tranquilidad que busca Alba. En este punto, Alba ya ha estado acudiendo a la consulta de Susana. Tras varias citas ella le propone hacer terapia en grupo, lo cual permitirá a Alba abrir los ojos. Para ella es un sacrificio pero es un proceso que debe iniciar si realmente quiere cambiar su situación. En estas escenas predomina el color rosa, que expresa su estado psicológico y evolución personal.

Por otro lado, en las últimas escenas, será el color amarillo el que adopte el papel protagonista, tanto en vestuario como en iluminación. Color que se asocia a la energía, felicidad, diversión y lucidez. Momento en el que Alba decide dejar atrás su pasado y acepta su enfermedad. Aún no siente estos sentimientos, pero es el principio de algo mejor para ella. Así, en las primeras escenas, va vestida de negro, blanco y gris, y conforme va transcurriendo la historia, se empieza ver a la protagonista vestir con

tonalidades más “alegres”, hasta llegar a las escenas finales, vestida con una camisa de color amarillo, símbolo de una transición, dejando atrás los colores neutros y pasando a los cálidos y vivos, lo que se traduce a una evolución personal y psicológica de la protagonista, tal y como se demuestra en la Figura 10.



Figura 10: Línea de evolución de Alba a través del vestuario. (Elaboración propia)

- Paleta de color Susana

Partiendo de la base de que la idea era crear un despacho se tuvieron en cuenta distintos aspectos como; el mobiliario, la decoración, el material. Así, el espacio que representaría la consulta se dividió en dos partes: la parte de oficina; escritorio, ordenador, papeles... y la parte de terapia; zona de contacto más directo con el paciente y en la que éste se pudiera sentir más cómodo y a gusto.

El color que domina en este espacio no es casualidad, ya que las connotaciones que tiene el color azul son; la paciencia, la calma, la inteligencia, tristeza, enfermedad y melancolía, es decir, es el color que representa mayormente los momentos más difíciles por los que pueda pasar una persona, pareja o familia. Normalmente, estas situaciones en el cine van acompañadas de espacios como hospitales, clínicas o terapias, por este motivo se eligió el color azul índigo y el gris cadete, para conseguir así esa tonalidad gris azulada que se estaba buscando (Figura 11).

Como se ha dicho anteriormente, el azul es la calma, paciencia, fortaleza y sinceridad, atributos que van ligados a Susana y a su profesión. Esto se enfatizó con el mobiliario; el sillón azul en el que se sienta Susana, la tonalidad de los muebles de madera marrón, los cuadros en las paredes, la taza azul en la que se toma el té y la alfombra del suelo que entintan la escena y rellenan el espacio sin restar protagonismo, acompañando armónicamente al conjunto creado.

En este caso lo más importante era la localización y no tanto el personaje, por lo que los colores giran en torno al lugar, contrastando los colores fríos de las paredes, con la calidez que da el mobiliario y provocando esa sensación contradictoria de calma pero también de tristeza.

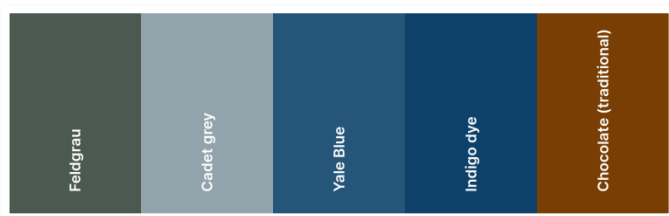


Figura 11: Paleta de color utilizada para la ambientación del mundo de Susana. Realizada con Colors.

- Paleta de color tío

Asociar el color marrón a algo obscuro y viejo, en este caso, era perfecto. En primer lugar, porque el tío de Alba coincide con ambos adjetivos. En segundo lugar, porque el marrón connota el cinismo y a la insensibilidad, dos cualidades que se ajustan a la perfección con la personalidad de Benigno. Además, son colores con los que se pueden identificar algunas residencias, normalmente, son espacios neutros, poco creativos, con mobiliario poco moderno y ropajes de cama amarillentos y amarronados.

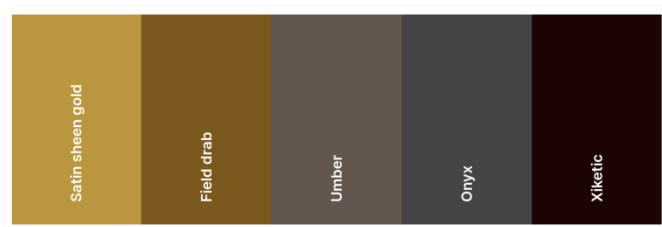


Figura 12: Paleta de color utilizada para la ambientación del mundo del tío. Realizada con Colors.

Para intensificar estas sensaciones, se añadieron al espacio un par de cojines amarillos de terciopelo, una manta marrón a cuadros y se cambiaron las bombillas de ambas lámparas por luz amarilla (Figura 24). Asimismo, el objetivo de conseguir estas tonalidades fue porque el amarillo evoca a la violencia y a la agresión, siendo un color opresor que domina la acción en consonancia con el papel de Benigno y la vengativa actitud de Alba.

En resumen, los colores deben adaptarse a la personalidad de los protagonistas, aumentando y reduciendo la expresividad de la película. Podemos concluir que el objetivo del color en el cine no es utilizarlo como adorno. En realidad, resulta imprescindible entender el rol expresivo de los colores para proyectar la emotividad y la sensibilidad de los personajes en consonancia con la trama.

3.2. Documentación visual y *scrapbook*.

Si no se tienen los conocimientos suficientes, la documentación es fundamental antes de empezar a realizar cualquier tipo de trabajo o actividad. Así, antes de empezar a definir la estética visual y de ambientación del cortometraje *Mudas*, se hizo una serie de búsquedas referenciales e inspiradoras alrededor de la idea que el guion había transmitido. Siguiendo la intuición y los sentimientos que se recibieron con estas primeras lecturas, se crearon diferentes *moodboards*¹⁵, para lo que se utilizó la plataforma Pinterest porque ofrece mucha flexibilidad y versatilidad, de manera que de forma inconsciente se tomaron decisiones que resultaron ser definitivas, ya que no se puso ningún tipo de barrera a la hora de imaginar los espacios o a los personajes.

Sabiendo ya de antemano que no se trataba de una recreación de época, fantástica o futurista, sino de una ambientación actual, aplicando estilos simples y sin adornos, se crearon diferentes *collages*, recogiendo todas aquellas imágenes que llamarán nuestra atención. Como se puede observar en la Figura 13, el *collage* creado para la casa de Alba, tanto en el mobiliario como en la decoración se utilizan materiales naturales, colores neutros, terrosos y elementos no muy recargados. Por otro lado, se evidencia una clara coincidencia con el resultado final en las distintas imágenes adjuntadas: en todas vemos espacios amplios, paredes blancas, con luz natural, abundan los colores neutros, tranquilos y un orden claro en la colocación de cada objeto, logrando plasmar estas referencias en la casa de Alba con un espacio seguro, ordenado y limpio en el que se sintiera a gusto.



Figura 13: Collages cortometraje *Mudas*. (Elaboración propia)

¹⁵ También conocido como: tablero de inspiración.

En el *collage* del despacho (Figura 13), se observa en varias imágenes texturas en las paredes, en el suelo con las alfombras, mobiliario vintage y antiguo, butacas de terciopelo, tonos azulados, verdosos y rojizos, lámparas de mesa y mesitas auxiliares de madera. Siendo grandes referentes visuales para el resultado final que se recreó.

En el *collage* de la residencia (Figura 13), si nos fijamos en el conjunto de las imágenes, en casi todas predomina o hay una clara evidencia lumínica del color amarillo. También, esa sensación de desgaste, de viejo, de cansancio, una mezcla de objetos antiguos y modernos, creando así un pasado y un presente.

Tras la recopilación de estas imágenes se pudo intuir de manera global, cuál sería el aspecto que tendrían las diferentes localizaciones, así pues se desarrolló una guía y una estructura visual para cada uno de los espacios, llevándose a cabo la realización de un libro visual o *scrapbook digital*¹⁶, (Anexo 5), ordenado de la siguiente manera: primero, se presenta el número y el nombre del decorado, partiendo de la imagen “punto de partida”. Segundo, se muestran las imágenes de referencia en cuanto a pautas de decoración. Tercero, la documentación visual de utilería y atrezzo y por último, se exponen las referencias de textura, color y ambientación.

Para concluir, cabe decir que a pesar de toda la planificación y el trabajo previo, siempre surgen imprevistos que pueden hacer que las cosas cambien, así tanto las imágenes de inspiración como la forma que ha ido cobrando el proyecto, han ido evolucionando, restando protagonismo a algunas referencias que posiblemente ya no encajan en el resultado final.

¹⁶ *Scrapbook*: libro de recortes. Contiene diversos elementos; imágenes, ilustraciones, colores, recortes, etc. En éste se recopila toda la información posible y todos los aspectos que consideremos relevantes para el proyecto en cuestión. Normalmente este tipo de trabajos se hace en papel, puede ser personal o de creación artística.

3.3. Escaletas, desgloses y códigos de vestuarios.

Una vez se ha realizado el trabajo previo de documentación, se tienen las localizaciones claras, se han tenido varias reuniones con el equipo y todos están trabajando bajo la misma línea, el departamento de arte debe ejecutar una serie de procedimientos para tener un orden y un control de todo lo imprescindible para el rodaje. Esto se hará a través de una serie de escaletas¹⁷ y desgloses que según las necesidades se desarrollarán uno, dos o más documentos.

- Desgloses

En primer lugar, se realizó un desglose general (Anexo 6), como se puede ver en la Figura 14. En la parte izquierda del desglose se incluyen las diferentes localizaciones y, en la parte derecha se sitúa a los personajes y a sus respectivos vestuarios. Ambas columnas incluyen un apartado denominado “FX”, efectos como: manchas, arrugas, sangre, etc., que se deben de tener en cuenta a la hora de la caracterización tanto de los espacios como de los personajes. No obstante, al ser el primer desglose, la cocina y el recibidor de casa de Alba formaban parte de las escenas, pero por temas de tiempo y localización se decidió por parte del director no mostrarlos, ya que no eran fundamentales para el entendimiento de la historia. También, se obvió el mostrador de la residencia y el “efecto” de las costillas marcadas en el cuerpo de la protagonista, así, este primer desglose sirvió para como guía para el resto de los documentos.

DESGLASE GUIÓN ARTE – DECORADO DE ESPACIOS					DESGLASE VESTUARIO y FX PERSONAJES			
CASA DE ALBA					ALBA		VECINA	
HABITACIÓN	COCINA	RECIBIDOR/pared donde está la puerta	BAÑO	FX	VESTUARIO/ACCESORIOS	FX	VESTUARIO/ACCESORIOS	FX/pelo/cara
espejo	Limpiador multiusos	Mueble recibidor	jabón	Mancha negra	sujetador	Costillas marcadas	Top	Sudada
cortinas	trapo	Pomo de la puerta	desinfectante		camisa	Manos rojizas. Secas	mallas	Pelo deshecho
Silla	lejía		estropajo		suéter	Jabon con un poco de sangra	deportivas	coleta
reloj	cepillo		Cubo		pantalones	venda	coletero	Sin maquillaje
Cama?¿	estropajo				zapatos		cascos	
					Bolso			
					coletero			
RESIDENCIA					ROSA		TIO ALBA	
MOSTRADOR	PASILLO	HABITACIÓN TÍO			VESTUARIO/ACCESORIOS	FX	VESTUARIO	FX/Pelo/cara
formulario	despejado	cortinas			Pinza roja	Pelo rizado y negro	Suéter	calvo
Boligrafos		cama			Vestuario de	Ojos y labios		Manchas en la

Figura 14: Primer desglose general realizado para el cortometraje Mudas. (Elaboración propia)

¹⁷ Escaleta: Metodología necesaria para obtener un panorama global de la dirección de arte, nos ayuda a encontrar la información de una manera inmediata y a comprender diversos factores de forma gráfica (Hernández, 2017).

Más tarde, se desarrolló un desglose dividido por secuencias, estas hojas explican de forma más completa y detallada la información e incluyen aclaraciones tanto técnicas como estéticas. Se puede comprobar en el Anexo 7.

HOJA DE DESGLOSE			
PRODUCCION: MUDAS		No.	No. SEC:1 y 2
DECORADO: Habitación Alba		DIA: X	NOCHE:
LOCALIZACIÓN: Casa de Alba		EXT:	INT: X
PLANOS: 1		No. PAGINA DEL GUIÓN: 1 (2/8)	
Resumen de las Escenas:	Personajes y Figurantes:	No. Vestuario:	Utilería y Atrezos:
Alba se viste y se dirige a la puerta de salida e intenta borrar la mancha del pomo de la puerta.	ALBA	Alba01	sujetador, camisa, suéter ancho, coleta, coiletero, espejo de pie, mochila, abrigo, perchero, cortinas, mesita, cuadros pared, plantas, lámparas de pie. Pomo de la puerta y manga suéter o abrigo.
Escenografía:	Maquillaje y peinado: Sencillo, solo lleva polvos anti-brillos, colorete y rimel. Coleta.		

Figura 15: Desglose por secuencias cortometraje Mudas. (Elaboración propia)

La parte de arriba o cabecera del documento, nos da las indicaciones técnicas del cortometraje; el decorado del que se trata, la localización, el plano, la secuencia, si la escena ocurre de día o de noche y las páginas del guion que se correspondan a la secuencia. En este caso como vemos, se trata del decorado; habitación Alba, la localización; casa de Alba, plano 1, secuencias 1 y 2, día, interior y páginas del guion; 1(2/8). Por otro lado, un poco más abajo, se puede ver el resumen de las escenas, que personajes o figurantes actúan, el número o código de vestuario que llevará la/el protagonista, la utilería y atrezzo prescindible para la escena, maquillaje y peinado que deben llevar las actrices o actores, el tipo de escenografía, si serán necesarios efectos especiales, vehículos, animales o pirotecnia. De esta manera, se ha conseguido organizar el departamento, se ha evitado el olvido de objetos y además, este trabajo ha favorecido en la seguridad del equipo de arte en el rodaje.

- Escaletas

Las escaletas son necesarias en un rodaje para obtener un panorama global e información inmediata de lo que se precise en cada momento, tanto en el periodo de preproducción como en producción. Así, una vez realizados los desgloses de cada uno de los espacios, por secuencias y planos, también fue necesario realizar una escaleta, (Anexo 8).

ESCALETA DE DECORADOS – CORTOMETRAJE *MUDAS* *Dalia del Río Solís*

	Casa de Alba	Rellano casa Alba	Baño Alba	Despacho	Sala de espera	Sala de reuniones	Habitación residencia	Pasillo residencia
SECUENCIA	1,2, 6,8,9,14B, 14E, 22	7,9	9,14A, 14D, 14G	11,13,15	10	16, 17,19	5,12,14C, 14F,18,21	3, 4,20
MOBILIARIO	Espejo, cortinas, perchero, mesita auxiliar, silla, mirilla y pomo puerta.	-	Lavamanos, espejo baño	Mesa centro, muebles libros, mesa auxiliar cafetera, escritorio, silla, sillones, perchero	Mesita auxiliar cristal, sillas, lámpara pie	Sillas, mesas	Cama, mesita de noche, mesa auxiliar ruedas, cortinas, silla	Armario pasillo
ATREZO	Mochila, abrigo, coiletero, plantas, cuadros pared, lámparas pie, estropajo y productos de limpieza cubo, VENDA, jabón de manos.	Ropa de deporte	Estropajo, jabón de manos	Alfombra, material escritorio, ordenador, cuadros, cafetera, tazas, libros, lámparas, VENDA	Revistas, alfombra, VENDA	Comida y bebida	Fotos, rosarios, ybs, reproductor ybs, tv, caja, manta cuadros, zapatos ir por casa, alfombrilla pies, colines, almohada, sábanas	Formulario, bolígrafo, sábanas, toallas, placa nombre residencia puerta
FX	Lubricante, herida mano, sangre	Efecto óptico pez	Sangre			lagrimas	Arrugas	
PERSONAJE	Alba	Vecina Alba	Alba	Susana, Alba	Alba	Susana, Alba, figurantes	Alba, Rosa, tío Alba (Benigno)	Rosa, Alba

Figura 16: Escaleta de decorados Cortometraje *Mudas*. Elaboración propia. (Elaboración propia)

Como se puede ver en la tabla (Figura 16), está dividida por número de secuencias, mobiliario, atrezzo, FX, personajes y espacios. A diferencia de los desgloses anteriores, en los que indicamos el código de vestuario, incluimos especificaciones como: el maquillaje, el peinado o un breve resumen de lo que ocurre en cada escena. Esta escaleta es específica de decorados, de modo que los datos son directos y visualmente fáciles de localizar evitando así una tabla compleja y con cuantiosa información.

Así pues, el guion se encargará de especificar los requerimientos que sean imprescindibles para el entendimiento de la acción, tanto de las localizaciones como del mobiliario y del atrezzo. Por ejemplo, si Alba mira por la mirilla, se entiende que es necesario que exista una mirilla y por consecuencia una puerta. Por otro lado, es fundamental incluir a los personajes en cualquier tipo de tabla que se realice, ya sea una escaleta, desglose o guion, ya que dependiendo de quién habite el espacio, dará pistas para la elaboración de la ambientación. Si un mismo personaje siempre aparece en el mismo espacio, se entiende que es “su espacio” por lo que estará condicionado a la personalidad de dicho personaje. En el caso de Alba, mantiene una casa limpia, impoluta, sencilla, muy ordenada, debido a su personalidad y a todos los problemas que ha sufrido a lo largo de su vida.

En conclusión, este tipo de tablas permiten ordenar las ideas, organizar el trabajo y recordar detalles que, aunque no estén explícitos en el guion, son importantes para entender el entorno y el contexto de la historia.

- Código de vestuarios

La necesidad de tener un orden en un rodaje es esencial para evitar retrasos, imprevistos y fallos de continuidad, es por eso que, así como también realizar desgloses y escaletas ayudan a la fluidez del trabajo, se vio necesario hacer una escaleta en la que se explicarán los cambios de *looks* de cada personaje¹⁸.

¹⁸ La escaleta completa está adjunta como Anexo 9.

CASA ALBA				
Día	Escena	Plano	Código ropa	Observaciones
04/05	1 y 2	1	Alba01	Camisa blanca, jersey negro, pantalón negro, "convers", mochila y coiletero rosa, abrigo camel
04/05	22	40	Alba05	Camisa amarilla corta, pantalón azul marino, convers, mochila, coiletero azul.
04/05	6	8	Alba01	Camisa blanca, jersey negro, pantalón negro, "convers", mochila y coiletero rosa, abrigo camel
04/05	8	10	Alba01	Camisa blanca, jersey negro, pantalón negro, "convers", mochila y coiletero rosa, abrigo camel
04/05	9	15	Alba01	Camisa blanca, jersey negro, pantalón negro, "convers", mochila y coiletero rosa, abrigo camel
04/05	14E	28	Alba01	Camisa blanca, jersey negro, pantalón negro, "convers", mochila y coiletero rosa, abrigo camel
04/05	14B	25	Alba02	Camisa blanca, jersey gris, pantalón mostaza, convers, mochila, coiletero rosa, abrigo camel.

Figura 17: Códigos de vestuario de las escenas en las que sale Alba. Elaboración propia. (Elaboración propia)

La Figura 17 expone como ejemplo la casa de Alba. La tabla está dividida por día de rodaje, escena, plano, código de vestuario y observaciones, es decir, el día 04/05 solo se rodó en la localización "casa Alba", por lo que los únicos códigos de vestuarios que aparecen son los de ella. Así, este día en la escena 1 y 2 llevará el código de vestuario "Alba01": camisa blanca, jersey negro, pantalón negro, *converse*, mochila marrón, coiletero rosa y abrigo marrón.

La principal causa de realizar esta tabla fue, porque en un mismo día de rodaje la actriz debía de cambiar tres o más veces de vestuario, y la directora no siempre podía realizar o dirigir dichos cambios, así que la tarea se designó a una de las ayudantes, de esta manera, se pudo seguir una dinámica fluida y sin fallos.

3.4. Desglose de los decorados.

El cortometraje se rodó en diferentes localizaciones, el 90% de los espacios se situaban en Valencia (casa de alba, despacho y residencia), y una pequeña parte en Gandía (baño Alba). Desde un primer momento, se pretendía rodar solo en lugares interiores y ya construidos, para evitar problemas climatológicos, burocráticos y logísticos.

El guion pedía tres espacios principales y cuatro secundarios, así pues, el primer espacio es el de la casa de Alba y el baño, dónde se verá reflejada su forma de ser y su manía con la limpieza. En segundo lugar, la residencia y la habitación del tío de Alba, espacios dónde descubriremos el origen de ese rechazo al mínimo contacto físico con las personas y el porqué de las rutinarias visitas a su tío. En tercer lugar, encontramos el despacho de la psicóloga Susana, la sala de espera y la sala de reuniones, donde veremos el comportamiento y el proceso de sanación que hace Alba.

Con el consenso del director y de la directora de arte, se realizó un desglose de las necesidades de cada uno de los espacios para la transformación de cada uno de estos (Anexo 2). Fue fundamental, ya que el presupuesto asignado para todos los espacios, incluyendo los gastos de peluquería, maquillaje y vestuario era insuficiente para poder adquirir todos los elementos. Así, gracias al listado (Anexo 2) y con ayuda de referencias aportadas por la directora de arte, cada uno de los miembros del equipo contribuyó con los objetos que tenían a su disposición.

- Casa de Alba

El escenario que dio lugar a la casa de Alba fue un apartamento alquilado durante tres días y dos noches a través de la plataforma *Airbnb*. Teniendo en cuenta que el acceso del primer día fue sobre las ocho de la tarde, así lo único que se pudo hacer fue aprovechar las últimas horas para dejar la mayor parte del material. El segundo día de disponibilidad empezaba el rodaje, lo que suponía que el departamento de arte tendría horas para lograr la adaptación y la transformación de aquel espacio.

La presión fue mayor a causa de que los preparativos se hicieron a “ciegas”, se trabajó a través de fotografías, pues no se podía acceder al lugar antes del día de la contratación. Tras haber obtenido información sobre la distribución del lugar: medidas, objetos de la casa y sobre todo de los planos de iluminación y fotografía se facilitó la distribución del atrezzo y la precaución de las herramientas necesarias para este día. Los problemas fueron mínimos puesto que las paredes del apartamento eran un lienzo en blanco que estaba prácticamente adaptado para ser la casa de Alba, así que fue verlo y saber qué hacer con él inmediatamente.

Como se señala en el Anexo 3; Figura 1, la cama, las sillas y las persianas, fueron lo primero que se consideró retirar para dejar totalmente un espacio vacío. Las persianas se sustituyeron por unas cortinas de tela fina de color rosa palo, con el objetivo de que los rayos de sol iluminaran la estancia de forma indirecta.



Figura 18: Resultado final de la cerradura y la mirilla. (Elaboración propia)

El espacio dónde se situaba la cama era fundamental para que la actriz llevara a cabo la acción del recorrido marcado y para que el equipo de fotografía hiciera su trabajo, así que se retiró de inmediato. Finalmente, las sillas y la mesita de noche se distribuyeron y utilizaron de otra manera gracias a la coincidencia de la gama cromática con la que se trabajó.

En segundo lugar, durante la acción la actriz se mira ante un espejo, se viste, coge su abrigo, su mochila y se dispone a salir de su apartamento. Según el recorrido marcado por dirección y por la dirección de fotografía, ella debía de salir por la puerta del baño y no por la que realmente era la puerta de salida (ver Anexo 3, Figura 2).

La puerta del baño no tenía cerradura por fuera y tampoco mirilla, dos objetos fundamentales con los que la actriz debía interactuar. Así pues, se tuvo que falsear de la mejor manera posible sin perforar la puerta y sin mancharla. La solución fue comprar una cerradura sencilla y del color del pomo de la puerta, en este caso, plateado y pegarlo con cinta de doble cara. Para evitar que se percibiera que no estaba instalado correctamente, se cubrió el agujero con un trozo de plástico negro. Esto mismo se hizo también con la mirilla, la única diferencia es que no se utilizó una de verdad como con la cerradura, sino que se compraron un par de arandelas planas de color dorado (Anexo 3, Figura 3) y se superpusieron una encima de la otra cubriendo el fondo también con un trozo de plástico negro. En la Figura 18, se muestra a la protagonista interactuando con la mirilla de la puerta y el resultado final de la cerradura.

Por otro lado, la pared que se observa de fondo (Anexo 3, Figura 1) es de piedra y por lo tanto rugosa. En ella se pretendía colgar una serie de cuadros y estanterías para rellenar el espacio pero como no era posible perforar y por lo tanto, imposible colocar atrezzo pesado, se improvisó con el material disponible. Así, la pared de ladrillo (Figura 19) se adornó con una serie de cuadros, unos cuantos libros y un par de flores con la intención de dar un toque cálido y acogedor a aquel ambiente. Si nos fijamos, los cuadros son sencillos y nada agresivos. Los pequeños nos muestran ilustraciones de animales, cada uno de ellos representa una parte de la personalidad de Alba: el mono, babuino; distante y solitaria, el elefante; sensible, el gato; independiente y el periquito; tímida y arisca.

Las restantes dos ilustraciones, muestran la figura de una joven que refleja otra vez ese entorno en el que Alba se encierra: los libros y los animales. Además, cabe destacar el momento del espejo durante los primeros minutos del cortometraje, ya que será la única vez en la Alba mire su reflejo.

En cuanto a la estética del espacio, se puede ver como en ambos lados del espejo, tanto a la derecha como la izquierda caen dos cortinas no muy tupidas que dejan pasar la luz natural del sol. A la izquierda, Alba tiene un perchero en el que ordena su ropa. Como se muestra, no tiene muchas prendas, no le hace falta aparentar, ya que lo único que quiere es pasar desapercibida. Así es como vive, en un espacio relajado y tranquilo aparentemente frío pero que para ella es todo lo contrario. Es el único sitio en el que se siente bien y en casa.

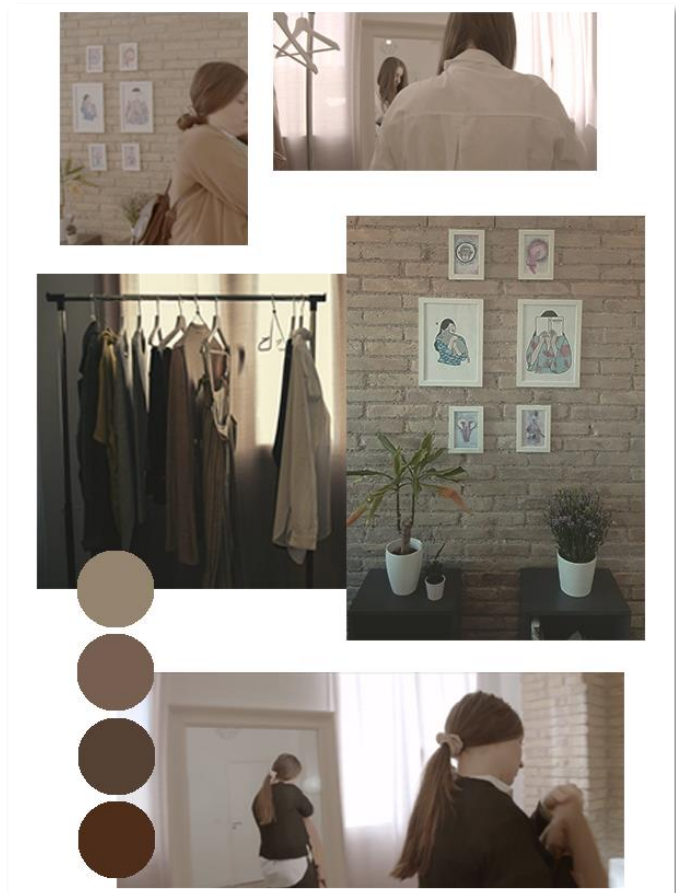


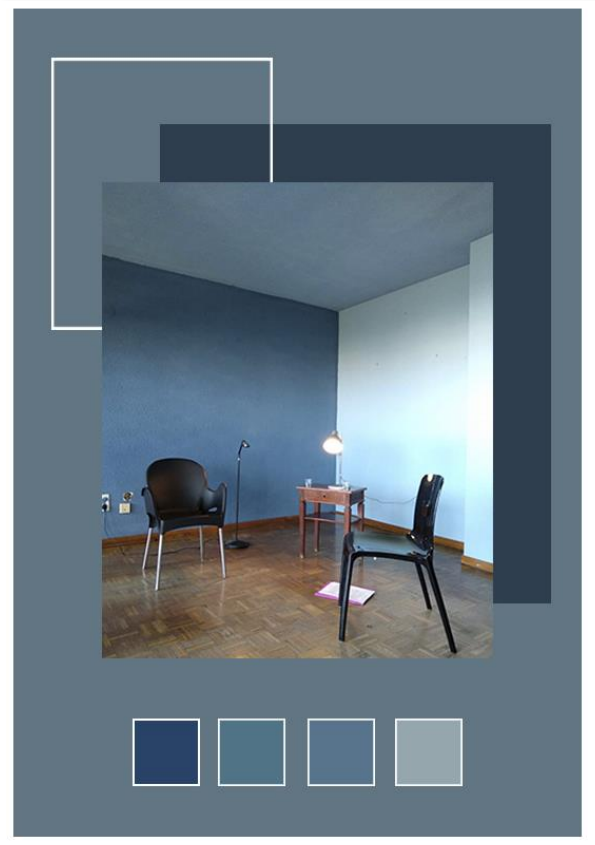
Figura 19: Casa de Alba. (Elaboración propia)

- Despacho de Susana

Conseguir un espacio amplio que nos permitieran transformarlo y de manera gratuita, era casi imposible. Pero hablando con familiares, amigos y conocidos, la suerte apareció. La tía de uno de los miembros del equipo acababa de comprarse un piso antiguo y espacioso con muchas habitaciones y largos pasillos en plena Valencia. Ella se ofreció a prestar el piso una semana antes de que empezara el rodaje y nos permitió hacer cualquier cambio, pues pretendía derribar paredes y transformarlo de arriba abajo.

Lo primero que se hizo fue ir a ver aquel lugar, sacar fotografías a todos los espacios y objetos, muebles y demás elementos que se pudieran aprovechar para este, ya que esto nos ayudaría a reducir gastos. Una vez revisado, el equipo de arte se puso en marcha, se vaciaron y limpiaron las habitaciones que se iban a utilizar y se empezó a dar forma al espacio siguiente las pautas ya planificadas. Se pretendía recrear un espacio no muy moderno, que se asemejara a la consulta de una psicóloga y que estuviera lo suficientemente cuidado. Con las referencias y la gama cromática ya claras, se empezó con la búsqueda de atrezzo.

Aquel espacio era amarillento y sin ningún rasgo atractivo a la cámara (Anexo 4, *Figura 1*), así que lo primero que se hizo fue buscar un color para pintar las paredes. Siguiendo la gama de colores, se optó por las variedades oscuras del color azul, en este caso el color azul índigo o añil y, para contrarrestar aquella oscuridad se eligió un tono más claro en una de las otras paredes (Figura 20).



Como se observa en el Anexo 4, *Figura 1*, el espacio era bastante amplio, lo que permitió poder elegir dónde se situaría la escena, es decir, las partes de aquel espacio que iban a ser visibles en la pantalla. Gracias a los planos de iluminación realizados por el departamento de fotografía, el departamento de arte pudo trabajar de forma eficaz, directa y sin rodeos, ahorrando tiempo y material, ya que las paredes que no estuvieran en campo visible no se pintarían. Por otro lado, era imposible contratar pintores para realizar este trabajo, pero resultó ser un trabajo no demasiado complejo, así que, sin miedo y con ganas de empezar, en dos días se obtuvo el resultado final de las paredes (*Figura 20*).

Figura 20: resultado final de las paredes del despacho. (Elaboración propia)

El tercero y el cuarto día de trabajo en el despacho consistió en recopilar muebles, cuadros, sillones y en general el atrezo para ir distribuyéndolo por el espacio. Lo que se pretendía era amueblar la localización con el menos gasto posible. No obstante, durante este proceso, surgieron una serie de problemas, en este caso, la gran lámpara que colgaba del techo (*Anexo 4, Figura 1*), pues obstaculizaba el campo de visión y no resultaba cómoda. Finalmente, se consiguió descolgar con ayuda y precaución y se sustituyó por una que se adaptara mejor.

Una vez finalizado el trabajo se tuvo que redistribuir la mesa del despacho para mayor fluidez e iluminación. Al cambiarla de sitio, el problema que surgió fue que se veían trozos de pared que no estaban pintadas. Tampoco antes, se veía la ventana, por lo que no se contaba con el uso de cortinas. Aun así, no fue un problema que no tuviera solución, pero supuso una desorganización del tiempo, pues aún quedaban dos espacios por acabar y faltaba tan solo un día para el comienzo del rodaje.

Una vez finalizada la distribución de los muebles y los objetos, se pudo ver un primer resultado. Aparentemente estaba acabado, pero observando el espacio, se evidenciaba como algunos elementos no estaban distribuidos correctamente. Se veía un ambiente demasiado recargado, más bien, de objetos mal colocados que importunaban a la vista (Anexo 4, Figura 2).

La solución fue sencilla; se cambiaron de posición los sillones, en el azul se sentaría Susana, la psicóloga y el negro se sentaría Alba. La mesita que estaba delante junto a una lámpara (Anexo 4, Figura 2), se decidió poner detrás aportando así un toque de luz a los rincones de la estancia, así pues, el resultado final es el que se observa en la Figura 21.

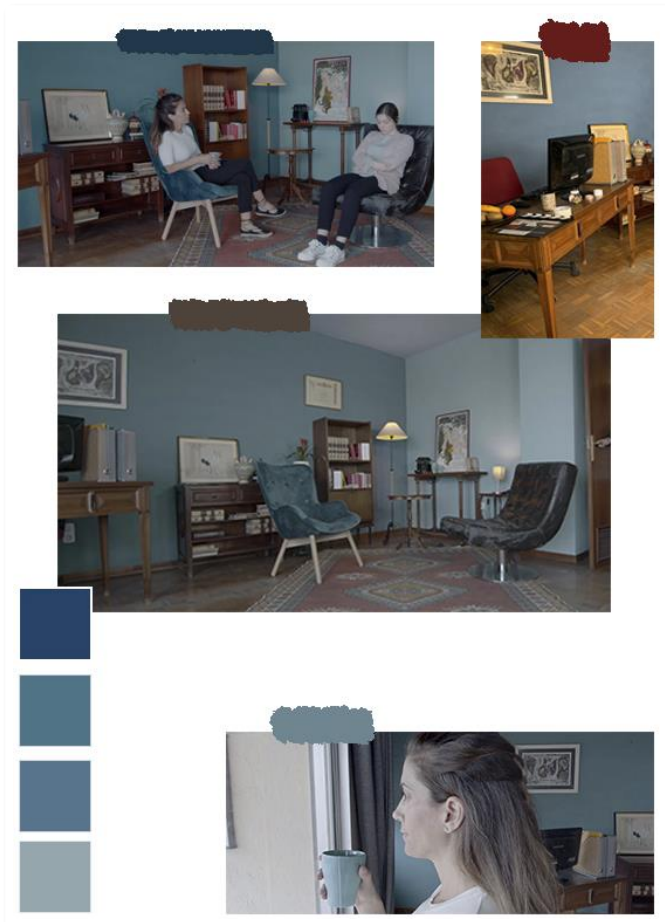


Figura 21: Resultado final despacho Susana. (Elaboración propia)

— Sala de espera

La sala de espera es una de las localizaciones secundarias, ya que se ve tan solo en una ocasión. La importancia que cobra este espacio es porque en él se empieza a evidenciar la actitud, la forma, el comportamiento y los posibles problemas que pueda tener Alba. Es complementaria al despacho pero no está dentro de este, por lo que no era necesario que tuviera el mismo aspecto.

El resultado que se buscaba era el de un espacio pequeño, simple y que aparentara ser una sala de espera, pero también que estuviera justo a la entrada de la consulta. Para la decoración, se dio una solución sencilla: una alfombra, unas cuantas sillas, una mesita de cristal y varias revistas que evidenciarían en Alba su problema constante de represión sexual.



Figura 22: Sala de espera despacho. (Elaboración propia)

— Sala de reuniones grupal

Los espacios de reuniones se ubican en lugares amplios y con pocos objetos alrededor. Espacios multidisciplinarios que puedan servir como seminarios, espacios para realizar charlas, etc., o como en este caso para llevar a cabo terapias grupales.

Teniendo en cuenta estas características, la búsqueda de un lugar semejante se convirtió en un reto. Gracias a un familiar cercano pudimos acceder a la localización. Se trataba del aula de un colegio y como era de esperar, no dejaban hacer ninguna modificación, excepto retirar las sillas y las mesas, así que con poco tiempo y sin apenas recursos, el equipo de arte se puso manos a la obra.

A pesar de las limitaciones mencionadas anteriormente, el espacio jugaba a nuestro favor, ya que las características encajaban a la perfección con la estética del corto,

El único inconveniente que se encontró en este espacio fue que en la siguiente escena, justo cuando Susana llama a Alba para que entre al despacho, como se ve en la imagen superior de la Figura 22, el suelo aparece en el plano.

Anteriormente, se ha dicho que era necesario que el espacio se situara justo en la puerta de la consulta, sin embargo, el set se encontraba en una habitación alejada de la entrada. En un principio, se decidió cambiar de sitio los elementos, pero no era posible porque el espacio que realmente estaba tras la puerta resultaba demasiado pequeño. Así que, la solución más evidente fue colocar la misma alfombra justo en la entrada, de esta manera se entendía la relación entre los espacios y se solucionaba el problema.



Figura 23: Sala de reuniones grupal. (Elaboración propia)

tanto las tonalidades (amarillas y azules grisáceas) como los elementos que ya estaban instalados (Anexo 4, Figura 3); amplitud, ventanales, cortinas, sillas, mesas que se facilitaron y economizaron el trabajo. El espacio resultó ideal para formar parte del desenlace de la historia, cuyo objetivo era mostrar un cambio y una evolución en Alba dejando entrever que al final del túnel aún había luz.

- Residencia

La simulación de una residencia se veía casi imposible si no se trataba de una edificación real. Gracias al equipo de producción se consiguió el permiso de grabación para un día entero en esta localización situada en Valencia. Sin duda, fue el lugar más complejo de grabación para todo el equipo.

En primer lugar, la residencia no podía paralizar su trabajo y dejarnos el espacio totalmente libre, por lo que se tenía que trabajar de la manera más silenciosa y rápida posible. Otro de los problemas era el espacio, que se reducía a una habitación para todo el equipo y para todos los elementos del rodaje. No se disponía de un espacio para el departamento de arte, así que se tuvo que improvisar en todo momento. Por otra parte, el acceso al lugar fue el mismo día del rodaje, así que se trabajó con la referencia de un par de fotografías. No fue un espacio complejo de adaptar, ya que al ser una residencia real, lo único que dio más trabajo fue caracterización del tío de Alba.



Lo primero que se hizo una vez dentro de la residencia, fue retirar una de las camas y despejar todos los objetos.

Después, se colocó el atrezzo y el resto de mobiliario tal y como se había pensado. Teniendo en cuenta que el personaje era un hombre arraigado a la antigua, religioso y padecía Alzheimer, se colocaron objetos identificativos; una cruz, un rosario colgado del cabecero, una pequeña biblia, un reloj y fotografías.

Para acabar, se introdujo una mesita auxiliar que sería parte protagonista de estas escenas, ya que en ella iría colocada la televisión y el VHS que Alba pondría a su tío cada vez que le visitara. Asimismo, un detalle que se debió de tener en cuenta fue el momento previo a la entrada de Alba en la habitación.

Figura 24: Habitación tío residencia, antes y después. (Elaboración propia)

El departamento de fotografía estaba empleando en casi todo momento un objetivo de gran angular, lo que suponía un mayor ángulo de visión, así la mayoría de los elementos que estaban en la escena serían capturados por la cámara. En este caso, en la parte derecha de la puerta, había una placa de color dorado atornillada a la pared, con el nombre de la persona que realmente ocupada aquella habitación. Como se observa en la Figura 24, hay una captura de uno de los fotogramas previos a la entrada o como se puede ver en el cortometraje en el minuto 02:20, (Anexo 1). La placa se cubrió con una plantilla a medida, hecha con papel y plastificada. En ella ponía: Residencia 3ª Edad Valencia; N.º de habitación: 22; Nombre: Benigno Montes. En definitiva, fue una forma rápida, económica y sencilla de solucionar este tipo de problemas que apenas se evidencian, pero que gracias al cuidado de los detalles el resultado deja ver un trabajo pulido y por consecuencia más profesional.

— Habitación tío, video

Como se ha explicado anteriormente, la protagonista tiene que acarrear consigo un pasado y un presente complicado mientras su tío siga vivo. No es una situación fácil de gestionar ni de entender, por ello decide acudir a la ayuda de una profesional, ya que desde que descubrió videos en los que su tío agredía a su madre de forma física y psicológica, ella como venganza decide recordárselos todos los días que va a visitarle.

Para hacer entender esto al espectador se tenía que mostrar de alguna manera, por lo que fue necesario recrear una pequeña escena de lo ocurrido. Era un video en formato VHS, por lo tanto el aspecto de la habitación también debía serlo. Esto no resultó difícil, ya que disponíamos de un apartamento durante una semana y que además tenía ya estas características. Fue el mismo piso en el que se rodó el escenario del despacho de la psicóloga y de la sala de espera. En este mismo lugar había una habitación que era perfecta; tenía una cama grande, unas paredes amarillentas, un cabecero y unos muebles de madera rojiza tintada. Además, uno de los aspectos importantes es que la mayoría de los objetos que se ven en esta escena son trasladados después a la habitación de la residencia; los cojines, la cajita donde se coloca el televisor, la manta de cuadros, las fotografías, las cruces y los rosarios. Así pues, se adaptó el espacio, se caracterizó a los personajes y en una mañana se pudo realizar la grabación.

4. Departamento de Arte. De lo profesional a lo personal

La distribución de tareas, las necesidades y el despliegue de personas se puede calcular una vez se ha realizado un trabajo previo de investigación, se mantiene una idea final y coherente y se observa de manera global el objetivo al que se pretende llegar. En este punto, ya realizados los bocetos, los *collages* y el libro visual de cada uno de los espacios ya se puede determinar el número de personas necesarias en el equipo.

A continuación se expondrá una pequeña definición de cada una de las figuras que componen el departamento de arte y se explicarán sus funciones.

4.1. Equipo y funciones.

La jerarquía del departamento de arte está muy marcada, cada miembro sabe cuál es su tarea y gracias a esto el equipo es capaz de sacar y cumplir con el trabajo en poco tiempo.

— Diseñador/a de producción

En primer lugar, se encuentra la figura del diseñador/a de producción, responsable de crear el aspecto visual general de la película, el ambiente adecuado, el vestuario apropiado y la decoración correcta. Así, tanto el departamento de fotografía, el de vestuario y el/la directora/a de arte están bajo su mando. Realiza los bocetos intuitivos y alberga las decisiones de todo el apartado estético global de los decorados; el color, la plástica, las formas, los materiales... todo ello es su responsabilidad.

En España no es usual ver este perfil, este es más común en el cine americano, así el equipo de arte pasaría a estar dirigido por la figura del director/a de arte.

— Director/a de Arte

El director/a de arte es la persona que está por debajo del *designer*¹⁹. Se encarga del desarrollo concreto de los sets, siguiendo las exigencias del diseñador de producción. En películas complejas hay incluso varios directores/as de arte que conviven unos con otros y se encargan de dar forma a los diferentes decorados. (Hernández, 2016). Esto sería solo en el caso de existir una producción compleja.

Como en España la figura del diseñador/a de producción no es frecuente, el director/a de arte es quien se encargará del diseño estético global de la película, sin instruir en el departamento de fotografía y actuando siempre bajo la

¹⁹ *Productor designer*: término más global, usado en EE. UU. Persona que tiene la visión estética más global de una película.

supervisión de director. Normalmente, marca un estilo en el departamento de maquillaje, vestuario y efectos especiales.

El/la director/a de arte toma las decisiones estéticas y conceptuales sobre todos los espacios escénicos (localización), sobre el atrezzo, el mobiliario y la arquitectura. Es la figura encargada de realizar el diario visual y los bocetos definitivos de los diferentes espacios.

— Ayudante de Dirección de Arte

Una vez se ha definido la figura del director/a de arte, toca hablar de la mano derecha de ésta, el/a ayudante de dirección de arte, es quién se encargará de realizar aquellos trabajos que a la directora de arte le quitarían tiempo en el desarrollo del diseño y de los decorados.

Así, llevará a cabo el manejo y el reparto del presupuesto, las contrataciones del personal, la organización del departamento, las llamadas telefónicas, etc., por lo que deberá conocer a la perfección el proyecto de diseño. Un ayudante de dirección de arte puede tener auxiliares de arte para que le ayuden a él y al director/a en todo el trabajo.

— Diseñador de decorados

Es un/a dibujante con formación arquitectónica, se encarga de dibujar los planos e indica las especificaciones para construir los decorados, basándose en la descripción verbal o en los bocetos realizados previamente por el/la directora de arte. Por el gran coste que supone construir decorados, el diseñador/a de estos recomienda solo construir las partes visibles en la cámara.

— Decorador/a y ambientador/a

Los decoradores/as se encargan de proporcionar todos los elementos que se encuentran en un set de filmación, excepto aquellos que tengan que ver con la estructura. Se encargan de realizar el montaje de decorados (atrezo y mobiliario) siguiendo el estilo planteado por el director/a de arte, (textiles, lámparas, cortinas, mesas...).

Pueden opinar sobre los elementos de ambientación y de utilería, así como también del estilo de elementos como; coches, carruajes... o sobre el estilo de un animal, siempre fijándose en los detalles.

A su vez, el ambientador trabaja sobre las paredes, los papeles, los muebles y los objetos que requieran una determinada característica, por ejemplo, envejecer un mueble, colocar sangre en las paredes o mocho en una piscina.

— Regidor/a

El regidor/a forma parte del departamento de producción pero actúa bajo la supervisión del director/a artística o del decorador/a. Se encarga de conseguir al mejor precio toda la utilería, atrezzo, mobiliario, etc., es decir, todos elementos fundamentales para desarrollar el rodaje.

— Departamento de construcción

La función del departamento de construcción es la de construir los decorados, desde levantar paredes hasta cualquier tipo de construcción que requiera la película. El director/a de arte deberá estar en constante supervisión y conocer el trabajo que llevará a cabo este equipo.

Dentro del departamento de construcción encontramos dos figuras:

1. El jefe de construcción: se encarga de supervisar cada movimiento de la construcción de los decorados. Supervisa los planos, analiza el espacio en el que se va a construir y se encarga del presupuesto que supondrá dicha construcción, del personal que necesitará para llevarlo a cabo y en el caso de tener que construir durante el periodo de rodaje, tendrá que gestionar el tiempo y el número de personas necesarias para cumplir con el objetivo.
2. El jefe de taller: es la figura que trabaja directamente con la elaboración de los decorados. Estará a cargo de carpinteros, escayolistas, pintores, cerrajeros, vidrieros o jardineros.

— Artistas especiales

Entre los/las artistas especiales se encuentran los/las diseñadoras gráficas; se encargan de producir todos los elementos gráficos de la película, ya sean de utilería (pergaminos, periódicos, cartas, ilustraciones...), de ambientación (señales, avisos...), y de vestuario (pines, parches, estampados, insignias...). Asegurándose siempre de que cada impreso o elemento que elaboren sea lo más realista posible.

También se encuentran artistas especializados en rótulos (rotulistas), forillos (forillistas), maquetas (maquetistas) y pintores.

Todos los puestos mencionados anteriormente se encuentran en las grandes producciones, pero en las pequeñas producciones estas figuras se pueden reducir en tan solo el/la director/a de arte y el/la ayudante de dirección asumiendo ambos con todas las tareas. Por esta razón, es importante que se conozcan los diferentes cargos que se asumen en el departamento de arte, así como también las funciones que se desempeñan en el momento del rodaje.



Figura 25: Jerarquías en el cine dentro del departamento de arte.

4.2. Equipo de arte en el cortometraje *Mudas*.

En el caso del cortometraje *Mudas* no se llegó contratar a todo el personal necesario, pues se trataba de un trabajo académico no remunerado, lo que implicaba que el hecho de encontrar personas que quisieran participar simplemente por la experiencia no fuera sencillo. También era cierto que una sola persona era casi imposible que se pudiera encargar de todo, por suerte varias compañeras se implicaron y ayudaron a hacer el trabajo más ameno.

Hay que reconocer, que cada departamento de arte requiere diferentes necesidades y ninguno será igual a otro excepto en el caso de que la labor sea necesaria desde el principio. Así, el departamento de arte del cortometraje *Mudas* estaba formado por siete personas: una directora de arte, una ayudante de arte, una escenógrafa, tres auxiliares y una maquilladora de FX.

Cabe dejar claro que cada persona encargada de dirigir los distintos departamentos del cortometraje iba a utilizar este proyecto como trabajo de fin de grado, por lo que la carga de trabajo no podía ser igual para el resto de los miembros del proyecto. Dicho esto, a pesar de que el equipo de arte estaba formado por siete personas, no era lógico pedirles que ejecutaran las tareas correspondientes, en especial a la ayudante de dirección de arte. La razón de esto, porque la directora de arte debía de realizar todos los documentos, desgloses, decisiones y soluciones para su posterior análisis.

En consecuencia, la función de la directora de arte fue mucho más amplia durante el proceso de preproducción: se encargó de cumplir con las tareas de la ayudante de dirección arte, regiduría y en general de resolver cualquier tipo de especialización como por ejemplo; pintar paredes (era necesario saber cómo realizar este trabajo y cuáles eran los materiales precisos). Así, tanto la ayudante de dirección de arte, la escenógrafa, las auxiliares y la maquilladora, iniciaron recién su trabajo durante el rodaje.

4.3. Equipo de arte durante el rodaje de *Mudas*.

Es fundamental conocer las diferentes funciones que el departamento de arte asume en el momento de un rodaje, siendo la parte más visible de una producción audiovisual ya que se determinará el despliegue tanto técnico como personal según la naturaleza de la película y del presupuesto.

Por otro lado, se considera necesario hacer una pequeña diferenciación entre el cine de éxito taquillero o de Hollywood y el cine independiente de bajo presupuesto, ya que en el cine de Hollywood se suelen contratar equipos y repartos de cientos y miles de personas, mientras que en el cine de bajo presupuesto se consigue hacer una película con un equipo de entre ocho o nueve personas o incluso menos.

Así, los puestos deseables para un pequeño equipo de producción son:

- Guionista: es la persona que crea el guion, es decir, una versión escrita de lo que será la futura película. Puede basarse en libros, obras de teatro ya escritas o en una obra original.
- Productor/a: mantiene el control de la producción completa de la película y se le considera responsable del éxito o del fracaso que pueda tener el filme. Organiza el desarrollo de la película y se debe implicar desde el principio hasta el final.
 - Jefe/a de producción: es la persona que se encarga de las actividades cotidianas. Ejecuta los acuerdos de las localizaciones y del transporte necesario, consigue el personal extra que se requiera en las escenas, pide los equipos, se encarga del alojamiento del personal en caso de trabajar en exteriores. Trabaja desde la preproducción e informa al productor. En definitiva, la producción prepara todo lo necesario para el rodaje.
- Director/a: su papel principal es hacer una interpretación de la película y unificar todos los componentes para crear algo que lleve su visión personal. Debe de ser capaz de organizar, controlar al equipo y de marcar directrices para que trabajen en lo que pretenda transmitir siempre manteniendo una buena relación. Supervisa a las actrices y a los actores, aconseja al director/a de fotografía, da instrucciones a los/las técnicos/as y consulta los presupuestos. Es responsable de lo que pueda ocurrir en el rodaje.
 - Ayudante de dirección: controla el plan de rodaje y se encarga de mantener el plan de producción, además de llevar a cabo la citación de las actrices y actores, del personal técnico y del soporte logístico del equipo en el tiempo adecuado y en el lugar correcto. Asimismo, debe mantener el orden en el rodaje.
- Director/a de fotografía: es él/la responsable de la calidad de la fotografía y del aspecto visual que tendrá la película. Su papel es el de transformar las ideas del guionista y del director en imágenes reales. Crea el ambiente y el estilo visual de

cada plano a través de la iluminación, los objetivos y las cámaras. Trabaja mano a mano con el/la directora y además determina la composición del plano, los ángulos de la cámara y los movimientos de ésta para cada plano. Finalmente, decidirá qué equipo, qué tipo de iluminación y el número de cámaras que se usaran durante el rodaje.

- Operador/a de cámara: arranca y detiene la cámara siguiendo las directrices del/la directora. Se encarga de conseguir que los movimientos de cámara sean suaves y de obtener imágenes visuales satisfactorias.
 - Foquista auxiliar/Ayudante de cámara: mantiene y cuida la cámara. Prepara un informe sobre la cámara donde se registran los detalles de las escenas que han sido grabadas. Además, cuando los equipos son reducidos también cumple con el rol de foquista (ajusta el foco del objetivo, se encarga de mantener la escena enfocada, marca las posiciones de las actrices y actores, detiene la cámara si el director de fotografía se lo manda y se encarga de los cuidados de esta en todo momento) y claquetista (carga la cámara con una nueva tarjeta/disco duro de almacenamiento en el caso de que se llene y maneja la claqueta).
- Director/a de arte: si el papel del/la diseñadora de producción no figura, será él/la directora de arte la responsable de crear el aspecto visual general de la película, del ambiente, del vestuario y de la decoración correcta. Además, la directora de artes deberá garantizar que la localización real y el decorado tengan el mismo aspecto. Se encarga de supervisar la construcción de los decorados, el vestuario, el maquillaje y el atrezzo.
- Técnico de sonido: maneja el equipo de grabación de sonido en el rodaje.
- Microfonista: maneja la pértiga o jirafa, barra ajustable utilizada para la colocación de un micrófono durante la grabación, se puede situar por encima de la cabeza teniendo en cuenta que no entre en el plano. Debe grabar a todos las actrices y actores anticipándose a sus pasos.
- Jefe electricista: dirige al equipo responsable de la iluminación (en el caso de sea posible un equipo). Depende de las directrices del/la directora de fotografía y se responsabiliza de que estas se cumplan.
- Eléctricos/equipo de iluminación: Piden todo el material eléctrico necesario y supervisan al equipo de iluminación. Este grupo de técnicos instalan, mantienen y controlan la iluminación que el jefe electricista demanda.
- Script: durante el rodaje toma notas muy específicas de las escenas para las siguientes tomas. Verifica que todo tenga la misma apariencia entre el anterior y el siguiente plano. Realiza el seguimiento de las escenas completadas en un día,

posiciones de cámara, el tiempo estimado en pantalla y si ocurre alguna desviación no escrita en el guion.

Cabe dejar claro que dependiendo del tipo de producción audiovisual que se pretenda elaborar el equipo variará en cuando a los roles. Por ejemplo, no todos los proyectos requieren de estilistas o incluso en producciones aún más pequeñas y con menos presupuesto, el perfil de jefe de localizaciones, compositor, diseñador de vestuario, no están presentes. Así, un equipo deseable antes del rodaje y durante el rodaje serían las figuras profesionales planteadas anteriormente, teniendo en cuenta que el perfil de guionista puede desaparecer y el propio director ser guionista y director, además de asumir que mientras más pequeño sea el equipo, una misma persona tendrá que asumir responsabilizarse de diferentes roles.

En la siguiente tabla se muestra una clara diferenciación del equipo de una súper producción y el personal necesario en comparación a los roles descritos anteriormente.

EQUIPO COMPLETO	
Preproducción	Producción
<ul style="list-style-type: none"> • Guionista • Productor • Director • Director de foto • Creador de concepto • Productor ejecutivo • Financiero de producción • Diseñador de producción • Director de arte • Diseñador de decorados • Decorador • Ayudante de decoración • Auxiliar de decoración • Ambientador de decorados • Coordinador de construcción • Carpintero • Ayudante de carpintero • Diseñador de vestuario • Sastre/estilista • Director de reparto • Director de localizaciones • Asesor técnico • Coordinador de VFX • Maquillador de VFC • Coordinador de escenas peligrosas • Entrenador • Jefe de producción 	<ul style="list-style-type: none"> • Director de fotografía • Ayudante de dirección • Segundo ayudante • Director de la segunda unidad • Actores • Doble de luces • Dobles de acción • Maquillador • Peluquero • Operador de cámara • Ayudante de cámara • Claquetista-Auxiliar • Cámara B • Diseñador de sonido • Técnico de sonido • Microfonista • Segundo microfonista • Jefe de maquinas • Maquinista • Operador de Dolly • Foquista • Script • Foto fija • Jefe electricista • Ayudante de electricista • Equipo de iluminación

Por suerte, desde el inicio gracias al gran trabajo y organización del cortometraje *Mudas* los roles se definieron con claridad, pero como hemos dicho anteriormente, al ser un trabajo académico todas las personas que se implicaron tenían otras obligaciones, por lo que durante los cuatros días de rodaje, se tuvo que improvisar y distribuir el trabajo según el número de personas y su disponibilidad.

— Primer día de rodaje

El primer día de rodaje y la primera localización fue la de casa de Alba. El equipo de arte estaba formado por: una auxiliar, la maquilladora de FX y la directora de arte. Un día previo al rodaje, esta localización ya estaba preparada, a excepción de detalles como cambiar de ubicación las lámparas, colocar las bombillas adecuadas, colgar las cortinas y los cuadros. Esta tarea se le asignó a la auxiliar de arte y de forma paralela la directora empezó a preparar a la actriz (vestirla, maquillarla y peinarla). Una vez todo listo, se revisaron todos los elementos y se hicieron un par de pruebas con la maquilladora de FX de las heridas que tendría Alba en su mano izquierda.

Durante el rodaje, la directora de arte fue la encargada de estar atenta de cualquier cambio que les pudiera surgir a las actrices y a los actores, de preocuparse del mantenimiento del vestuario, del maquillaje y de los peinados. También, debió encargarse de la utilería que se precisara durante la acción. A la vez, la auxiliar de arte hizo el papel de decoradora, es decir, se encargó de que el montaje previo al rodaje, el atrezzo y el mobiliario se mantuvieran intactos durante todo el rodaje, además de estar atenta a cualquier tipo de emergencia de última hora. También, junto a la directora de arte, se encargaba del mantenimiento y la limpieza del decorado, es decir, si se precisaba mover parte de la decoración para facilitar la grabación, que más tarde todo volviera al lugar de inicio para seguir el rodaje de los siguientes planos.

Finalmente, la maquilladora de FX se responsabilizó de que la herida que se debía de realizar a la protagonista se mantuviera siempre igual, además de ayudar en algunas ocasiones en el maquillaje de rostro.

— Segundo y tercer día de rodaje

El segundo y el tercer día de rodaje se llevaron a cabo en la residencia y en el baño de la casa de Alba. En esta ocasión el equipo de arte estaba formado por una escenógrafa, dos auxiliares y la directora de arte.

La residencia era la localización más compleja de gestionar. El espacio se tuvo que modificar el mismo día de la grabación, colocar el atrezzo y todos los elementos necesarios que lo caracterizaban, teniendo en cuenta que el espacio se reducía aproximadamente a unos cincuenta metros cuadrados, dónde en un tiempo reducido el equipo de fotografía, sonido e iluminación también debían de gestionar las instalaciones y las pruebas que consideraran necesarias. Siguiendo las directrices de la directora de arte, la escenógrafa y una de las auxiliares se encargaron de hacer todas las modificaciones del espacio. Paralelamente, la directora de arte y una de las auxiliares caracterizaron a los tres personajes que rodaban en estas escenas: Rosa (la enfermera), Benigno (tío de Alba) y Alba. Como se ha mencionado anteriormente, el espacio era pequeño para todo el equipo técnico y personal, así, la ayudante de dirección decidió reducir al máximo el equipo, lo que suponía que en el set solo estarían las personas imprescindibles. En el caso del equipo de arte se redujo a una sola persona, la directora de arte como máxima responsable.

Por otro lado, la primera parte del tercer día de rodaje consistió en acabar las escenas de la residencia y acto seguido todo el equipo se trasladó a la localización: baño casa de Alba, donde el equipo de arte solo estaba formado por la maquilladora de FX y la directora de arte. Este espacio no requería de muchos cambios, simplemente se intercambió el espejo, se colocó un jabonero, un dispensador de jabón y una toalla.

Finalmente, cabe resaltar que el foco de estas escenas se centró en la herida, en la sangre de la mano y en el estropajo con el que Alba debía hacer la acción de frotar, considerando que el resto de los elementos a penas se verían o directamente no saldrían en el plano.

— Cuarto día de rodaje

El cuarto y último día de rodaje se correspondía a la localización: despacho de la psicóloga (Susana), la sala de espera y la sala de terapia grupal. Los dos primeros espacios se situaban en el mismo lugar, pues se trataba de una localización con diversas habitaciones en las que se pudieron recrear dos sets de rodaje.

El rodaje empezó a las ocho de la mañana y el equipo de arte debía estar preparado media hora antes. Este día el equipo de arte estaba formado por la ayudante de dirección, la escenógrafa, una auxiliar de arte y la directora de arte. Al ser un espacio grande, el equipo de arte disponía de una habitación vacía para organizar todos los elementos y para la caracterización de las actrices y de los actores.

La ayudante de dirección de arte comprobó a través de un listado que todo el mobiliario, el atrezzo y la utilería estuviera a disposición. A la vez, siguiendo las directrices marcadas previamente, la escenógrafa y la auxiliar de arte revisaron el set “consulta de la psicóloga” y acabaron de montar el set “sala de espera”. Paralelamente, la directora de arte inició la caracterización de los personajes de Alba y de Susana.

Una vez empezado el rodaje en el despacho de Susana, dentro del set solo podían estar dos personas, en este caso fue la escenógrafa/atrecista y la directora de arte, ya que debían de estar atentas a cualquier problema o movimiento del set y a las directrices por parte del director o del equipo de fotografía. En consecuencia, fuera del set se quedaron la ayudante de dirección de arte y la auxiliar de arte, ambas se encargaron de ir preparando los siguientes cambios de vestuario, así como también de ordenar y empaquetar todo aquello que ya no era necesario.

Por otro lado, durante el rodaje del set “sala de espera”, no se requirió mucha ayuda, pues se trataba de un solo plano. Mismamente, durante este periodo de rodaje se adjudicó a la primera auxiliar de arte que mantuviera y conservara este decorado en las condiciones adecuadas para evitar paralizar el rodaje.

Una vez finalizada la primera parte del cuarto y último día de rodaje todo el equipo se trasladó a la localización final: sala de terapia grupal. Se trataba de la sala de un colegio, disponible por tan solo tres horas, de tal manera que el rodaje debió de ir lo más rápido posible tanto por el tiempo como por la luz del Sol. Lo primero que se hizo al llegar a la localización fue vaciar la sala. Mientras la ayudante de dirección de arte y la directora de arte, tenían una pequeña reunión con las actrices y los figurantes sobre el vestuario,

el resto del equipo de arte se encargó de modificar la sala tal y como se había indicado. Una vez se inició el rodaje, dentro del set estaba la ayudante de dirección de arte y la escenógrafa, realizando tareas como la de retocar el maquillaje de los figurantes y de las actrices. A la vez, la auxiliar de arte y la directora de arte empezaron a preparar y ordenar los cambios de vestuario y peluquería. Esta parte del rodaje fue de las escenas más emotivas, la actriz escucho por primera vez el nombre de la enfermedad con la que ella podía sentirse identificada: la anorexia sexual.

Por otro lado, cabe recalcar que en una producción que no sea académica y que se disponga de cierto presupuesto, las funciones de peluquería, maquillaje y vestuario las realizan especialistas en la materia. De esta manera, el resto del equipo (atrecistas, decoradoras, ambientadoras y directora) se encargan meramente de su trabajo y no tienen que preocuparse de tener esta responsabilidad.

Finalmente, al acabar cada jornada de rodaje el equipo de arte se encargaba de que todo el vestuario que se había comprado se planchara, revisara y etiquetara para su futura devolución. También toda aquella utilería y atrezzo prestado, se clasificaba por etiquetas y se devolvía a sus dueños/as para evitar pérdidas y malentendidos.

4.4. Comunicación entre departamentos.

La realización de un rodaje conlleva tener presentes demasiadas necesidades, mucho trabajo previo y una gran atención durante toda la acción. Es por eso, que la comunicación entre departamentos es una de las bases para que un rodaje salga tal y como se había planeado.

No es casualidad que exista un orden jerárquico, ya que dentro de cada departamento hay que saber a quién dirigirse. Por ejemplo, a la directora de arte solo se debería de dirigir la ayudante de dirección de arte y a ésta se deberían de dirigir las jefas de cada departamento, evitando así perder tiempo a la hora de solucionar los problemas que surjan. Esto no quiere decir que la jefa de construcción no pueda dirigirse directamente a la directora de arte, porque lo hará cada vez que la directora supervise y vea la evolución del trabajo. Así, las directrices se forman para que cuando exista algún problema, la persona que lo sufre sepa a quién dirigirse. Esta dinámica tan marcada se suele aplicar en producciones muy grandes, ya que como se ha dicho anteriormente en ocasiones deben convivir diferentes equipos y directoras de arte. Esto se aplica cuando se habla de rodajes de miles de personas, en los que la comunicación se vuelve compleja, en cambio, en rodajes como por ejemplo, el del cortometraje *Mudas*, esta jerarquización tan definida no se cumple, ya que las circunstancias no lo requieren. Así, cualquier duda sobre el diseño estético del cortometraje va directamente dirigido a la directora de arte.

En resumen, una vez definido el trabajo de todos los departamentos debimos de ayudarnos unos a otros para conseguir el material técnico fotográfico y estético, además de disponer de una gran colaboración por parte de todo el equipo a la hora de transportar el mobiliario a los distintos espacios, de adquirir los diferentes objetos y de ofrecer elementos fundamentales para el rodaje.

5. Presupuesto

El presupuesto es la base para ejecutar cualquier tipo proyecto, ya que tiene un papel fundamental en los procesos de decisión. Así, tras acordar la idea de hacer un cortometraje, el equipo tuvo que buscar la manera de elaborarlo.

El primer lugar, la persona encargada de dirigir el departamento de producción tuvo que hacer una estimación de los costes de cuatro días de rodaje. Una vez informado todo el equipo y partiendo de una inversión inexistente, era casi imposible que los ocho miembros del equipo pudieran desembolsar una cantidad de más de tres mil euros, así que el jefe de producción tuvo la idea de lanzar un *crowdfunding*²⁰ a través de la plataforma Verkami²¹. Contribuyeron tanto los amigos, familiares como los/las profesoras, de tal manera que se consiguió incluso recaudar más de la meta propuesta.

La recaudación total fue de entre 3.500€ y 4000€ repartidos entre todos los departamentos, los gastos de rodaje y los sueldos de las actrices y de los actores, por lo que el porcentaje que se asignó para el departamento de arte fue de un 15% del total. La primera estimación que hizo la directora de arte fue de 500€ (presupuesto que se había asignado) sin tener en cuenta el maquillaje y el vestuario. Así, dicha estimación suponía una cantidad demasiado elevada para todos los gastos que aún quedaban por cubrir.

Ante esta situación, el departamento de arte se las ingenió para conseguir la mayor parte de los elementos de manera gratuita gracias a amigas, familiares, conocidos y a los miembros del equipo. De este modo, los gastos en ambientación y caracterización de los espacios se redujeron a 400€. Gracias a este recorte, se pudo incluir en el presupuesto el maquillaje de FX y una parte del vestuario de Alba y de Susana. El resto de los personajes fueron caracterizados con sus prendas personales, es decir, enviaron fotografías a la dirección del departamento de arte de todas aquellas prendas que coincidían con los parámetros que se les había marcado. Además, dentro de este presupuesto se comprendían también los gastos de la pintura de la pared y todos los accesorios necesarios para realizar el trabajo incluyendo: pinceles esquineros, cinta de carroceros/de pintor, plásticos para proteger el suelo y cubos. En resumen, los gastos totales fueron de 505€ de los cuales se recuperaron alrededor de 120€. El desglose total de los gastos se puede consultar en el Anexo 10.

Así, podríamos decir que se trata de un proyecto *low cost*, en el que todo el capital conseguido se destinó a los gastos del rodaje, implicando que generalmente nadie del equipo reciba un mínimo sueldo. Esto provoca que los procesos de producción resulten más arduos, pues buscar personas que participen de manera altruista o pedirles que ajusten sus agendas por un trabajo no remunerado resulta fatigoso.

²⁰ Cooperación colectiva generada por diversas personas que realizan una iniciativa para conseguir dinero u otros recursos

²¹ Verkami: Es una plataforma dedicada al micromecenazgo (mecanismo colaborativo de financiación) fundada en el 2010. Es un espacio en el que se pone en contacto a creadores/as y a posibles mecenas, que son aquellas personas que quieren ayudar a que un proyecto salga a la luz a partir de pequeñas contribuciones a diversos proyectos de carácter cultural y creativo.

6. Conclusiones

El proceso de creación de un proyecto audiovisual resulta complejo. Este requiere de constante coordinación, dedicación y sobre todo de un equipo humano responsable. Podríamos cuestionar la capacitación del equipo de *Mudas* puesto que no estaba formado por profesionales con amplia experiencia en el sector. No obstante, los integrantes de la dirección de arte eran estudiantes del último curso académico del grado de Comunicación Audiovisual, es decir, futuros profesionales que demostraron su capacidad de resolución de problemas, exitosa improvisación y muchas otras destrezas no conscientes para ellos mismos. Gracias a los integrantes del equipo, los obstáculos no fueron suficientes para frenar el proyecto, sino un incentivo de motivación y meta profesional para todos ellos.

Cabe resaltar la importancia de las diferentes fases que debe desarrollar todo proyecto audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Entendemos que la primera fase es la más compleja y de mayor responsabilidad ya que la fase de producción depende de una correcta preproducción para evitar fallos e imprevistos.

El primer paso fue la creación de una propuesta de guion, en la que finalmente se optó por la idea de *Mudas*. Una vez el director realizó la adaptación del guion, el resto de los departamentos empezaron a trabajar. En nuestro caso, la directora de arte desarrolló una propuesta estética desde la documentación y búsqueda de referencias, la creación de un libro visual, hasta la recreación real de los distintos espacios. Esto supuso un costoso y largo trabajo pero fue necesario para no desviarnos de la línea estética marcada tanto del atrezzo y el mobiliario como de la elaboración de las diferentes gamas cromáticas.

Para conseguir esta meta fue necesario realizar una búsqueda del significado de la figura del director de arte en el cine, para conocer la evolución de la interpretación y de la forma de este trabajo y para definir los amplios conocimientos, cualidades y responsabilidades que debe poseer para realizar el trabajo. Para ello se debieron tener en cuenta inventos anteriores como la maqueta y los trampantojos. Tras finalizar el cortometraje entendemos que el/la directora de arte no solo ejecuta lo que se ve a simple vista, sino que realiza un trabajo físico, narrativo, visual y de coordinación. Gracias a las labores ejercidas por la directora de arte y su equipo pudieron desarrollarse las diferentes fases y etapas de *Mudas* con éxito.

Por un lado, se elaboró una breve explicación de la importancia del guion para el desarrollo artístico de los espacios y la caracterización de los protagonistas. El guion da pequeñas pinceladas de los rasgos físicos y psicológicos de los personajes, pero hay una gran parte del trabajo realizado por la directora de arte para acabar de expresar y definir la evolución de los personajes. La directora debe tener en cuenta el más mínimo detalle del entorno en el que interactúan los personajes, es decir, su profesión, los espacios que frecuentan y sus habilidades interpersonales. La gestión artística de la narrativa del guion resulta fundamental para que el espectador pueda comprender la historia, empatizar con los personajes e incluso sentirse identificado con ellos.

Por otro lado, estas tareas se desarrollan poco a poco pasando por procesos arduos y no muy agradables, pues las cosas no siempre salen como se planifican. Por ello, la

directora de arte debe ser capaz de gestionar los problemas surgidos en los espacios durante el proceso de preproducción y producción. Para prevenir las incidencias se desarrollaron desgloses, escaletas y se definieron códigos de vestuario que ayudaron principalmente en el momento del rodaje, ya que todas las personas del equipo de arte podían consultar estos documentos en todo momento, ayudando así a tener seguridad a la hora de ejecutar cualquier cambio.

En cuanto a la dirección estética del cortometraje *Mudas*, todas las conclusiones anteriores fueron aplicadas en este trabajo. Eso indica que aunque existan unas pautas de trabajo en el cine, finalmente cada persona aplica y adapta su método de trabajo al resultado final. Por lo tanto, no existen criterios que determinen cómo debe llevarse a cabo un proyecto creativo como es el de la dirección artista en el cine. Recordemos que no es posible resolver un proyecto audiovisual de forma individual sin la colaboración de todo el equipo. Por ello, es importante la comunicación efectiva con cada uno de los miembros, facilitando la creación de un buen clima de trabajo, la organización y la coordinación de todos los departamentos. Gracias a la gestión efectiva de las limitaciones surgidas en el cortometraje, el departamento de arte pudo alcanzar con gran determinación los objetivos propuestos.

El cine y el arte abren puertas inimaginables y la fusión entre ambos deriva en una obra de arte, en este caso, el cortometraje *Mudas*. El cine no solo consiste en entretener a espectadores de manera desinteresada, sino que debe facilitar la reflexión sobre nuestro entorno desde perspectivas críticas inclusivas. En definitiva, debemos apreciar y reconocer el mérito artístico en su totalidad: la fotografía, el arte, el sonido, la música, la historia, los personajes y la visibilidad de problemas sociales y asuntos personales tan importantes en nuestro día a día.

7. Bibliografía

Aronofsky, D. (Director). (2010). *Cisne Negro* [Película]. Fox Searchlight; Cross Creek Pictures; Protozoa Pictures; Phoenix Pictures; Dune Entertainment.

Barnwell, J. (2018). Diseño de producción para pantalla: narración visual en el cine y la televisión. Badalona; Parramón, policía.

Blanca, M.J. (2018). El director de arte en la configuración de los equipos creativos: proceso creativo y acceso a las agencias de publicidad. *Gráfica* (6), (13-24). Recuperado de: <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v6-n11-miquelez/91-pdf-es>

Blanca, M. J. (2019). El director de arte: revisión de la definición en la literatura científica y propuestas de los expertos. *Gráfica* (6), (33-44).

Caldevilla, D. (2009). Prisma social. Realidad social en las primeras imágenes del cine español. *Los inicios del cine mudo en España, antes de la explosión vanguardista*, 3, 1-18.

Carvajal, J. (19 de noviembre de 2015). *Atrezzo y escenografía*. Prezi. Recuperado de: <https://prezi.com/xhli7mwrqmij/atrezzo-y-escenografia/%20ya%20citada%20ne%20el%20texto>

Coppola, S. (Director). (1999). *Las Vírgenes Suicidas* [Película]. Paramount Classics; American Zoetrope; Muse Productions; Eternity Pictures.

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

Hernández, S. G. y Fernández, H. C. (2016). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Recuperado de; Biblioteca digital de la UPV.

Mangold, J. (Director). (1999). *Inocencia interrumpida* [Película]. Columbia Pictures.

Martínez-Salanova, E. (9 de agosto de 2020). *Los comienzos del cine*. Portal de la educomunicación. Recuperado de: <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/comienzoscine.htm>

Millerson, G. (1987). *Escenografía básica*. (IORTV, ed.). Madrid; IORTV. (Original publicado en 1974)

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

Noxon, M. (Director). (2017). *Hasta los Huesos* [Película]. Sparkhouse Media; Netflix.

Perez, JM. (1990). La génesis del gran cine histórico: Italia, 1910-1923. *Nosferatu. Revista de cine*. (4): 4-19. <http://hdl.handle.net/10251/40762>

Pérez, LF. (25 de abril de 2018). *Dirección de arte en cine: en qué consiste*. Aprendercine.com. Recuperado de: <https://aprendercine.com/direccion-de-arte-en-cine/>

Roca, C., D. (2004). Una manifestación de la creatividad en publicidad: la dirección de arte. *Creatividad y sociedad*. (6).35-45. Recuperado de:
<http://creatividadysociedad.com/wp-content/uploads/2019/10/revista-CS-6.pdf#page=35>

Segarra, M. (2003). *¿Cómo conocer las necesidades del guion?* [Diapositivas PowerPoint]. Recuperado de Poliformat, UPV.

Segarra, M. (2008). *El diseño de escenas*. [Diapositivas PowerPoint]. Recuperado de Poliformat, UPV.

Segarra, M. (2003). *El concepto visual de la historia: fundamentos*. [Diapositivas PowerPoint]. Recuperado de Poliformat, UPV.

Vila, S. (1997). *La escenografía: cine y arquitectura*. Madrid; Cátedra.