

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“La representación de lo simbólico.
Propuesta de diseño de producción del
cortometraje *Sobre levantarse tras la
caída*”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Delia Ponce Morón

Tutor/a:
Sandra María Martorell Fernández

GANDIA, 2021

RESUMEN

La dimensión de lo simbólico recoge todo aquello que no puede representarse con literalidad. Disciplinas que van desde el arte en su sentido más galerístico hasta el mundo audiovisual enfocado al mercado convencional han abordado lo simbólico desde perspectivas muy diversas: aludiendo al imaginario propio de quien crea, a símbolos culturales conocidos por la colectividad, a referencias refinadas cuyos códigos no son comunes a toda la audiencia. El área del cine experimental es fértil y se presta al juego simbólico. El presente trabajo analiza el diseño de producción de un caso práctico: *Sobre levantarse tras la caída*. Esta pieza es el resultado de una colaboración multidisciplinar que explora la representación simbólica del mundo interior de un personaje en un momento determinado marcado por el trauma. El presente análisis recoge a modo de memoria las decisiones estéticas que construyen el universo diegético, así como el proceso creativo y las fases de trabajo en el diseño de producción de un cortometraje.

Palabras clave: Diseño de producción / Simbolismo / Cortometraje / Experimental / Imaginario

ABSTRACT

The symbolic dimension compiles everything that cannot be represented literally. Disciplines ranging from art in its most galleristic sense to the audiovisual focused on the conventional market have approached symbolism from very different perspectives: alluding the creator's own imagery, known cultural symbols, refined references whose codes are uncommon to the whole of the audience. Experimental cinema provides a fertile area for symbolism. The present work analyses the production design of a practical case: *Sobre levantarse tras la caída*. This piece is the result of a multidisciplinary collaboration which explores the symbolic representation of a character's inner world in a precise moment marked by trauma. The present analysis gathers, by way of report, the aesthetic decisions building the diegetic universe, as well as the creative process and the work phases in the production design of a short film.

Keywords: Production design / Symbolism / Short film / Experimental / Imagery

ÍNDICE

1. Introducción	3
a. Objetivos	3
b. Metodología y fases de trabajo	4
c. Dificultades	5
2. El Diseño de Producción y la Simbología	7
a. Qué es el Diseño de Producción	7
b. Breve recorrido por la historia del Diseño de Producción	12
c. La representación de lo intangible	17
d. Mundo simbólico y mundo “real”	20
3. Caso práctico: Propuesta artística de <i>Sobre levantarse tras la caída</i>	22
a. La historia: <i>Sobre levantarse tras la caída</i>	22
b. Referentes audiovisuales	23
c. Elementos simbólicos	25
i. La nave o la mente de Rebeca	25
ii. La chica o la traición	26
iii. La puerta o la escapatoria	26
iv. La calle o la reinención	27
v. La gente o los ecos de lo no superado	27
vi. La mano o la defensora	28
vii. La habitación o el hogar	28
d. Desgloses, escaletas y códigos estéticos	28
i. Desgloses	29
ii. Códigos estéticos	30
e. Diseños y desgloses de trabajo	34
i. Localizaciones	35
1. Nave	35
2. Plaza	36
3. Calle	37
4. Habitación	38
ii. Caracterización	42
1. Vestuario	42
2. Maquillaje	44
3. Peluquería	45
4. Conclusiones	47
5. Bibliografía	48

1. Introducción

Si se tiene una idea, el momento de crear ficción y no ficción audiovisual se tenga o no experiencia profesional previa es ahora. En la actualidad, debido a que el uso de las herramientas digitales se ha expandido y facilitado, hacer cine es una actividad mucho más accesible que cuando no se disponía de tanta información a tan poca distancia. Es por eso que la creación de piezas audiovisuales -documentales, videoclips, videoarte, cortometrajes e incluso películas- de bajo presupuesto ha visto un auge desde que comenzara el nuevo milenio. Cada vez hay más pequeñas productoras o equipos de jóvenes y estudiantes que se autofinancian o recurren a las plataformas de micromecenazgo para sacar adelante sus proyectos. Parte de esta producción alternativa de historias son obras experimentales que al estar fuera del sistema industrial “producen fricciones, conflictos y tensiones que dificultan cualquier tipo de acotación estilística, conceptual o ideológica” (Alcoz, 2019).

Sobre levantarse tras la caída es un proyecto realizado de manera colectiva por varias alumnas del Grado en Comunicación Audiovisual de la UPV. Es una pieza experimental que aúna elementos propios del cortometraje y del videoclip. A través del uso de elementos simbólicos, quien observa viaja por el mundo interior de Rebeca, la protagonista, y explora su proceso de recuperación tras la pérdida de una amistad. Se trata de un proyecto que tiene un fuerte componente personal y catártico.

El presente trabajo trata la relación del diseño de producción con la representación de la simbología y recoge la propuesta artística para *Sobre levantarse tras la caída*. Se realiza una contextualización de la profesión y su historia, así como una breve recapitulación de la ardua tarea que supone la representación simbólica para sentar las bases que permitirán entrar de lleno en el análisis de la simbología del cortometraje y en las soluciones visuales que construyen las atmósferas tanto onírica como realista.

a. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es crear una propuesta de diseño de producción para el cortometraje *Sobre levantarse tras la caída*. Desde el libro visual englobando los códigos estéticos hasta la ambientación real de los espacios y la caracterización de los personajes. Para lograr este objetivo se plantean, además, varios objetivos secundarios:

- Identificar y acotar el papel del diseño de producción cinematográfica.

- Profundizar en el concepto de lo simbólico y estudiar la representación de lo intangible en el mundo de la creación tanto artística como audiovisual.
- Definir y caracterizar a los personajes, así como ambientar las localizaciones para despertar sensaciones en quien observa que le ayuden a empatizar con la historia.
- Documentar tanto las fases del proceso creativo como la gestión de las dificultades a lo largo del proceso.

b. Metodología y fases de trabajo

El punto de partida desde el que cumplir los objetivos descritos anteriormente fue concretar una metodología. En este caso se basa en la investigación sobre aspectos relacionados con el diseño de producción y representación simbólica para utilizarlos como base para el ejercicio práctico. Si bien las fases de trabajo se han ido imbricando durante todo el proceso -pues paralelo al trabajo de campo se ha ido elaborando una memoria-, es posible detallar un orden de acción.

Tras una serie de reuniones con la directora del cortometraje y el director de fotografía, comenzó la primera fase del trabajo: la documentación sobre el estado actual de la cuestión en el diseño de producción para definir y contextualizar la profesión. Se recopiló una bibliografía centrada en la escenografía -más específicamente cinematografía-, la representación simbólica y las piezas de cine experimental. Esta bibliografía se acompañó de una filmografía que contenía tanto piezas recomendadas por la directora del proyecto como otros proyectos experimentales que respaldaran la propuesta artística. La idea era que bibliografía y filmografía fueran útiles tanto para la propuesta como para el presente trabajo de investigación. Se procedió entonces al visionado de los documentos.

La siguiente fase se centró en el análisis del texto narrativo *Sobre levantarse tras la caída* y en la elaboración de primeros desgloses tentativos de necesidades

A continuación se elaboró una propuesta de diseño de producción. Se conceptualizaron visualmente las ideas abstractas del texto y se dialogó con el equipo sobre simbolismos descritos en el texto, localizaciones, vestuario, caracterización y sugerencias expresivas. Tras ser comentada y aprobada, comenzaron a prepararse los documentos de preproducción necesarios -bocetos, ilustraciones para el storyboard, desgloses por escenarios, listados de necesidades, hojas de presupuesto-. Todos los documentos se guardaron para que sirvieran de memoria del proyecto.

Se valoró la posibilidad de grabación, afectada en el momento por la inestabilidad a causa de la COVID-19. Tras barajar opciones de fechas y evaluar riesgos, se decidió

proceder y formalizar el proyecto. Comenzó entonces la fase de búsqueda de los recursos necesarios para construir físicamente el universo diegético. Se procedió a la adaptación de las localizaciones para el rodaje, consecución de objetos y *props* practicables y no practicables, y obtención del vestuario y maquillaje para el reparto. Este proceso se llevó a cabo bajo la supervisión de dirección y en contacto directo con los departamentos de producción y de fotografía.

Después, se prepararon los escenarios y se asistió al rodaje para acondicionar los lugares y asegurar que se seguía la planificación, caracterizar al reparto y solventar las dificultades que pudieran surgir. Todo lo anterior fue documentado para el último paso: moldear la información, insertarla en un marco teórico y extraer conclusiones.

c. Dificultades

Es parte de la naturaleza de los proyectos audiovisuales que estén sujetos a muchas variables que, a menudo, quedan fuera del control del equipo. Una buena planificación puede significar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Con todo y con eso, al ser proyectos en los que participan muchas personas con diferentes intereses, es necesario buscar gran cantidad de recursos externos al equipo, y las exigencias del guion pueden demandar un presupuesto elevado, hay dificultades que se han de subsanar modificando la planificación.

En el caso del presente trabajo, al ser un cortometraje de bajo presupuesto financiado con micromecenazgo a nivel local, la primera de las dificultades está relacionada con el reducido presupuesto. Hubo que adaptar la planificación a los muy limitados fondos con los que se contaba. Fue necesaria la negociación con los proveedores para la obtención del atrezzo, así como la modificación del look planificado de algunos de los objetos y prendas para adaptarla al presupuesto. Para abaratar costes, hubo que encontrar localizaciones gratuitas en las que rodar, aunque eso supusiera desplazarse a lugares más lejanos de lo que el equipo hubiese deseado.

El desplazamiento también supuso una dificultad. Durante la fase de preproducción el equipo no dispuso vehículos en los que moverse. Eso dificultó la consecución de recursos, ya que todo se hubo de gestionar de manera telemática. Además, la preparación de las localizaciones tuvo que hacerse con mucho tiempo de antelación ya que no era posible desplazarse hasta ellas en cualquier momento. Durante el rodaje, tan sólo se contó con un vehículo de partida que pudiera desplazar todo el equipo técnico. Aunque se incorporaron dos más en días posteriores de rodaje, la localización de la nave industrial hubo de estar en un núcleo de población al que se pudiera acceder desde un tren y que no fuera un viaje que supusiera una gran inversión económica.

Una gran dificultad que se afrontó fue la inestabilidad dada por la COVID-19. La preproducción hubo de prepararse contemplando al mismo tiempo poder filmar y no poder hacerlo. Hasta el momento en el que se concretó la fecha de grabación, no comenzó la búsqueda de recursos, por lo que se contaba con un tiempo muy limitado para obtenerlos -aún más para obtenerlos a un precio económico-. La gran mayoría del atrezzo se tuvo que conseguir a través de compra online pues, además de la falta de vehículos, se afrontaron varias imposibilidades. En primer lugar la de hablar cara a cara con los proveedores. En segundo, la de ver las prendas del vestuario y los objetos en directo -no se pudo hacer pruebas con las actrices, ni comprobar que encajaban en los escenarios y las fotos disponibles en las páginas webs eran engañosas tanto en gama cromática como en medida y en textura-. Por último, la de devolver el atrezzo si surgiese algún problema o incompatibilidad a causa de los dilatados plazos de devolución y el retraso de las gestiones telemáticas.

En cuanto al equipo, fue un grupo de personas muy reducido. La mayor parte de la labor de diseño de producción corrió a cargo de la autora de este trabajo, pues fue difícil coordinarse con ayudantes que pudieran prestar su tiempo, dadas las circunstancias del momento: final de curso académico y, para muchas, de carrera.

Durante el rodaje de la pieza, surgieron varias dificultades técnicas. En primer lugar, el fallo del generador en la nave industrial ocasionó un cambio en la planificación que afectó de modo leve a la propuesta artística. Ese mismo día, uno de los vestidos de las actrices se descosió durante el baile. Fue un obstáculo salvable, pues el equipo iba preparado con un set de costura y se pudo solventar. En la última escena, hubo que sacrificar espacios que en un principio entraban en la planificación. Sin embargo, las consecuencias fueron la pérdida de parte de la construcción de personajes que se había hecho desde diseño de producción, ya que la narración principal no se vio afectada.

Pese a las dificultades surgidas, el equipo supo aprovechar al máximo la situación. Se adaptó al presupuesto sin sacrificar el look de la propuesta artística, se trabajó en buenas condiciones con el mínimo equipo sin que surgieran roces o incomodidades -de hecho la reducción de personal lo hizo todo más sencillo- y los problemas surgidos durante el rodaje no afectaron al resultado final. El equipo comprobó ser capaz de sacar un pequeño proyecto experimental adelante sin grandes despliegues de producción, sabiendo adaptarse a las circunstancias con audacia, desde la humildad, el trabajo duro y la sinergia.

2. El diseño de producción y la simbología

a. Qué es el diseño de producción

Existe en torno a la figura de la diseñadora de producción una conocida confusión de definiciones. Las áreas del diseño de producción, la dirección artística y la decoración de escenarios son difíciles de delimitar y las fronteras pueden dibujarse atendiendo a distintos casos: la envergadura de la producción, la estructura de la profesión según el país del que se hable o incluso las funciones específicas que cada figura desempeña en el departamento artístico.

En la mayor parte de países que cuentan con una industria cinematográfica reducida, como es el caso de España, los trabajos de las tres secciones mencionadas anteriormente se realizan en un solo departamento bajo la supervisión de una sola directora. Esta es la razón por la que la formación que reciben estas figuras -enfocada en la versatilidad- sea distinta que en Estados Unidos, por ejemplo, donde las producciones requieren una vasta cantidad de personal con adiestramiento mucho más específico.

Es en estas grandes producciones en las que es posible diferenciar las funciones de la diseñadora de producción. El director de arte español, Félix Murcia (2002), recopila algunas definiciones de expertos al respecto que se verán a continuación. Según Eric Taub, la diseñadora de producción idea y planifica el aspecto global de una pieza cinematográfica, creando una atmósfera especialmente diseñada para realzar el estilo de la pieza; a continuación, estas cuestiones son ejecutadas por dirección artística. En el mismo texto, Murcia especifica que, mientras que la diseñadora de producción concibe el aspecto visual de una pieza -expresa gráficamente el estilo plástico de los escenarios y la caracterización de los personajes a través de dibujos ilustrativos, fotografías o *storyboards*- la directora artística recibe esta información y determina cómo llevarla a cabo pormenorizando el atrezzo y la utilería y coordinando las secciones relacionadas con la escenotecnia. Añade que, en España, a la profesión que se ha encargado del aspecto visual de una película se la ha llamado durante muchos años *decoración*, por ser la denominación que figura en la *Reglamentación de trabajo en la industria cinematográfica. Orden del 31 de diciembre de 1948*, que no ha sido actualizada desde 1973.

Por otra parte, Murcia no deja fuera de la cuestión una puntualización de Ira Konigsberg al respecto. Konigsberg defiende que las labores de decoración se centran en diseñar los elementos del escenario de manera verosímil eligiendo los materiales oportunos para que, después, la dirección artística se encargue de manipularlos - ensuciarlos, humedecerlos, patinarlos- para adaptarlos al contexto narrativo. Sin embargo, en proyectos audiovisuales de gran envergadura, la decoradora pasa a

llamarse directora artística y la directora artística pasa a llamarse diseñadora de producción. Decoración se encontraría, de este modo, por debajo de dirección artística que a su vez, tendría por encima en jerarquía a diseño de producción.

Si bien es posible centrarse en un punto geográfico o, a riesgo de caer en el reduccionismo, atenerse a la anterior clasificación estructural, quizá sea más sencillo aproximarse a la profesión del diseño de producción desde sus diversas funciones, recopiladas seguidamente.

Como parte de la maquinaria que hace posible la experiencia de la verosimilitud en el cine, su principal cometido es, precisamente, diseñar los espacios y escenarios descritos en el guion y dotarlos de credibilidad. Ya sean parajes naturales, contruidos artificialmente o escenarios preexistentes que han sido adaptados, el diseño de producción se encarga de otorgarles funcionalidad y expresividad atendiendo a las exigencias del texto. Gumersindo Andrés, en una entrevista con Jorge Gorostiza (2001), manifestaba:

Creo que el cine es el cine, y hay que dar una aproximación a lo que serían esas realidades de antaño. No estamos haciendo arqueología ni exégesis, estamos haciendo una cosa que se llama cine, que es un espectáculo; donde los protagonistas reales eran horrendos y en el cine tienen que ser guapos. Eso es un poco la teoría de los americanos, que han hecho siempre las cosas muy bonitas. El realismo muy exagerado o muy de verdad se da muy pocas veces (p. 70).

Es, por lo tanto, más importante una clara representación que el realismo. Se recurre a la exageración, a la dramatización de los decorados para acentuar sus volúmenes, enfatizar sus superficies o señalar la importancia de determinadas zonas. Incluso se manipula la naturaleza para adaptarla al guion: en ocasiones es necesario crear accidentes geológicos artificiales, construir desiertos, lagos o desviar cauces de ríos. El criterio con el que se toman estas decisiones está tanto al servicio de la expresividad que busca el texto narrativo, como de la funcionalidad y los recursos técnicos necesarios para filmar. Por ello, son necesarios conocimientos que van desde la escenografía más primigenia -aquella que nació con el teatro-, hasta la cinematografía, pasando por la arquitectura, el dibujo o la decoración de interiores y exteriores.

Al diseño de producción le corresponde idear la estética visual y tomar decisiones sobre ellas tomando en consideración el rigor histórico y científico, tarea que comparte con el departamento de fotografía. Para este proceso es fundamental la labor de documentación. Al igual que un guionista investiga sobre el contexto que rodea el texto narrativo, una diseñadora de producción hace lo propio. Según Murcia (2002) recoge, Alfonso López Yepes expuso en 1983 los tres grandes aspectos fundamentales sobre los que documentarse: el contexto histórico -la ideología de la época, el sistema político, la economía, el tipo de sociedad y sus estratos, la religión, el lenguaje, la

tecnología y los aspectos culturales y literarios-, las localizaciones -los lugares geográficos, el clima, el urbanismo, la flora y la fauna, las fronteras físicas con otros países y sus influencias, las lenguas, la jerga- y el contexto ambiental -la vida y costumbres de la época, el tipo de arquitectura, decoración y moda, los medios de transporte y comunicación, la jardinería, el armamento, la alimentación e higiene, el tipo de juegos y deportes practicados, la etnología, las artes, el tipo de personajes que se retrataba, etc.

Aún con todo, existen circunstancias en las que hace falta recurrir a soluciones creativas y engañosas para representar aspectos y espacios de los que es imposible obtener referencias porque no han sido vistos por nadie. El interior de una nave espacial alienígena, las habitaciones del Papa, el centro de la Tierra. Tan sólo es posible acceder a este tipo de lugares mediante la invención o una reconstrucción documentada únicamente por escritos, suposiciones o referencias similares de la época. Félix Murcia (2002), recalca que las personas que se dedican al diseño de producción no son llamadas artistas de manera consensuada, pero lo que es seguro es que para diseñar el aspecto visual de una pieza hace falta un proceso creativo -de abocetado, propuesta, búsqueda de recursos y, en definitiva, transformación de un plano mental a uno físico- que no dista en absoluto del que pudiera experimentar alguien que se dedica a la pintura. Se trata de un proceso muy similar al que describe José Piñar (2016):

[...] La pintura plasma en un objeto físico un modo de poner en marcha procesos mentales que son muy míos y me pertenecen, quizás también me definen y me relacionan con el mundo. [...] la manera más real de describir lo que pasa cuando se está dentro de la pintura es que hay muchas conexiones y descargas eléctricas desde la retina que ve el cuadro, pasando por el cerebro que procesa la información, y luego por el brazo hasta la mano y todo el cuerpo que traza y compone, y luego de vuelta. El procesado cerebral impone filtros muy variados, algunos conscientes (ese plan general previo) y otros inconscientes, ese componente “esotérico” que puede generar la sensación de que la pintura está fluyendo sin tu control. [...] (p. 38-45)

Salvando las distancias que suponen la experiencia solitaria muy vinculada a lo corporal y esa continua toma de decisiones abstractas que tiene lugar en la pintura, el diseño de producción también persigue la construcción de un espacio. Más específicamente la construcción de un resultado físico en la que toman parte cuestiones que tienen que ver con composición, textura, vibración, color, tensiones entre los objetos, significados subtextuales y simbología y control de los elementos que intervienen, ya sean voluntarios o involuntarios. En la pintura esto puede entenderse como la acción de elementos externos en el lienzo y el deterioro de los materiales mientras que en el diseño de producción pueden ser elementos que se encuentran o aparecen en el escenario y pueden resultar anacrónicos, antiestéticos, o perturbar lo planificado. La faceta inventiva de la diseñadora de producción también se encarga de

todo lo relacionado con técnicas de acabado que dan realismo a elementos del decorado y del atrezzo: enmascaramientos, prótesis con esqueletos de madera, carne de escayola y piel de papel Kraft, pátinas que den a un material apariencia de otro, etcétera.

Otro de los cometidos fundamentales de una diseñadora de producción es el de saber comunicar sensaciones a nivel universal. Esto, a causa de la naturaleza narrativa de las piezas audiovisuales, está íntimamente relacionado con el mundo interior de los personajes. A través del diseño de producción se pueden subrayar sus rasgos de personalidad, sus emociones e incluso su manera de enfrentarse a lo que les ha ocurrido. Una casa desordenada y vacía puede significar una vida solitaria que no recibe visitas. Un estudio de arte sin materiales puede dar a entender que alguien ha perdido su inspiración. Es gracias a esta inmersión en la intimidad de los personajes que quien observa se convierte en cómplice de la acción y empatiza. Incluso cuando los objetos que pueblan una estancia pasan a un segundo plano, no están enfocados o están fuera del tiro de la cámara contribuyen a crear un clima emocional concreto.

Un ejemplo de esto es el trabajo de Inbal Weinberg en *Suspria* (2018) dirigida por Luca Guadagnino. Se trata de un diseño de producción pormenorizado que no escatima en gastos para reproducir de la manera más fidedigna posible la Alemania de finales de los setenta. Es necesaria la verosimilitud para contraponerla al oscuro mundo fantástico escondido bajo la academia de danza. Es por eso que la ambientación de las escenas está cuidada al detalle hasta el punto de realizar grandes esfuerzos para conseguir recursos muy específicos. Es el caso, por ejemplo, de la biblioteca del Profesor: cada ejemplar forma parte de una vieja colección de libros de psicología judío-alemana. Weinberg, además, designó a una persona para viajar a Alemania a comprar pan, mermeladas y otros artículos de desayuno específicos de Berlín. Por lo que a la academia respecta, aunque los dormitorios de las bailarinas apenas aparecen en cámara, Weinberg los diseñó uno a uno introduciendo en ellos objetos acordes a la personalidad e intereses de cada una de ellas. Todos estos detalles son prácticamente imposibles de notar en cámara, especialmente para un ojo desentrenado, pero son los que construyen una ambientación realista.



Figura 1. Set de *Suspria* (2012) Luca Guadagnino.

Para poder abordar los cometidos de la profesión, la diseñadora de arte requiere trabajar distintas disciplinas como escenografía, pintura, arquitectura, historia del arte y del cine, decoración, diseño, dibujo artístico y técnico -o formación con programas de construcción 3D- y cinematografía. Es posible tomar como paradigma a Lucero Isaac que, además de ser escenógrafa, también hizo danza, teatro, escultura y fotografía, por lo que es una gran conocedora del espacio y de las relaciones de los objetos y los movimientos del cuerpo dentro del mismo. Esta formación versátil y flexible le ha llevado a tener una visión muy valorada por los directores con los que ha trabajado, de la talla de Luis Buñuel o Jaime Humberto Hermosillo y a ganar cinco premios Ariel y tres Diosas de Plata.

Además, es primordial conocer la naturaleza del medio cinematográfico en tanto en cuanto puede servir como recurso escenográfico. Por ejemplo, es posible usar la tecnología para construir espacios imaginarios, o adaptarlos a una escala inexistente. Así como el departamento de sonido crea objetos en el espacio que no se ven en cámara a través del sonido en off, o el de fotografía sitúa localizaciones montañosas al borde del mar, el departamento de arte también puede usar el lenguaje cinematográfico para solucionar situaciones espaciales.

La fuga de Segovia (1981) dirigida por Imanol Uribe es un ejemplo. En ella se reconstruye un suceso real que ocurrió en la prisión de Segovia en la década anterior. El escenario principal son las dependencias, en las que no fue posible rodar. Cuenta Félix Murcia (2002), director de arte de la pieza, que no se pudo encontrar una localización similar para el rodaje. La única documentación con la que se contó, fue el libro en el que se basó la película: un testimonio escrito basado en hechos reales. A través de él y de la colaboración con otros ex presos, Murcia pudo rediseñar el lugar y encontrar un espacio para su construcción. En sus palabras:

Este espacio no era aún suficiente para una reconstrucción fiel de la arquitectura, ni la distribución de sus dependencias se iba a poder corresponder rigurosamente con la realidad. Sin embargo, una vez concebido el decorado [...] desde el punto de vista de la cámara, con su óptica, con el encuadre preciso y un supuesto movimiento apropiado, se podía simular el espacio apoyándonos en algunos trucos escenográficos como la falta de perspectiva, y el color y texturas para la unión de espacios dispersos entre sí, unidos después en el montaje como campo y contracampo. (p.63)

Se puede concluir, por lo tanto, que el diseño de producción es una profesión que abarca diversas áreas en la que es necesaria la capacidad de adaptarse incluso a lo inexistente y de buscar los recursos para hacerlo realidad. Quizá la ambigüedad que existe a la hora de clasificar las funciones propias de una diseñadora de producción se deba a que engloba varias profesiones en una. Similar a una artista multidisciplinar interesada además en la ingeniería de los objetos, como si de una creadora del Renacimiento contemporáneo se tratase.

b. Breve recorrido por la historia del Diseño de Producción

Se podría decir que los orígenes del diseño de producción se remontan al siglo VI a.C. en Grecia, donde el teatro era la manera de contar historias a un gran público y la escenografía su herramienta visual. En sus comienzos, constaba de decorados planos pintados y de atrezzo sencillo -máscaras y vestuario de la época. La cuestión tridimensional no llegó hasta que, paralelamente a la pintura, se desarrolló la perspectiva. Con ella, los escenarios adquirieron una dimensión psicológica con la que no habían contado anteriormente, al ser un mero decorado que servía de ambientación. Santiago Vila (1997) explica que fue durante el Renacimiento en los siglos XV y XVI cuando, fruto del avance tecnológico al que habían dado lugar las teorías humanistas, se comienza a trabajar en toda una maquinaria de efectos. Esta, combinada con la ampliación del espacio y la introducción de la perspectiva, sienta las bases de la escenografía actual. En sus palabras: “La escenografía se constituye, pues, como evidente lugar de encuentro entre pintura y teatro. En primer lugar designa el arte de pintar en perspectiva los decorados de la escena a la italiana; luego, más ampliamente, el arte de fijar los decorados y, finalmente, la manera de representar los lugares: representación de las relaciones entre personajes y arquitectura, en resumen.” (p.85)

En el recorrido que Félix Murcia (2002) hace sobre la historia del diseño de producción, recalca que con el siglo XIX llega un nuevo punto de inflexión en cuanto a innovaciones técnicas. La introducción de iluminación con gas da lugar a experimentaciones con la luz. Se incorporan elementos mecánicos y móviles alimentados con energía hidráulica. La escenografía se vincula al naturalismo y se atreve a integrar elementos reales en el escenario: puertas, utensilios domésticos, plantas e incluso animales vivos. A este movimiento se lo conoce como *théâtre-libre* por desembarazarse de las limitaciones que los objetos de imitación suponían hasta el momento.

Continúa relatando cómo a principios del siglo XX nace el cine como espectáculo multitudinario con lenguaje propio y se desvincula del teatro. La decoración pasa de ser una prolongación de la que se hacía en teatro a convertirse en una disciplina por sí misma -la escenografía cinematográfica- en la que no sólo era importante un criterio estético sino también económico y funcional. Tanto era así, que la escenografía cinematográfica comenzó a provocar la evolución de la escenografía teatral. Un ejemplo de ello es la incorporación de la pantalla de proyección en la representación teatral por parte de Erwin Piscator.

En sus primeras etapas, una figura que contribuye al desarrollo del cine -especialmente al género de fantasía- introduciendo efectos visuales es Segundo de Chomón. Muy comparado con Méliès por su interés en los trucos visuales, busca obtener la máxima credibilidad del espectador. Es la primera persona que desliza una cámara entre los decorados para sumergir a la audiencia en ellos y mostrarlos en detalle. En *Explosión del acorazado “Maine”* (1898) dirigida por Méliès, para el que aún trabajaba, coloca una pecera con fauna y flora en su interior entre la cámara y el

decorado para crear la ilusión de que el espectador se encuentra en las profundidades de la bahía de La Habana. La inventiva de Segundo para encontrar recursos enfocados a la veracidad es, además de un referente escenográfico, una de las bases de la profesión cuando los roles en la industria cinematográfica aún no estaban diferenciados.

La escenografía siempre había estado muy influenciada por la pintura europea por lo que, terminando la primera década del siglo XX, se adscribe al movimiento que está revolucionando la estética en ese momento: el expresionismo alemán. Es entonces cuando entran en la escena cinematográfica figuras como Reinmann, Röhrig o Warm a experimentar con decorados expresionistas en los que priman las deformaciones arquitectónicas y pictóricas. Reinmann diseña el vestuario de *El gabinete del Doctor Caligari* (1919) de Robert Wiene y, junto a Warm, trabaja en la dirección artística de *Las tres cruces* (1921) de Fritz Lang. Warm a su vez se encarga de la dirección artística de *Schloss Vogelöd* (1921) dirigida por F. W. Murnau. así como Röhrig lo hace con *Der Letzte Mann* (1924) del mismo director. El naturalismo que hasta entonces se había perseguido en la escenografía, se ve interrumpido. Todo ese realismo cede su importancia a la espectacularidad de una estética visual que se hace notar por su iluminación efectista, sus escenarios giratorios y una decoración simbólica.



Figura 2. Fotograma de *El Gabinete del Doctor Caligari* (1919) Robert Wiene.

Tras uno de los numerosos períodos en los que la evolución de la escenotecnia se frena a causa de una guerra -en este caso la Gran Guerra-, los escenarios crecen y las especialidades se diversifican. Durante la década de los años veinte surge la figura del director técnico-artístico cuya formación no académica reunía conocimientos de decoración y de estilos históricos. Aparecen, además, arquitectos en la industria del cine. Esto tiene como resultado que la profesión de la escenografía cinematográfica se separe definitivamente del teatro y que la jerarquización del trabajo sea parecida a la de un estudio de arquitectura. Surge la figura del *art supervisor* a manos de arquitectos de estudios, como es el caso de Hans Dreier, 23 veces nominado al Óscar. Entre ellas *Sunset Boulevard* (1950) o *Samson and Delilah* (1950) Cecil B. DeMille, con las que se hizo con el galardón. Una cuarta consecuencia de la llegada de profesionales de la

arquitectura al cine es que la profesión de la escenografía reciba por primera vez la denominación de dirección artística.¹

La separación entre dirección artística y diseño de producción tiene lugar en Hollywood fruto de una polémica entre Joseph Urban -*The world and his wife* (1920) Rober G. Vignola o *The enemies of Women* (1923) Alan Crosland- y los directores de Cosmopolitan Pictures. Urban, un arquitecto y escenógrafo vienés que había emigrado a Estados Unidos, se forja una gran reputación. Su nombre es garantía de calidad por lo que, como figura pública, es confiable. Cuestiona la autoría final de las películas exponiendo el siguiente dilema: si el cine es semejante a una representación teatral el director es el responsable de intérpretes y texto; si, en cambio, es un arte visual el mérito es de quien diseña la atmósfera psicológica y concibe los decorados y el vestuario. Propone entonces un figura que se ocupa de dirigir tanto el apartado visual artístico como el de los actores, una especie de coordinador de directores. Los productores de la Cosmopolitan no están de acuerdo con su propuesta, sin embargo, sus ideas se divulgan hasta expandirse por todo el Star System. La denominación de diseñador de producción aparece por primera vez en los títulos de crédito de *Lo que el viento se llevó* acompañando al nombre de William Cameron Menzies por el gran trabajo realizado en la película, y que marcó un antes y un después en la profesión.²

Durante los años treinta, la profesión escenográfica prolifera. En Francia vive su edad de oro. Los decorados cinematográficos están de moda e incluso se piensa en ponerles un copyright. En España, las personas del departamento artístico comienzan a hacerse un nombre. Hasta ese momento, la situación había sido precaria. Las productoras de Madrid, Barcelona, Valencia y Zaragoza como Hispano Films, Argos Films y Studio Films, habían construido infraestructuras modestas -a las que se referían como “galerías”- para realizar las filmaciones. Habilitaron estudios con patios o azoteas para rodar con luz natural. Estas instalaciones permitían levantar varios decorados a la vez para abaratar costes. Las personas encargadas de la escenografía habían de ser inventivas, aunque el decorado fuera un mero recurso de apoyo espacial. Debido a esta situación, la evolución de la profesión se ralentizó, pues no se propiciaba la evolución técnica o artística. Con las condiciones precarias con las que contaban las galerías, muchas veces que el decorado no estuviese subexpuesto era todo un logro. En el interior la luz se dominaba con estores y piezas de gasa, en el exterior la filmación estaba supeditada al movimiento del sol. Se construían decorados ligeros para desplazarse con su recorrido. Tanto el volumen como el acabado de la escenografía estaban subordinados a la técnica de la filmación, por lo que no había lugar para la expresión dramática.

Esto es así hasta la llegada del cine sonoro, cuando nacen estudios cinematográficos con más posibilidades. A principios de los años treinta se crean Orpheo Films en Barcelona, los CEA en Madrid, Ballesteros Tona Films, Iberia Films,

¹ En España, por otra parte, el término Dirección artística no terminó de acuñarse hasta 1987, cuando nacieron los premios Goya de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas.

² Esto se debe a que finalmente se permitió la existencia de dos profesiones: el diseño de producción, que se encarga del tratamiento plástico y la planificación de los escenarios y la dirección, que tiene libertad para actuar sobre dicha planificación una vez está lista.

ECESA, etcétera. La dirección artística se pone en valor de la mano de figuras como Fernando Mignoli, italiano que había trabajado en Hollywood y llega a España con trucos técnicos para relacionar interior y exterior con coherencia o parámetros para una mejor utilización del travelling. Se cuenta con más espacio que permite diseños más complejos.

Hasta que rompe la Guerra Civil y, de nuevo, la evolución técnica y artística se estancan. Si bien es cierto que se continúan desarrollando géneros cinematográficos menos industriales como el cine propagandístico o el documental. Después, durante la posguerra, se realizan numerosas películas que, pese a no experimentar creativamente, profesionalmente permiten adquirir experiencia técnica.

La década de los cincuenta supone la edad dorada de Hollywood. Surgen modos de trabajo industriales enfocados en la máxima productividad. Se trabaja prácticamente de manera protocolaria y en cadena. El diseño de producción no escapa a este paradigma: una misma persona podía afrontar diferentes proyectos al mismo tiempo, tener a su cargo a varios directores de arte o *unit art directors* que a su vez, se encargaban de su propio departamento de arte, un equipo de auxiliares, dibujantes y ayudantes. Destaca, por su capacidad organizativa, la figura de Cedric Gibbons, quien optó al Óscar en 39 ocasiones y lo obtuvo 11 de ellas, además fue el diseñador de la estatuilla. Entre los 1500 títulos de su filmografía cabe mencionar *Pride and Prejudice* (1940) de Robert Z. Leonard o *Little Women* (1949) de Mervyn Le Roy.

En Europa también fue una década prolífica. La tecnología cinematográfica evoluciona y, con ella, la escenografía. Se solucionan problemas técnicos que afectan directamente a las incoherencias lumínicas entre interiores y exteriores, se trabajan los acabados para tapar el hecho de que están contruidos en estudio. En definitiva, la escenografía diverge cada vez más de las múltiples profesiones de las que procede para hacerse con su propia voz, su propia filosofía y sus propias definiciones.

Llega entonces la *Nouvelle Vague* influenciando movimientos realistas por toda Europa. Se pretende una aproximación a la realidad viva, por lo que se buscan lugares naturales para rodar, se minimiza el equipo y la calidad técnica pasa a un segundo plano. La dirección artística se enfrenta a mostrar la realidad dejando de lado todo aquello que pueda relacionar el acto fílmico con un negocio: de manera auténtica y sin manipular. Surge entonces un conflicto en el que se pone de manifiesto a través de la dirección artística que la realidad cinematográfica no es la realidad. Mientras, paralelo a la nueva ola, se continúa produciendo cine que explora avances técnicos hasta tocar un techo que sólo a partir de los años ochenta se rompe para dar lugar a la tecnología digital.

Actualmente, una parte fundamental del diseño de producción se asienta sobre esta tecnología, que ha podido solucionar problemas espaciales que de manera artesanal hubiesen sido inconmensurables. El departamento de *VFX* colabora estrechamente con el de diseño de producción a través de técnicas digitales que aplican nuevas figuras profesionales. Con la ayuda del *matte painting*, el *chroma key* o las herramientas que aportan programas como *Adobe After Effects* es posible abaratar

costes produciendo digitalmente elementos difíciles de encontrar o incluso creando parajes extremadamente difíciles de reproducir con veracidad. Pese a que en la actualidad se cuente con medios que faciliten el trabajo, desde los comienzos del cine ya se venía realizando trucos que integraran elementos no existentes en parajes reales. Es necesario destacar la figura de Emilio Ruiz del Río, pionero en esta labor, que trabajaba artesanalmente pintando paisajes y elementos sobre cristal y luego los superponía sobre el paisaje real para enriquecer o modificar las localizaciones. También construía maquetas realistas que integraba en el lugar de grabación. Su máxima, compartida con la audiencia en el documental *El último truco* (2008) dirigido por Sigfrid Monleón, fue introducir la mentira en la realidad para hacerla verosímil.

El diseño de producción, a nivel internacional, ha ido adaptándose a nuevos lenguajes sobre los que ha construido sus propias bases. Hasta la fecha, ha tenido una evolución exitosa y, al igual que las personas que se dedican a esta profesión, ha encontrado una manera de expresarse pese a la dificultad que supone el proceso de materialización de una idea y las distorsiones que cada técnica -sea manual o digital-, impone sobre la imaginación.

Un aspecto importante que cabe destacar con respecto a la profesión es que, con el paso del tiempo, ha visto la incorporación de las mujeres. En sus comienzos en la industria cinematográfica había una separación de géneros muy marcada. Los cargos de gran responsabilidad eran ostentados por hombres, mientras que el rol de las mujeres en todo el entramado técnico o de detrás de las cámaras se ceñía estrictamente a trabajar de montadoras con los rollos de celuloide, por considerarse un trabajo puramente artesanal, históricamente asociado a las facultades femeninas. Sin embargo, durante todo el siglo XX las mujeres han ido ganándose otros puestos, más diversos y de mayor responsabilidad en las producciones. Nos encontramos, sin embargo, ante un panorama que, si bien ha mejorado en materia de equidad, aún ha de trabajarse a fondo para erradicar discriminaciones de base. En algunos países como la India, por ejemplo, aún es necesario el beneplácito paterno para trabajar en el cine. Sin embargo, mujeres como Sharmista Roy han enfrentado esa situación y se han hecho su propio nombre manifestando que como mujeres conocían las dificultades que encontrarían en cualquier lugar, pero la clave estaba en la manera de gestionarlas. En palabras de Roy (2000):

“See, my family, my father, was very reluctant to let me get into the film industry. There was a certain stigma attached to women working in the industry. That is not there any more, right? I think we are all very respected. You could work anywhere in the world, and you’d probably encounter the same problems. It depends entirely on how you deal with it. And what kind of responses you evoke from other people.” (p.131)

Es importante resaltar algunos nombres de diseñadoras de producción que han de quedar en la memoria colectiva: Anna Asp -*Fanny and Alexander* (1982) Ingmar Bergman-, Eiko Ishioka -*Mishima: A life in four chapters* (1985) Paul Schrader-, André-Line Beauparlant -*La Femme qui boit* (2001) Bernard Émond-, Hannah Bleacher -*Moonlight* (2016) Barry Jenkins-, Fiona Crombie -*The Favourite* (2018) Yorgos Lanthimos- o Sylvia Steinbrecht -*Elisa y Marcela* (2019) Isabel Coixet-.

Detallar la historia del diseño de producción en cuanto a avances técnicos, nomenclatura, adaptación a las corrientes y progreso igualitario resulta una tarea cuantificable. Sin embargo, existe una dimensión sustancial en la profesión que, si bien en la mayoría de las ocasiones opera a nivel subtextual, es crucial. Se trata del tratamiento de lo simbólico.

c. La representación de lo intangible

Existen infinidad de estudios que investigan el fenómeno de lo simbólico y la representación de aquello que no se puede ver o tocar, por lo que resulta una ardua tarea recopilar todas las reflexiones al respecto. Por ese motivo, lo que se recoge a continuación es una breve aproximación al concepto de lo simbólico y a su relación con la ficción.

Cualquier tipo de manifestación creativa está basada en la representación de una realidad. Sea visible, audible, palpable o todas las anteriores, esta realidad se señala a través de un signo. En los casos en los que la realidad representada es tangible, los signos aluden a significados concretos comprensibles universalmente. No ocurre lo mismo si la realidad que se quiere referir es densa y abstracta. Es entonces cuando se recurre al símbolo: una figura retórica que establece una relación de correspondencia entre lo que se quiere representar y un concepto diferente que guarde cierta relación con ello.

Los símbolos, metáforas y analogías se utilizan frecuentemente en la creación para representar imágenes abstractas. Josefina López Aguayo (2015) recoge las reflexiones de varios pensadores al respecto de la naturaleza del símbolo, en el que según Ricoeur: “se da una opacidad del significado, una dificultad de su comprensión, lo cual deriva hacia una polisemia de significados.” (Paul Ricoeur, 1975, citado por Josefina López Aguayo, 2015, p.31). En el mismo texto, alude al apunte que Keith Oatley (1999) hace sobre las emociones y su vinculación con los procesos cognitivos ficcionales y creativos. Oatley considera la experiencia emocional una parte importante en la creación de ficciones artísticas. A través de ella se crean perspectivas del mundo que se transmiten mediante metáforas en las que la emoción y la información están íntimamente ligadas.

Dicho en otras palabras: en el proceso de creación de un símbolo, como en una metáfora, se concretan elementos que señalan una realidad, tan específicos que no dejan ver el significante y se tornan absolutamente interpretables. De un mismo símbolo, cada ser humano puede extraer su propia sensación de reconocimiento, su

propio significado. La naturaleza emocional del ser humano abre la posibilidad de aprender y expresar a través de la identificación. Por lo que en la ficción o en el arte se crea un espacio en el que a través de la metáfora se vincula la emoción con el entendimiento de la información.

Ahora bien, las metáforas pueden clasificarse según su intencionalidad. Según Ortiz Díaz Guerra (2009), hay metáforas de nueva creación que no son reconocidas en el contexto de una comunidad. Al igual que hay otras que son entendidas por la comunidad incluso aunque su autora no tuviera la intención de crearlas. La elasticidad de la mente humana encuentra equivalencias a fenómenos, sustituyendo unos por otros a menudo de manera no consciente.

En el terreno del cine, en el que lo común es lanzar mensajes claramente comprensibles por un amplio público -teniendo en cuenta que ese público ya conoce el lenguaje cinematográfico-, se espera que la audiencia sea capaz de entender los elementos visuales que se proponen. Sin embargo esto depende de muchos factores: la habituación al medio de expresión, la complejidad formal, la disposición de los códigos, la voluntad de representar realidades tangibles o intangibles. Las imágenes no siempre contienen códigos fácilmente desentrañables, especialmente en el cine experimental. Lo metafórico supone “procesos de desautomatización mental tan variados como la creatividad humana permite.” (Josefina López Aguado, 2015, p.41)

¿Existe en el cine un espacio en el que jugar con la representación de lo intangible? ¿Cómo pensar en lo intangible, en lo abstracto, desde la creación cinematográfica? Escribe Eduardo Marún (2012) que pensar en lo irrepresentable “casi sería jugar con un oxímoron”. Establece que, para representar algo que en principio no se puede representar visualmente, se ha de pensar en ello como en una ausencia manifiesta, una falta que imposibilita la producción de imágenes o pensamientos al respecto. Lo irrepresentable, lo intangible, no permite a quien observa tomar una idea clara como referencia y analizarla sino que, por el contrario, lo obliga a mirar dentro de sí.

Marún relata el cambio de paradigma entre el cine clásico, en el que se buscaba una representación plena que no dejara lugar a simbolismos y el cine moderno, en el que las ambigüedades se enfatizaban:

“Digamos que el cine clásico tenía una postura de producción de sentido total, en donde las faltas mediante un método de representación eran ocultadas continuamente, por lo tanto el sujeto era un espectador sin capacidad de determinación sobre el film. Hablando a grandes rasgos, con la llegada del llamado cine moderno, se empiezan a concebir pequeñas (e importantísimas) faltas, donde la ambigüedad del personaje, los finales abiertos, los falsos raccord de todo tipo, las lagunas informativas y de narración, la subjetividad de la cámara y la evidenciación de sentido, hacen del sujeto un espectador determinante, y dotan al film de un eterno potencial de producción de sentido relativo.” (p.5)

En las narraciones audiovisuales, las imágenes comúnmente se entienden en yuxtaposición. Un ejemplo de esto es el efecto Kulechov, que pone de manifiesto que el significado que se puede extraer de una imagen viene dado por la relación que existe con las colindantes. Actualmente esto se ha complejizado, pues el sujeto posmoderno crea significados que en cuanto entran en contacto con otros sujetos se resignifican. Este fenómeno se puede observar en la cultura del meme: no existe una representación plena porque todas son susceptibles de ser reinterpretadas, reapropiadas. Todas las representaciones están, utilizando la terminología de Marín, llenas de importantísimas faltas.

Es en este terreno resbaladizo, en el que el ojo trata de encontrar significados mediante relaciones claras entre planos y elementos que no parecen tener nada en común, donde juega el cine experimental. Estas prácticas audiovisuales, como dice Albert Alcoz (2019), “huyen de los parámetros estandarizados de la industria audiovisual” (p.7), así como de la persistencia humana por encontrar una correlación narrativa en las acciones -ya sean ficticias o reales-. El cine experimental permite manifestaciones cinematográficas en las que, desde el diseño de producción, es posible hacer énfasis en lo visual y proponer sobre el guion, pudiendo ser la imagen más importante en este género que lo puramente literario. Se da cabida a representaciones de lo intangible poco frecuentes en corrientes de cine más *mainstream*. Montajes que atiendan al sonido o a la música, exploraciones plásticas de las imágenes, estructuras argumentales no convencionales, representación del tiempo, expresión corporal extradiegética, confusión entre el mundo del sueño y el de la vigilia. Son algunos rasgos del género que contribuyen a dibujar realidades que no son universales y no es un imperativo que el público entienda. El cine experimental construye un espacio que permite disfrutar de una pieza sin comprender todos sus significados, todos sus símbolos.

Podría decirse que contienen varias capas a las que acceder. Se toma a continuación como referencia el análisis que César González Ochoa realiza del cuadro de *La tempestad* de Poussin. En el texto, se reflexiona sobre los retos que supone describir visualmente una fuerza de la naturaleza inexplicable más allá de la corta visión científica, así como reseñar por escrito dicha descripción. En un ejercicio previo a leer el texto de González Ochoa, podría observarse la tensión que causa la tormenta en los personajes, sus actitudes de resistencia o de huida. Pero al profundizar en el texto y desbloquear los códigos simbólicos, se accede a más información. Poussin era consciente de que representar una tempestad es una tarea inconmensurable, por lo que opta por reflejar la fuerza de la naturaleza en un único efecto. Convierte al león en la propia tempestad y lo rodea de figuras que adoptan actitudes diferentes ilustrando al ser humano enfrentándose a la acción del devenir. Aún existe otra lectura que se crea cuando Poussin le pone nombre a los personajes: Príamo y Tisbe. Se sirve de una referencia cultural para hablar de un argumento universal. La metáfora del devenir no está sólo en el signo -la tormenta- que alude al significado -el devenir-, sino que existe toda una contextualización ficcionada a partir de la cual quienes dispongan de los códigos necesarios podrán elaborar un significado para la obra.

En definitiva, cualquier representación de lo intangible -haga referencia a la cultura popular o a un imaginario propio-, es válida en la medida en que la creadora tenga intención de hacer llegar al público un mensaje. Puede no ser un mensaje al uso y, en cambio, querer crear una atmósfera que transmita una tensión determinada, experimentar con el movimiento, con las direcciones, o incluso con los dibujos que hacen las actrices al bailar.

d. Mundo simbólico y mundo “real”

Santiago Vila (1997) cuenta que Eric Rohmer distingue tres tipos de espacio en la organización de una pieza cinematográfica. Tres espacios de los que el diseño de producción se sirve para crear significados.

En primer lugar, distingue el espacio pictórico: el que se refiere a la representación del mundo similar a la de la puesta en escena pictórica. Este espacio está muy relacionado con la dirección de fotografía. En él tienen importancia la manera de iluminar el espacio, la presencia del trazo en el diseño de decorados, objetos y personajes, la organización compositiva -si es dinámica, si es simétrica-. Todo ello relacionable con los estilos pictóricos y estéticos del momento. Hasta este punto viaja el cine paralelamente a la historia del arte. No sólo en su evolución conceptual, sino también en la formal. El espacio pictórico cinematográfico es susceptible de analizarse y es diferente del caso del teatro pues se mueve. El movimiento obliga a escoger un encuadre, que puede jugar con el estatismo o el dinamismo. Puede desarrollar espacios en los que la ilusión de profundidad sea más notable -como hace el cine clásico tratando de acercarse al realismo-, o jugar a aplanar las imágenes creando decorados abstractos que evidencien que se trata de un decorado construido -como es el caso de las propuestas vanguardistas.

En segundo lugar, el espacio arquitectónico: los conjuntos de formas propuestas para la mirada del espectador. Todo lo que constituye el diseño de producción. En palabras de Santiago Vila (1997) “está descrito por el movimiento del personaje: su circulación entre los objetos que lo amueblan y a los que confiere un sentido, emocional y simbólico”. (p.26) Pueden establecerse muchos juegos y relaciones. La pluralidad de los lugares puede yuxtaponer espacios para crear relaciones de oposición. Los objetos pueden convertirse en símbolos que organicen o desorganicen el espacio -se pueden disponer en el escenario de determinadas maneras para crear recorridos de los personajes en el plano que creen significados-. El vestuario también tiene una función expresiva no sólo de la evolución de un personaje, sino también de la relación con otros personajes.

Por último, considera el espacio fílmico: el que quien observa reconstruye a través de los elementos fragmentarios de la pieza. Unifica fragmentos espaciales, los cose imaginariamente con el fuera de campo a través del montaje y las direcciones de los actores.

El diseño de producción satisface las necesidades funcionales del guion y luego organiza los espacios para producir una escenografía con sentido desde un punto de vista artístico pero también fílmico-arquitectónico. Cada objeto se convertirá en un símbolo por sí mismo y en relación con el resto, así como cada movimiento entre los objetos por parte de los personajes. Esto ocurre tanto si la acción sucede en un mundo simbólico, onírico, en una dimensión psíquica, como si sucede en el mundo “real” de la narración.

En el caso práctico que en este trabajo se trata, *Sobre levantarse tras la caída*, existe una clara diferenciación entre dos dimensiones: el mundo simbólico -que ocurre en el interior de la mente de la protagonista- y el mundo “real”, planeado para ser percibido con más objetividad. Ambos mundos, por estar enmarcados en los tres espacios mencionados anteriormente, continúan estando sujetos a la simbología. En este caso, se trata de una doble expresión metafórica que responde a un mismo código de símbolos -trabajados a través de la gama cromática, de la iluminación, de la caracterización y de los objetos que se disponen en el espacio-, pero pretende llegar de diferente manera a quien observa. Mientras que en el mundo simbólico existe una búsqueda activa y evidente de la construcción metafórica, en el mundo “real”, la simbología queda relegada al plano subtextual.

De todo esto cabe extraer una conclusión que podrá aplicarse en el ámbito práctico. Si bien en muchas ocasiones la subtextualidad trabajada desde el diseño de producción no se puede percibir desde la cámara, es crucial elaborar un imaginario desde el diseño de producción que sea coherente y utilice un mismo código simbólico. Tanto si se aplica a las dimensiones intangibles y psíquicas de la obra, como si se aplica a las dimensiones realistas en las que un espejo es tan sólo una pieza más del mobiliario.

3. Caso práctico: *Sobre levantarse tras la caída*

a. La historia: *Sobre levantarse tras la caída*

La idea de partida para la escritura del guion nace de un texto que la directora del proyecto, Irene García Torres, usó como herramienta catártica para una situación personal. Se trata de una historia que, ateniendo a los argumentos universales utilizados en ficción que describen Balló y Pérez (2007), se inscribe en el de retorno al hogar.

Se trata de una representación simbólica del proceso de recuperación de Rebeca, la protagonista, tras la etapa de soledad y dolor que comporta la pérdida de una amistad. El viaje psicológico de la protagonista no es tan sólo una sanación emocional, sino también física, pues siente que la tristeza provocada por la traición de su antigua amistad la ha hecho perder su propio espacio vital. Rebeca ha de enfrentarse a su propia mente y a las proyecciones que hace de la situación, así como a otra serie de obstáculos hasta, como Ulises, encontrar de nuevo su hogar, su zona de confort.

Durante la narración se explora la representación de distintos elementos más o menos complejos que tienen parte en una herida de duelo por ruptura: el vacío tras la pérdida, las dinámicas relacionales que conducen a la traición, los mecanismos de huida del dolor, la hostilidad del entorno relacionado con el conflicto, la búsqueda de la seguridad, etcétera.

El guion de *Sobre levantarse tras la caída* no ofrecía excesivo detalle acerca del aspecto concreto de la escenografía.

```
INT. NAVE INDUSTRIAL - NOCHE

REBECA (20) está sentada en el suelo abrazándose las piernas.
Tiene los ojos cerrados.

El sitio está vacío excepto por un espejo apoyado en una
columna en medio de la nave. Está muy oscuro. Rebeca está
cerca de la esquina superior derecha.

Rebeca abre los ojos. El rímel está corrido. Se levanta,
confusa. Mira a su alrededor.

Se oye una melodía a lo lejos. La sala se ilumina. Aparece
CHICA (20) en la nave. Se acerca a Rebeca. Le ofrece la mano.
Rebeca la coge. Se ponen a bailar.

Rebeca mira desde la distancia su reflejo en el espejo. La
luz se apaga. En el reflejo solo se ve a ella misma. La
música se va.
```

Figura 3. Fragmento de guion de *Sobre levantarse tras la caída* desglosado con código de color.

Cómo puede observarse en la Figura 1, la información que se detalla en el encabezado es si la acción ocurre en un interior o un exterior -en esta ocasión un interior-, el tipo de localización -una nave industrial-, y el momento del día en el que ocurre -de noche-. Después del encabezado va situado lo que se denomina acción. En este caso se describe de manera escueta y directa, sin descripciones del espacio o los personajes más allá de una breve mención a la caracterización.

Debido a esto, desde diseño de producción fue posible hacer una propuesta que, aunque adaptada al guion y a sus necesidades funcionales, gozaba de total libertad. Fueron necesarias una serie de conversaciones con la guionista y directora para clarificar los puntos claves de la historia a los que se quería dar énfasis y sobre los que construir su atmósfera: la pérdida y la recuperación del espacio. Asimismo, se recibió una ficha de personajes con una breve descripción física, psicológica y sociológica a partir de la cual se elaboraron sus aspectos y entornos.

En todo momento, la sinergia y la comunicación directa entre los departamentos permitió la sugerencia de elementos de atrezzo, vestuario e incluso pequeñas acciones que acompañaran a la construcción de los personajes -ejemplo de ello es el beso en la mano que Chica le da a Rebeca en la primera escena, que serviría como anclaje del personaje en la figura de la traidora-.

El aspecto visual de *Sobre levantarse tras la caída* es el resultado de una construcción colaborativa que tenía como objetivo sanar una herida. Herida que trascendía a Rebeca y se cerraba poco a poco en el interior de parte del equipo del cortometraje.

b. Referentes audiovisuales

Para abordar la construcción de la estética del cortometraje, la directora compartió con el equipo las piezas audiovisuales que habían influido en el texto narrativo. Estos referentes han sido compartidos entre todos los departamentos aportando a cada uno de ellos un aspecto en particular.

El primero de ellos es *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) dirigida por Michel Gondry. La influencia más directa es el tratamiento que hace de una ruptura. Quien observa se sumerge en la mente del protagonista y ve las situaciones como él lo hace. De igual forma, todo lo que ocurre en la mente de Rebeca es visto desde la subjetividad. Además, también influye su carácter onírico, que hace que los lugares sean ambiguos, aparezcan objetos de la nada y los personajes se desplacen de una localización a otra de manera ilógica, como si de un sueño se tratase.



Figura 4. (Izda) Fotograma de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) Michel Gondry.

Figura 5. (Dcha) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Irene García. Segunda escena.

Otro de los referentes comunes es *Inception* (2010) dirigida por Christopher Nolan por también tratar el mundo onírico. La escena que fue mostrada al equipo como referente directo es la que tiene lugar cuando, desde el subconsciente de Dominick, Ariadne modifica el universo del sueño y las personas a su alrededor se giran hacia ella para atacarla. Para el diseño de producción del cortometraje la influencia de *Inception* es más sutil. Se recibió la indicación de caracterizar a personas que formaran una multitud amenazante. Se decidió crear un código de vestuario muy similar -al contrario que en la escena del filme-, por ello, lo que se toma como referencia fue la actitud de las personas.

El tercer referente es *La la land* (2016) dirigida por Damien Chazelle que, de nuevo, profundiza en lo onírico -en especial en el epílogo que muestra lo que podría haber ocurrido entre los protagonistas-. Las principales influencias que se toman de la película son la iluminación y la escena de baile. Si bien podría parecer que no está relacionado con el diseño de producción, ambas fueron clave para el vestuario del cortometraje. La gama de color de *La la land* sirvió como base para construir la dicotomía entre Rebeca y Chica, cuyos colores representativos son el azul y el amarillo respectivamente, complementarios en la escala cromática. El vestido que lleva Chica y el color de su pelo recuerdan al atuendo de Mia cuando baila con Sebastian por primera vez. Además, al ser la iluminación una influencia tan importante, se decidió que la tela del camión de Rebeca debía ser de un material que se comunicara directamente con ella. Estas cuestiones se tratarán más en profundidad posteriormente.

El último referente común del equipo es *Boys like you* (2019), un videoclip de la cantante británica Dodie dirigido por Cambria Bailey-Jones. Al ser un cortometraje experimental en el que la música tiene gran importancia, también bebe estéticamente del mundo del videoclip. En el videoclip, que también trata una traición, dos personas bailan en un edificio abandonado y es a través del baile que se expresan las emociones. Visualmente, influye su atmósfera pesada y sucia. Así como la aparición de objetos o de personajes que antes no estaban. Además, el aspecto descuidado y despeinado de la protagonista, que contribuye a que se la perciba como si no fuera dueña de su situación.



Figura 6. (Izda) Fotograma de *Boys like you* (2019) Dodie.

Figura 7. (Dcha) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Irene García. Primera escena.

Al ser el cine experimental un crisol de diferentes disciplinas existen otras referencias visuales que no tienen tanto que ver con el cine o el videoclip que han influenciado el diseño de producción de *Sobre levantarse tras la caída*. Posteriormente se describirán las que, a título personal, han servido para construir los elementos específicos del universo.

c. Elementos simbólicos

Una vez visionadas las piezas referentes, se procedió al estudio en profundidad de los elementos simbólicos del guion. Esta fue una tarea colaborativa que sirvió para la construcción tanto de la luz por parte del departamento de fotografía como del universo estético. A continuación se describen por orden de aparición los elementos - lugares, objetos o personajes- más significativos en cuanto a simbología sin profundizar en los códigos estéticos de cada uno.

i. La nave o la mente de Rebeca

La primera escena tiene lugar en una nave industrial de aspecto destartado. Es una estancia en la mente de Rebeca. Todo lo que en ella ocurre es una proyección de sus vivencias. La sala está vacía. El tamaño de Rebeca es diminuto en contraposición a la amplitud de la estancia para enfatizar la soledad que siente. Pese a lo enorme del lugar, ella apenas se mueve del sitio. Con esto se quiere dar a entender que no se siente dueña de su espacio. El único objeto que permanece en la sala con ella desde un principio es un espejo que evita deliberadamente mirar hasta que no tiene más remedio. Es el reflejo a través del cual se enfrenta a sí misma y a sus emociones.

ii. La chica o la traición

El primer personaje con el que Rebeca se relaciona es Chica. Al estar dentro de su mente, quien observa la ve desde el punto de vista de Rebeca: la antagonista necesaria de la historia. El ser humano siente la necesidad de secuenciar los acontecimientos de su vida para entenderla y solucionarla. Por este motivo, Chica ha perdido parcialmente su estatus de persona para convertirse en una suerte de Judas cuyo comportamiento es una contradicción. A través de sus movimientos, sustenta y apoya a Rebeca hasta que decide abandonarla a su suerte. Es un fantasma que le recuerda a la protagonista el dolor por una amistad rota y por ello está caracterizada con atributos asociados a una figura relacionada con la traición en el imaginario colectivo. Tanto el color de su pelo, como el de su vestimenta y el hematoma que lleva en el cuello como maquillaje son referencias a Judas, así como el beso que le da a Rebeca en la mano -propuesto por diseño de producción-.



Figura 8. Fotografía promocional de *Sobre levantarse tras la caída* (2021)

iii. La puerta o la escapatoria

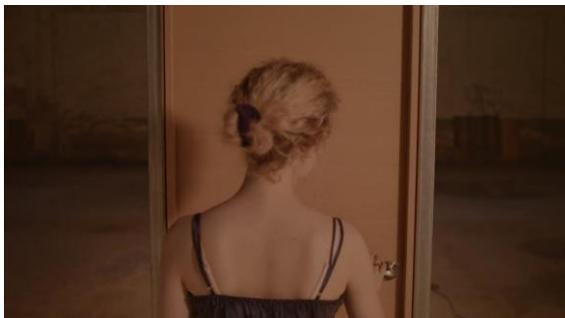


Figura 9. Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Rebeca frente a la puerta.

desentona con la suciedad y la vejez del resto de la habitación. Es la herramienta que le permite cambiar de etapa.

La puerta aparece en mitad de la estancia cuando Rebeca se encuentra sola y contempla por primera vez su propio y triste reflejo. Al confrontar su soledad y su dolor recibe un mensaje: Recupera tu lugar. Rebeca necesita volver a sentirse segura y materializa una escapatoria que no es necesariamente una solución. Sin embargo es mucho más atractiva.

Planteamos una puerta pulida que

iv. La calle o la reinención

Al cruzar el marco de la puerta Rebeca se encuentra en un nuevo escenario. Está bañado por la luz del día para poner de manifiesto que los asuntos asustan menos en este lugar. La protagonista tiene una nueva oportunidad para reinventarse alejada de sus fantasmas y ahora es capaz de mirar sin reparo su reflejo. Percibe la presencia de una señal que indica



Figura 10. Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída*. Señal *TU LUGAR 20M*.

que *su lugar* se encuentra a veinte metros. Este breve mensaje es un mapa, por lo que se planteó enmarcado en un objeto que sirve de orientación a los viajeros cuyo valor reside en su objetividad. Rebeca ha encontrado una guía y siente su zona de confort cercana.

v. La gente o los ecos de lo no superado

Un nuevo obstáculo surge en el camino de Rebeca. Un grupo de personas que no la deja caminar hacia la sanación. Estos individuos simbolizan trabas que han enraizado fuera del control de Rebeca y son consecuencia de una situación compleja. Rebeca los percibe como sujetos al servicio de una antagonista que sentía la necesidad de conquistar un espacio que antes era compartido para asegurar el amparo de un tejido social. Esto ha abierto heridas en Rebeca que la han minado y han contribuido a que pierda la seguridad de mantener su espacio intocable. La marea de personas también alude al miedo y la reticencia de las personas del entorno de Rebeca a posicionarse -a actuar consecuentemente aunque esto signifique tomar decisiones que generen conflicto-, sin atender a las consecuencias que esto pueda tener sobre la psique de Rebeca. La gente es un eco que le recuerda a la protagonista que la situación no está superada y que sigue creando antagonistas a su alrededor. Al ser individuos anónimos que Rebeca percibe como hostiles, se plantean como una masa cuyo rostro está cubierto por una bolsa de papel en señal de vergüenza. Todos visten colores similares que hacen referencia a la figura de Judas para dar a entender su relación con ella.

vi. La mano o la defensora

Cuando la marea se abalanza sobre ella, Rebeca se siente incapacitada para enfrentarse a la situación. El dolor y la hostilidad del ambiente la desbordan. Surge en su interior la necesidad de una figura que interceda por ella, que ocupe su lugar en la lucha o que, en este caso, la saque de ella. Como se verá en la posterior escena, es la mano de su pareja -Novia-, con quien realmente se siente escuchada. Por ese motivo, se caracterizan sus manos de manera reconocible para quien observa mediante pintañas de un tono correspondiente a la paleta cromática del personaje.

vii. La habitación o el hogar

Rebeca abre los ojos en un entorno doméstico en el que no parece haber artificios ni símbolos. Ya no se encuentra sumergida en su psique, sino que la realidad más pura la abraza. Se busca dar a entender que la protagonista percibe este espacio como un lugar seguro en el que se la escucha, se la conoce y se la observa con verdad. Por ello, está rodeada de objetos que le son familiares, objetos cotidianos a los que no se les da un uso simbólico. El espejo que antes la hiciera enfrentarse a su dolor está decorado con mensajes de afecto. La paleta cromática contiene colores relacionados con el crecimiento y el afecto. Las imágenes decorativas a su alrededor muestran intereses comunes, la disposición de los objetos busca reflejar las huellas de un espacio habitado. Es un espacio concebido para transmitir paz y seguridad. Rebeca no percibe hostilidad, ni mensajes con recovecos y aristas. Junto a su pareja se calma y vuelve a dormir. Ha encontrado la paz del hogar.

e. Desgloses y códigos estéticos

Teniendo claros los conceptos generales, el equipo contaba con una visión común que le permitía trabajar en una misma línea. Llegó el momento de ejecutar una serie de procedimientos con el objetivo de tener control sobre los recursos imprescindibles para el rodaje. En el diseño de producción esto se traduce en elaborar documentos de

desglose, escaletas³, paletas de color, *moodboards*⁴ y diseños que recojan los elementos necesarios para llevar a cabo la propuesta artística.

i. Desgloses

El primer documento que se elaboró fue un desglose general cuyo fragmento se puede observar en la Figura 11 -también puede encontrarse de manera completa en el Anexo II-. En la parte izquierda se sitúan las localizaciones y en la derecha a los personajes con sus respectivos vestuarios y caracterizaciones. En ambas columnas se incluye un apartado denominado “FX” que se refiere a efectos como pintadas en objetos o manchas. También podrían incluirse aquí arrugas, sangre, humo, explosiones u otros fenómenos que requieran tratamiento digital o *matte painting*. Al ser el primer desglose están incluidos los zapatos de baile de Rebeca, que por problemas logísticos finalmente no se usaron y se decidió que saliera descalza. Al igual que la pulsera de tela de Novia, que se sustituyó por un pintañas verde para evitar confusiones narrativas debidas a que, por un desliz, Chica también llevaba pulseras en la muñeca. Pese a las modificaciones, este primer desglose sirvió de guía para posteriores documentos.

DESGLOSE GUIÓN ARTE – DECORADO DE ESPACIOS		DESGLOSE VESTUARIO y FX PERSONAJES			
NAVE INDUSTRIAL		REBECA		CHICA	
OBJETOS	FX	VESTUARIO/ACCESORIOS	FX	VESTUARIO/ACCESORIOS	FX
Espejo de cuerpo entero	Mensaje escrito con pintalabios	Vestido azul (Tela seda/tul/bambula)	Rimel corrido	Vestido amarillo	Marcas de soga en el cuello
Puerta con marco y estructura		Zapatos de baile		Zapatos de baile	Peluca / extensiones naranjas
CALLE		REBECA			
OBJETOS		VESTUARIO/ACCESORIOS	FX		
Puerta con marco y estructura			Maquillaje natural		
PLAZA		REBECA		INDIVIDUOS ANÓNIMOS	
OBJETOS		VESTUARIO/ACCESORIOS	FX	VESTUARIO/ACCESORIOS	FX
Vacia				Suéter/camisa/camiseta/chaqueta amarilla (5-6)	
				Pantalones/falda amarilla (5-6)	
				Par de calcetines blancos o negros (5-6)	
				Par de zapatos blancos, negros o rojos (5-6)	
				Bolsas de papel con caras dibujadas (5-6)	
					Pulsera de tela

Figura 11. Desglose general por espacios. Elaboración propia.

Se elaboró también un desglose dividido por escenas -presente en el Anexo II- que ofrece una información más detallada, así como aclaraciones estéticas y técnicas. Como puede observarse en la Figura 12, la cabecera del documento ofrece indicaciones técnicas del cortometraje: el decorado del que se trata, la localización, los planos que se ruedan en esa localización, la escena, si la acción ocurre de día o de noche, en interior

³ Escaleta: Metodología que se usa con el fin de obtener una visión global de la dirección artística. Mediante este recurso se encuentra la información de manera gráfica e inmediata. (Hernández, 2016)

⁴ *Moodboard*: Herramienta visual que se utiliza para sintetizar ideas. Consiste en recopilar imágenes (de lugares, materiales, objetos, sensaciones, etc.) y elaborar un tablero que comprender con un sólo golpe de vista. (Simonet, 2021)

o en exterior y la página del guion que se corresponde a la escena. En este caso particular se muestra la primera escena, ubicada en la nave industrial.

Debajo de las especificaciones técnicas se resume la acción de la escena, qué personajes o figurantes actúan, el número o código de vestuario que llevarán -en este caso cada personaje cuenta con un único código de vestuario, mientras que en producciones más largas se elaboran varios y a cada uno se le asigna un número para luego especificarlo en la hoja de desglose y que resulte más sencillo de describir-, la utilería y atrezzo de la escena, el maquillaje y peinado de actrices o figurantes y el tipo de escenografía -donde puede especificarse la necesidad de utilizar efectos especiales, vehículos, animales o pirotecnia. Este tipo de desglose resulta muy útil para revisar las necesidades localización por localización y evitar posibles olvidos.

DESGLOSE POR ESCENAS			
PRODUCCIÓN: SOBRE LEVANTARSE TRAS LA CAÍDA		No.	No. ESC 1
DECORADO: Nave industrial		DÍA	NOCHE X
LOCALIZACIÓN: Nave industrial (Av. Puerto Valencia)		EXT	INT X
PLANOS: 1 -17		No. PÁGINA DEL GUIÓN (1/2)	
Resumen de las Escenas	Personajes y Figurantes	No. Vestuario	Utilería y Atrezos
Rebeca está sentada sola en mitad de la nave. Oye una música y se levanta. Chica entra, ambas bailan juntas y Chica deja sola a Rebeca frente al espejo. Rebeca lee el mensaje del espejo, va hacia la puerta y la abre para atravesarla.	REBECA	Rebeca01	Camisión azul, vestido amarillo, zapatos de baile (2), gomas de pelo (2), espejo, puerta con estructura.
	CHICA	Chica01	
Escenografía		Maquillaje y peinado	
Suelo limpio únicamente en los lugares que la Rebeca y Chica pisan. Mensaje en espejo escrito con pintalabios rojo oscuro: "Encuentra tu lugar". Puerta montada con marco de metal montada en estructura de madera.		<p>REBECA</p> Pelo despeinado con una coleta medio deshecha. Maquillaje que simula cansando y tristeza: base, sombra de ojos a modo de ojeras e hinchazón, colorete enrojeciendo la nariz. Rímel corrido. <p>CHICA</p> Peluca naranja con una trenza baja trasera y dos mechones delanteros sueltos. Maquillaje elegante y sutil: base, sombra de ojos marrón y anaranjada, colorete, brillo de labios rojo pálido. En el cuello lleva una marca: moratones y enrojecimiento, como si alguien la hubiera ahorcado.	

Figura 12. Desglose por escenas. Elaboración propia.

iii. Códigos estéticos

La naturaleza onírica de *Sobre levantarse tras la caída* requería constituir una serie de códigos estéticos vinculados con la simbología. Al tratarse de un cortometraje

en el que cada localización, así como cada vestuario, se repite sólo una vez, no fue necesario crear códigos de vestuario ni incluir en las tablas especificaciones de cambios que pudieran sufrir las localizaciones.

Sin embargo, se crearon paletas de color para cada personaje y localización que respondían tanto a su naturaleza como a su relación con la protagonista de la historia. En el caso de esta, se escogió como color base el azul, por ser un color asociado tanto a lo profundo -la historia se desarrolla en el interior de la mente de Rebeca-, como a una energía reposada, triste, melancólica -el estado en el que se encuentra la protagonista-. Los colores que acompañan al principal en su paleta son claros, poco saturados. Rebeca tiene la piel pálida, el pelo prácticamente decolorado, su maquillaje es muy sutil. El cromatismo que acompaña a este personaje transmite falta de movimiento, falta de alegría.

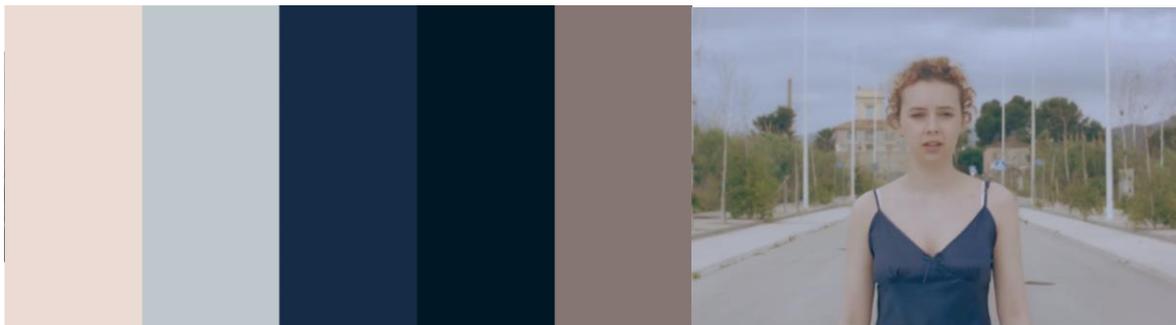


Figura 13. (Izda) Gama cromática asociada a Rebeca.

Figura 14. (Dcha) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Irene García. Rebeca en la calle.

Para la gama cromática de Chica se jugó con todo lo contrario. Como color complementario al azul, se escogió para ella el amarillo y se acentuó con el naranja - con sus propias connotaciones simbólicas que se explicarán posteriormente-. La paleta de este personaje está saturada, los colores están asociados a la energía, la vivacidad, la fuerza y la ambición. Los colores son cálidos, tienen presencia, determinación, pueden incluso llegar a resultar violentos.



Figura 15. (Izda) Gama cromática asociada a Chica.

Figura 16. (Dcha) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Irene García. Chica en la nave industrial.

Para la gente de la calle, por estar asociados con Chica, se continuó jugando con una gama amarillenta. Los figurantes iban vestidos con tonalidades amarillas cuyos colores de acento eran el blanco y el negro por ser colores que más allá de la relación de contrarios “bueno/malo” que existe entre ellos, combinados en un mismo atuendo denotan neutralidad. También el tono tierra de las bolsas de papel se incluye dentro de la gama cromática de los figurantes.

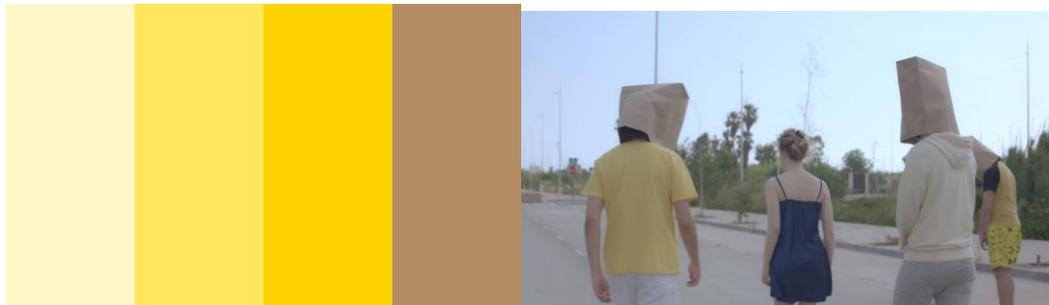


Figura 17. (Izda) Gama cromática asociada a Figurantes.

Figura 18. (Dcha) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Irene García. Gente de la calle.

El color base de la paleta de Novia es el verde, escogido por las connotaciones simbólicas que tienen que ver con la esperanza, el crecimiento y la evolución. Novia es el personaje que le ofrece a Rebeca un lugar seguro y estable, por lo que su paleta transmite optimismo, salud -en este caso mental- y la naturalidad de un espacio en el que ser una misma (Figura 19) Al estar la escena tratada con luz cálida, los colores verdosos se tiñen de anaranjado, quedando la gama resultante en la Figura 20.

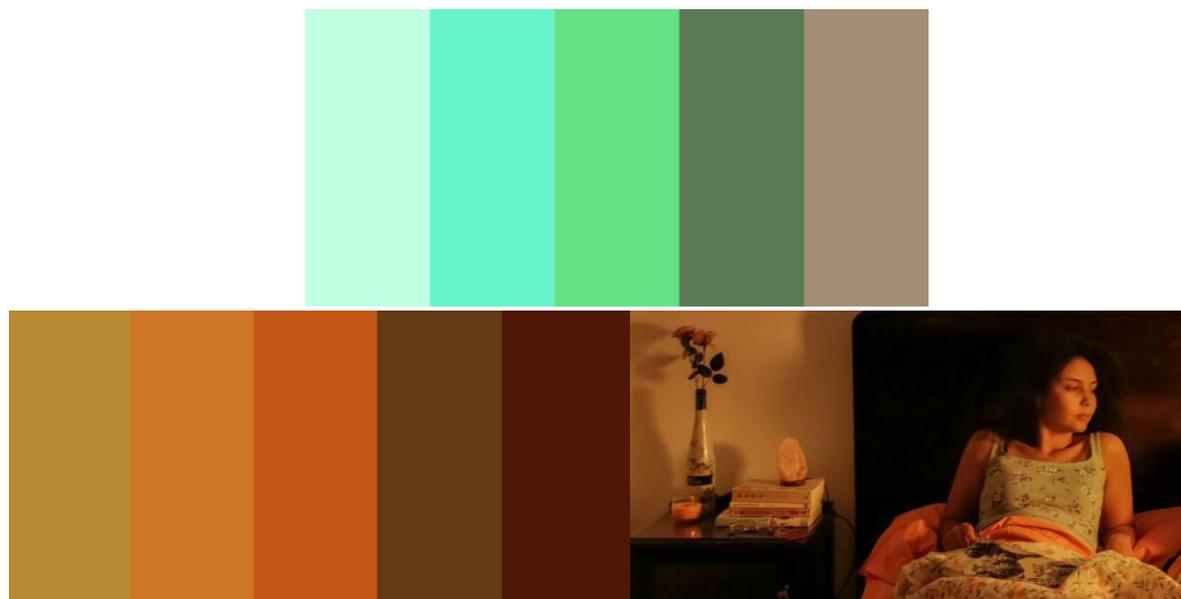


Figura 19. (Arriba) Gama cromática asociada a Novia.

Figura 20. (Abajo izda.) Gama cromática asociada a Novia adaptada a la iluminación cálida.

Figura 21. (Abajo dcha.) Fotografía del set de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Irene García. Novia en la cama.

Para las localizaciones se elaboró un *moodboard* que sirviera para sintetizar las sensaciones que cada espacio debía hacer crecer en quien observa. Se recopilaron imágenes de espacios similares a los que se pretendía construir para encontrar localizaciones parecidas y elementos -mobiliario, vestuario-, con una estética semejante. En los *moodboards* se incluyeron también imágenes de materiales, texturas o estampados textiles a incluir en los espacios, así como peinados y vestuarios similares a los de la propuesta artística. Por último, se insertaron colores predominantes en la escena. En la nave industrial se escogieron los colores de Rebeca y Chica y grises y tierras que hicieran alusión al suelo y las paredes del espacio industrial. En el *moodboard* de la plaza y la calle -ambos se unieron por buscar, en un principio, una sensación similar aunque posteriormente la planificación se modificó por parte de dirección y dirección de fotografía-, se incluyeron colores oscuros grisáceos y terrosos propios del asfalto. En la habitación de Rebeca y Novia se escogieron como colores principales el verde -en alusión a la seguridad y evolución explicadas anteriormente-, el blanco -por ser un color que alude a la pureza y sobre el que se puede componer cromáticamente con facilidad-, el rosa -por estar relacionado con la feminidad y el amor-, y el naranja -esta vez por sus connotaciones alegres-.

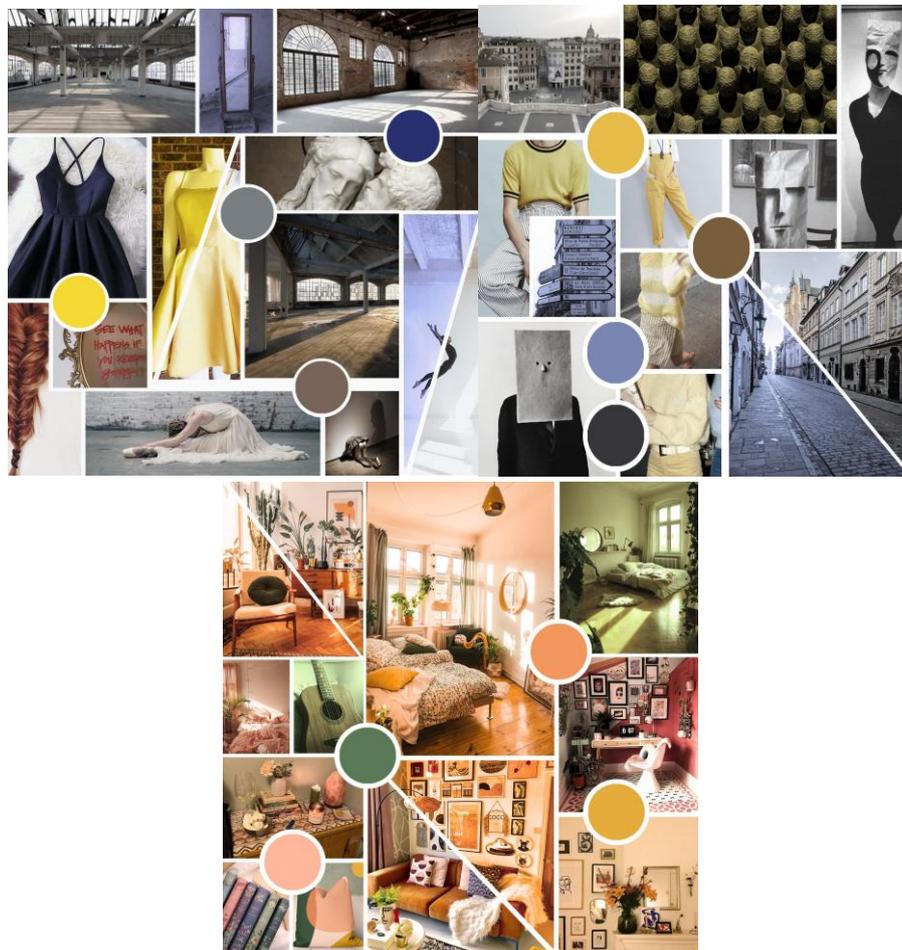


Figura 22. Captura de Moodboards de los diferentes espacios (nave industrial arriba a la izquierda, calle arriba a la derecha y habitación abajo). Elaboración propia.

Independientemente de las connotaciones simbólicas de cada color -que pueden estar en ocasiones vinculadas a lo cultural y socialmente convenido-, el imaginario colectivo está cimentado en base a esta simbología, que incluso se estudia académicamente en las escuelas primaria y secundaria. Es, por lo tanto, necesario plantearse lo que comúnmente se entiende o se siente al observar un color para escogerlo como parte de una gama cromática y que la audiencia tenga un visión más clara de lo que se pretende transmitir.

Como conclusión general, tanto desgloses como paletas de color y *moodboards* son herramientas que se nutren de las especificaciones que hace el guion y de los requerimientos para que la acción sea comprensible. Habrá elementos que no aparezcan en el guion y puedan ser introducidos en los desgloses tras elaborar la propuesta artística. Por ejemplo el mobiliario y atrezzo de la habitación de Rebeca y Novia, que responde a la tipología de la localización y a sus personalidades e intereses. Sin embargo habrá otros que sí se especifiquen en el guion y sean imprescindibles para la acción. Siguiendo el mismo ejemplo, en la escena de la habitación lo que es imprescindible es una cama doble en la que ambas están tumbadas.

En cualquier caso, algo que es fundamental es incluir a los personajes en cualquier tabla que se realice, ya sea una escaleta, un desglose o un guion técnico, ya que son los personajes los que condicionan la ambientación de los lugares. Un personaje en un mismo lugar durante toda una historia se vincula a él, lo convierte en su espacio. En el caso de Rebeca y Novia, tienen una habitación juvenil, con una decoración que da a entender que les interesa el arte, la cultura, la creación. Un lado de la habitación está más desordenado que el otro, lo cual también da pistas sobre sus personalidades. Y, por supuesto, los colores asociados con los personajes también estarán relacionados con los lugares en los que se encuentran, de manera activa o pasiva.

f. Diseños y desgloses de trabajo

Como cualquier trabajo de diseño de producción, la primera herramienta para elaborar la propuesta artística de *Sobre levantarse tras la caída* fue el guion. Satisfizo todos sus requerimientos, sin embargo, se permitió la libertad de proponer elementos no especificados en el texto narrativo. Al tratarse de una pieza que se puede enmarcar dentro de la creación experimental por no dejar un claro mensaje a través del diálogo, jugar con el mundo onírico y con la estructura clásica, desde el diseño de producción se quiso contribuir a componer una simbología coherente con los significados que la

directora del proyecto tenía en mente y que hiciera referencia a lugares comunes para que quienes observan pudieran extraer un mensaje que se acercara al emitido.

Parte del trabajo de la diseñadora de producción es la realización de bocetos e ilustraciones que ayuden a conceptualizar la estética de los personajes, el tratamiento visual y el tipo de decoración de las localizaciones, la atmósfera general de las escenas y demás cuestiones relacionadas con la ambientación. Por ese motivo, en los siguientes apartados se incluyen algunas de las imágenes de creación propia.

i. Localizaciones

1. Nave industrial

Para la primera localización se buscó una nave de construcción antigua cuyas paredes fueran de piedra o ladrillo. La sensación que se buscaba no era la de una nave aséptica construida recientemente, sino la de un lugar viejo, descuidado, en el que entrase poca luz y fuera lo suficientemente amplio como para Rebeca pareciese pequeña y sola en su interior.

Sumando este factor al reducido presupuesto con el que se contaba y a la necesidad de que fuera un lugar comunicado con Gandía a través de una línea de tren, se decidió presentar el proyecto al Ayuntamiento de Valencia para obtener el permiso de grabar en la nave industrial que tiene en la Avenida del Puerto. La preparación previa que se hizo de la localización fue limpiar el suelo -cubierto de excrementos de paloma- en la zona en la que las actrices bailarían y se moverían.



Figura 24. Fotografía del set de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Rebeca evitando su reflejo.



Figura 23. Boceto ilustrativo de la nave industrial. Elaboración propia.

• Atrezo

Se colocó a unos metros del lugar donde Rebeca estaría sentada un espejo metálico de cuerpo entero. Al ser un espejo que aparecería posteriormente en la habitación de la protagonista como parte del mobiliario, se escogió un estilo que fuera compatible

con su personalidad y aficiones -entre las que en la hoja de personaje recibida se destaca el gusto por la literatura del romanticismo inglés-. Es, por lo tanto, un espejo moderno y económico -ya que el personaje tiene 20 años- con detalles clásicos que recuerdan al mobiliario inglés del siglo XIX. En el cristal del espejo se escribió con pintalabios rojo: “Recupera tu lugar”. En el contracampo se situó la puerta. Se trata de una puerta pulida con apariencia nueva que contrasta con el resto de la estancia para hacer hincapié en su naturaleza de elemento reciente y extraño en el espacio. Debía ser una puerta practicable que se mantuviese de pie en la estancia, por lo que se le construyó un marco metálico a medida que se atornilla a una base de madera colocada bajo la estructura. De este modo, la base le da estabilidad y la mantiene erguida y puede abrirse y cerrarse como si estuviera anclada a la pared.

2. Plaza



Figura 25. Boceto ilustrativo de la calle con la puerta. Elaboración propia.

intervenirla con el mensaje: “TU LUGAR 20M”. Se barajó la opción de localizar en el pueblo de Fontilles, por contar con muy pocos habitantes y estar cerca de la localización de la habitación. Sin embargo era un entorno demasiado rural, por lo que el equipo decidió buscar en Gandia, cosa que facilitó el desplazamiento.

Las dos primeras cuestiones se solucionaron escogiendo una calle ancha en la que había ubicada una parada del autobús -hasta el momento, la superficie que mejor reflectaba de todas las que se estudiaron por los alrededores-, y grabando al amanecer para asegurar que las calles estuviesen vacías. La tercera cuestión se solucionó modificando el storyboard. En un principio, el plano en el que Rebeca miraba la señal era un plano secuencia, pero al no encontrar un lugar propicio en

A la hora de localizar la plaza era importante tener en cuenta tres factores. El primero, que fuera un lugar amplio y vacío en el que poder colocar la puerta y grabar la acción sin interrupciones externas al rodaje. El segundo, que contara con una superficie reflectante en la que Rebeca pudiera contemplarse. El tercero, que tuviera cerca de sí una señal de nomenclatura urbana para



Figura 26. Fragmento del storyboard de *Sobre levantarse tras la caída*. Escena 2. Rebeca ve la señal sin cortes de cámara.

el que realizar ese movimiento de cámara que contara con todo lo necesario -superficie reflectante y señal cercanas entre sí-, se introdujo un plano detalle de la señal grabado en otra localización.



Figura 27. (Izda) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Rebeca ve la señal.

Figura 28. (Dcha) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Tras un corte de cámara, la espectadora también la ve.

- **Atrezo**

El elemento común que esta escena tiene con la anterior es la puerta, que continua en el mismo estado, sin modificaciones. En cuanto a la señal, pese a que se pensó en intervenirla de diversas maneras para cubrir la original -usando una impresión de vinilo o una placa encargada a una empresa especializada en personalizar carteles-, finalmente el equipo se decantó por la opción más sencilla y económica: efectos especiales digitales. Se utilizó la herramienta tracker de After Effects y con una sencilla capa de texto se sustituyó un mensaje por otro.

3. Calle

La calle en la que se rodó la tercera escena se escogió por dos motivos principalmente: logística -estaba a una distancia corta con respecto a la anterior- y funcional -se trataba de una calle cortada en la que las figurantes podrían moverse sin estorbo alguno. Además, se trataba de un espacio amplio que contaba con esquinas tras las que podría esconderse el equipamiento, aspecto importante a tener en cuenta ya que la mayor parte de los planos de la tercera escena son abiertos. Resultó interesante que el azar hiciera que la meteorología acompañara la escena. En los planos generales es visible un cielo ambiguo que presagia tormenta y al mismo tiempo deja ver la intensidad incómoda del sol de mitad de la mañana. Se convierte así en un eco de la mezcla de sentimientos en el interior de Rebeca: el entusiasmo por sentir que se acerca a su zona de confort y la confusión e incomodidad al ver los nuevos obstáculos que ha de enfrentar. Esta localización no cuenta con atrezo específico.

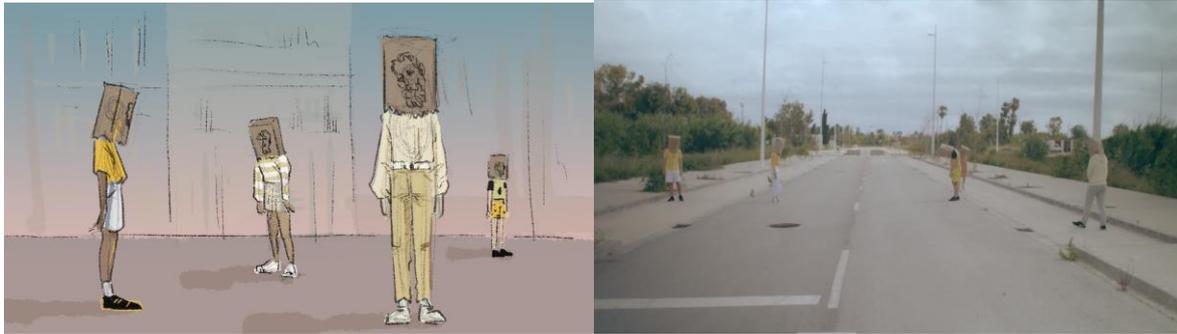


Figura 29. (Izda.) Boceto ilustrativo de la caracterización de los Figurantes. Elaboración propia
 Figura 30. (Dcha) Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021) Figurantes en la calle.

4. Habitación

En un principio se planteó localizar la habitación de Rebeca en un *Airbnb* que contara con el espacio suficiente como para albergar el equipo técnico y a todos los miembros necesarios para el rodaje. Debido al reducido presupuesto, esta opción se mantuvo en el aire hasta que se encontró la localización adecuada: se trata de la casa particular de uno de los miembros del equipo. Al ser un lugar cuyo acceso no dependía de medios económicos, se pudo ir preparando a lo largo de las semanas anteriores al rodaje para ahorrar tiempo.

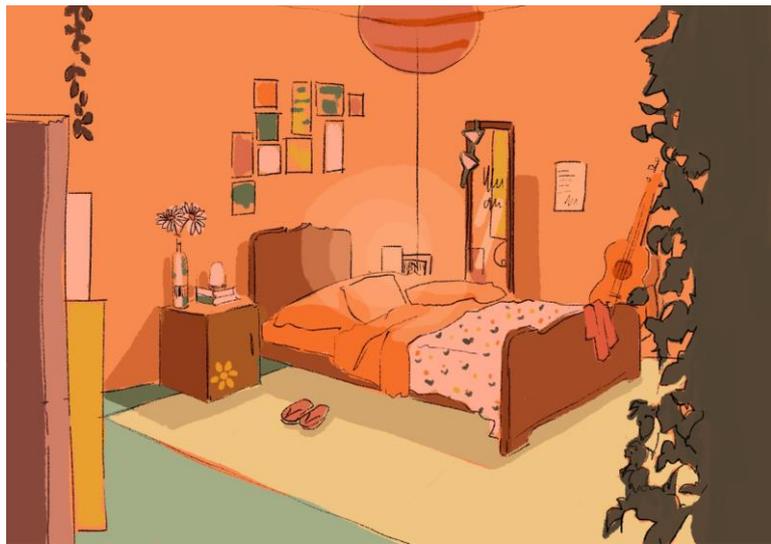


Figura 31. Boceto ilustrativo de la habitación de Rebeca y Novia, Elaboración propia.

La casa llevaba sin pintarse varios años y tenía un severo problema de humedades en las paredes debido a la antigüedad y al clima. Por este motivo, hubo que lijarlas y darles varias capas de pintura específica contra humedades. Se arreglaron también varias grietas tanto en paredes como en techo y se taparon agujeros.



Figura 32. Captura de fotografías que muestran la localización de la habitación de Rebeca y Novia antes y después de ser vaciada y pintada.

- **Atrezo**

Después, se procedió a la ambientación. Acorde a la gama cromática planificada para la habitación y a los perfiles descritos en las hojas de personaje de Rebeca y Novia se escogió un despliegue de atrezo para poblar el espacio.

REBECA

Aspecto físico: 20 años, 1.70 aproximadamente, pelo largo y castaño. Sus ojos son castaños. Su mirada está apagada, triste, cansada. Camina y se mueve con elegancia.

Aspecto sociológico: Es estudiante universitaria. Tiene pocos amigos. De hecho, la razón de su estado es la pérdida de amistades. Le gusta el cine melancólico (como *Her*), la música triste (especialmente la de Dodie Clark), los idiomas y la literatura del romanticismo inglés.

Aspecto psicológico: Es una persona independiente, acostumbrada a la soledad, aunque al mismo tiempo le aterra la soledad (no estar sola, sino quedarse sola). Es una soñadora y quiere llegar lejos, pero no cree en hundir a otras personas para hacerlo. Aunque pase por un momento de tristeza, la gente la identifica como una persona alegre y que siempre está sonriendo. Le irritan las cosas insignificantes de la vida como chocarse con un mueble pero se guarda para sí misma las cosas que verdaderamente le duelen. No puede evitar ser desordenada por mucho que se esfuerce.

Figura 33. Hoja de personaje de Rebeca escrita por Irene García, directora del proyecto.

NOVIA

Aspecto físico: 25 años, 1.60-1.65 aproximadamente, pelo castaño claro y ojos claros. Su pelo está levemente despeinado al estar dormida y su mirada muestra amor y dulzura.

Aspecto sociológico: Es estudiante universitaria y pareja de Rebeca. Tiene muchos amigos y tanto ellos como su familia son muy importantes para ella. Le gusta el arte contemporáneo, los cómics macarras, la fotografía de Sophie Calle, los videojuegos indies y la cultura asiática.

Aspecto psicológico: Es una persona independiente y madura. Le da miedo herir a alguien por luchar por lo que quiere. Su objetivo es vivir acompañada de la gente a la que quiere y que su trabajo la llene. Necesita que todo a su alrededor esté ordenado y organizado (desde trabajos hasta el contenido de los cajones), si no se estresa.

Figura 34. Hoja de personaje de Novia escrita por Irene García, directora del proyecto.

La habitación pertenece a dos chicas jóvenes que estudian, sin embargo no se ha pretendido estereotipar el espacio mostrando desorganización o elementos vinculados al estudio, sino a sus intereses compartidos y a lo que las hace felices. Algo que sí se hizo fue cubrir el suelo con una alfombra porque, al estar formado por losetas propias de los años 70, podía chocar con el resto de la ambientación. Al estar ambos personajes interesados en el mundo de la creación artística y la ficción, se buscaron objetos relacionados con esas áreas: libros -de relatos victorianos para la mesa de noche de Rebeca y de literatura feminista e historias ambientadas en Japón para la de Novia-, una guitarra, un caballete con un cuadro a medio pintar y sus correspondientes útiles y referencias visuales, pósters y fotografías de artistas y películas de su interés y en su mayoría actuales -por ejemplo, una fotografía de la serie *Les dormeurs* (1979) de Sophie Calle, un póster de *Her* (2013) de Spike Jonze, una ilustración de *Las tres Gracias* de Rubens adaptado al estilo y gama cromática del arte pop de creación propia o la portada del single de Dodie *Boys like you*, referente directo de este cortometraje-. Se utilizaron estas mismas imágenes a modo de decoración para introducir referentes queer en los que, dada la naturaleza de su relación, podrían estar interesadas: un fotograma de la serie *Sense8* (2015) dirigida por las hermanas Wachowski, gran referente para el colectivo LGTBIQ+ y el póster de *The handmaiden* (2016) dirigida por Park Chan-wook, en la que las protagonistas se enamoran y se niegan a aceptar la mirada masculina sobre su sexualidad.



Figura 35. Fotografía del set de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Rebeca y Novia en la habitación.

Por último, se buscaron objetos cotidianos que pudieran vestir la habitación de manera que pareciera un lugar en uso, en el que las protagonistas se sintieran a gusto. Se recuperó el espejo de la primera escena, esta vez decorado con un mensaje de aliento escrito con pintalabios: “*You may paint over me, but I will still be here*”, un dibujo de Rebeca llorando tras haberse tropezado y un sujetador colgado de la parte superior. Se colocaron zapatos en el suelo y gafas y móviles en las mesas de noche. Para diferenciar su nivel de organización, la mesa de noche de Novia se preparó para que estuviese ordenada milimétricamente, mientras que a la de Rebeca se le añadió una taza usada, unos cuantos pañuelos arrugados, un llavero y un juguete sexual fuera de su estuche. El mobiliario también refleja un interés en la decoración y en la estética *vintage*. La cuenta de instagram @queernightstands fue un referente directo para esta parte de la ambientación.



Figura 36. Fotografía del set de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Rebeca reflejada en el espejo situado en su habitación.



Figura 37. (Izda) Captura del *feed* de Instagram de la cuenta @queernightstands.

Figura 38. (Centro) Fotografía del set de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Mesa de noche de Novia.

Figura 39. (Dcha.) Fotografía del set de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Mesa de noche de Rebeca.

ii. Caracterización

1. Vestuario

El vestuario de los personajes de *Sobre levantarse tras la caída* tiene mucho que ver con lo que representa simbólicamente la gama cromática asociada a cada uno de ellos. Durante todo el cortometraje cuentan únicamente con un atuendo por cabeza. Para el personaje de Rebeca se escogió un camisón, pues su cuerpo real se encuentra en su cama como se ve en la última escena, mientras que el resto del tiempo la acción se desarrolla en su interior. El camisón es una manera de hacer alusión a la dimensión onírica. La razón por la que se escogió un camisón

azul es, como se ha explicado anteriormente, por su carácter profundo y melancólico. Sin embargo, la tela que se buscó para la prenda fue la seda o la bambula, tejidos que adoptan reflejos del color de la luz que incide en ellos. Esto se hizo con la idea de que la prenda que vestía Rebeca fuera también un reflejo de lo que estaba ocurriendo en su exterior, una analogía de cómo las circunstancias externas hacían que su psique de una manera u otra.

Desde el diseño de producción, se propuso caracterizar a Chica con atributos propios de las representaciones artísticas de Judas por ser en el imaginario colectivo la figura conocida más ilustrativa de la traición. Uno de los atributos es el color de la vestimenta. Pastoureau (2019) escribe que en la Edad Media el color amarillo fue adquiriendo mala reputación, se lo asociaba con la duplicidad, la mentira, la locura y la traición. Fue el color con el que se representaba la túnica de Judas. Chica figura como la necesaria antagonista de la historia tal como, explica Lorite (2011), ocurre con Judas en la narrativa cristiana. Este es uno de los motivos por los que el atuendo de Chica consiste en un vestido amarillo, además del claro juego complementario entre ella y Rebeca.



Figura 40. Bocetos de vestuario de Rebeca y Chica. Elaboración propia.



Figura 41. Fotografía promocional de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Rebeca y Chica en la nave industrial.

propósito, o vinculada a una misma emoción. Finalmente se descartó a favor de una lectura más clara. La indumentaria de las figurantes está pensada para hacer de eco de la de Chica. Se repite el color amarillo en todas sus vestimentas. Además van vestidas con ropa de calle, de nuevo este contraste hace que Rebeca parezca indefensa y desnuda a su lado.



Figura 43. Vestuario de Novia. Camiseta de pijama.

Esta complementariedad va más allá de la gama cromática. Si bien ambas llevan atuendos que les permiten moverse con comodidad, Rebeca va ataviada con una prenda íntima. El hecho de que la lleve en espacios públicos -sumado al hecho de que va descalza- pone de manifiesto lo desnuda que se siente. El vestuario de Chica, sin embargo, refleja una preparación a conciencia. Lleva un atuendo más elegante que el de Rebeca, calza zapatos de baile que facilitan sus movimientos. Su vestido la coloca en una posición de superioridad con respecto a Rebeca.

Se contempló la posibilidad de uniformar a las figurantes para acrecentar la sensación de ser una masa con un mismo



Figura 42. Fotograma de *Sobre levantarse tras la caída* (2021). Rebeca tragada por la marea de Gente de la calle.

Finalmente, el vestuario escogido para Novia -una camiseta de pijama de color verde azulado- no esconde más simbolismo que el de una gama cromática que transmitiera esperanza, crecimiento y naturalidad. Precisamente por estar esa escena ambientada en la realidad y no en el mundo onírico, había de ser una prenda que pasara desapercibida.

2. Maquillaje

En lo que respecta al maquillaje cabe mencionar que, más allá de las especificaciones propias de cada personaje, se sigue jugando con el contraste entre Rebeca y Chica. Mientras que a la primera se la maquilló para enrojecer sus ojos, sus párpados y su nariz, destacar sus ojeras y simular un maquillaje estropeado debido al llanto, con la segunda se planificó un maquillaje cuidado, más abundante y llamativo que el de Rebeca, cuyas manchas faciales dan a entender que antes de llorar llevaba una simple capa de rímel. Chica lleva un maquillaje impoluto que realza su belleza y sus rasgos -templados y dignificados a través de la actuación y la caracterización-.

Una tarea crucial en materia de maquillaje fue emular una marca de ahorcamiento en el cuello de Chica, haciendo alusión de nuevo a la forma que Judas escogió para suicidarse y deshacerse del sufrimiento causado por los remordimientos de la traición (Lorite, 2011).

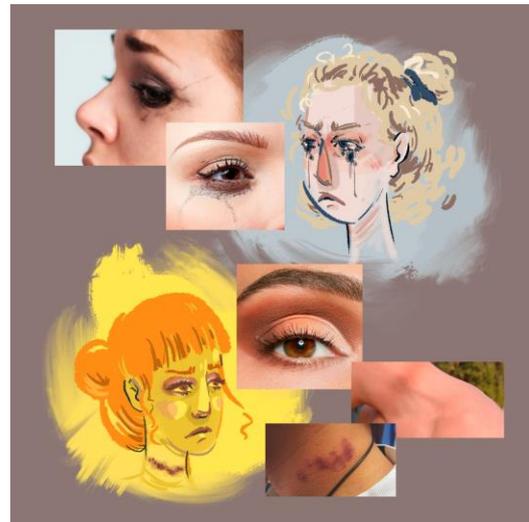


Figura 44. Moodboard del maquillaje de Rebeca y Chica. Elaboración propia.



Figura 45. Chica (izda.) y Rebeca (dcha) con sus respectivos maquillajes en el set.

Esto en lo relativo a la primera escena, puesto que en el resto del cortometraje las actrices llevan un maquillaje muy sencillo y natural: una capa de base que atenúe manchas cutáneas y refleje lo menos posible el brillo de los focos, algo de rímel para destacar las pestañas y una sombra muy leve para hacer lo propio con los globos oculares.

Cabe también destacar, como parte de la caracterización y pese a que no es maquillaje propiamente dicho, el tratamiento que se le dio a las figurantes. De nuevo con la intención de relacionar a la gente de la calle con Chica, se les cubrió la cabeza con una bolsa de papel en la que está dibujado con lápiz Conté el rostro de Judas tal y como aparece representado en el paso de La Última Cena de



Figura 46. Bocetos ilustrativos de la caracterización de los figurantes. Elaboración propia.



Figura 47. Caracterización definitiva de los figurantes.

3. Peluquería

No existe un gran despliegue en materia de peluquería, pues desde el principio la intención fue tratar el pelo de Rebeca y el de Novia con la mayor naturalidad posible - ya que ambas se encuentran en la cama- y cubrir las cabezas de las figurantes. Es, por lo tanto, destacable el hincapié que se hizo en el peinado de Chica. Se propuso encontrar una actriz pelirroja para completar el tercero de los atributos de Judas: el color del cabello. Lorite (2011) recapitula que en el canto octavo de la *Divina Comedia* de Dante se describe a los soberbios como pelirrojos, pues los fuegos del infierno que

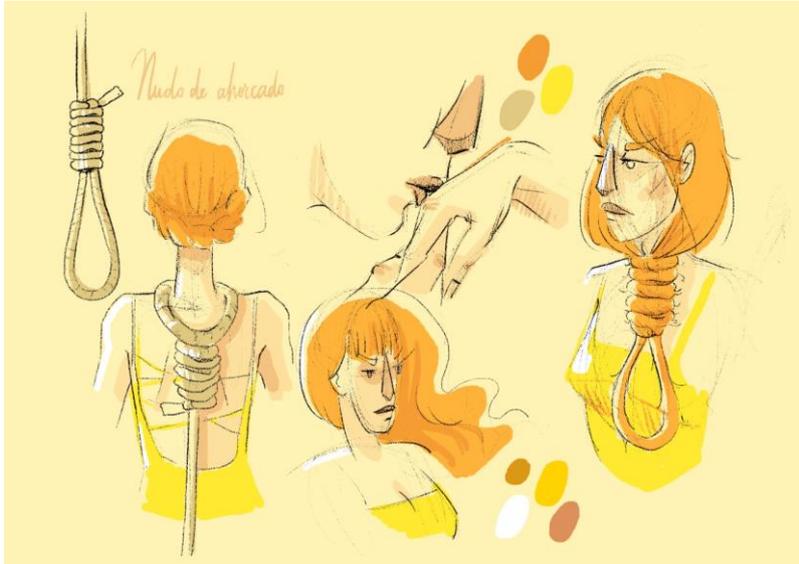


Figura 48. Bocetos ilustrativos del peinado de Chica. Elaboración propia.

naranja rojizo y trenzarla para darle una apariencia elaborada. La primera idea fue hacerle un recogido en el pelo que dejara ver su cuello para rodearlo con una cuerda en la que previamente se hubiera hecho un nudo de ahorcado -referenciando, de nuevo, el suicidio del personaje religioso-, pero la idea se descartó por no ser convincente ni de manera práctica ni estética. Se pensó entonces en que el propio peinado tomara la forma de la cuerda trenzándose y anudándose por delante del cuello, sobre el pecho. Finalmente, tras una conversación con la directora, se tomó la decisión de referenciar el ahorcamiento mediante el maquillaje, de manera que resultara más sutil, cómoda y económica.

les corren por dentro les arden también en la cabeza. Es por esta razón que existen múltiples representaciones de Judas en las que tiene este particular color de pelo. La descripción física que la directora había hecho de Chica requería que tuviera el pelo largo, por lo que una vez hecho el casting, se optó por conseguir una peluca larga de color

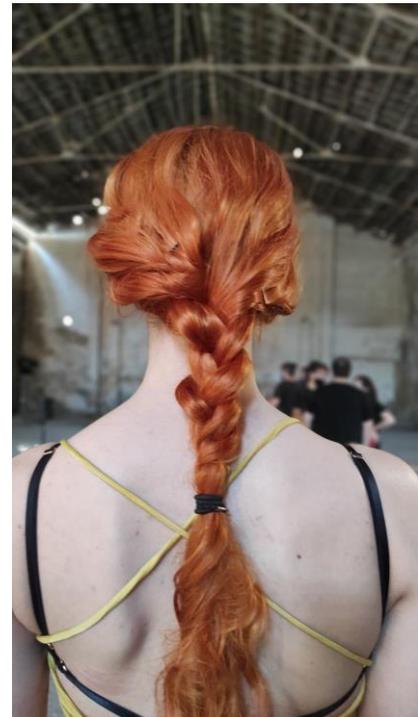


Figura 49. Peinado definitivo de Chica.

5. Conclusiones

Tras un viaje que ha parecido más largo de lo que en realidad ha sido, se ha hecho acopio de una serie de experiencias -propias a través del trabajo de campo y prestadas a través de la información trabajada- que hacen a la autora de este trabajo sentirse más llena y preparada para el camino que toca recorrer a continuación.

En primer lugar, se ha comprobado lo complicado que resulta que una narración simbólica llegue a la audiencia de manera directa. El texto narrativo tiene muchos recovecos cuya puesta en escena ya es difícil en una narración clásica de tres actos en la que el subtexto no forma parte sustancial de la acción. En las piezas experimentales esto se complejiza aún más y resulta imposible que todo el público entienda el mismo mensaje. Desde el diseño de producción es posible brindar herramientas, lugares comunes y referencias que faciliten la lectura sin embargo, la audiencia es tan heterogénea y dispone de códigos tan distintos que acceden a los mensajes desde diferentes lugares. No obstante, es posible para quien observa disfrutar de una pieza experimental -sin haber hecho un análisis concienzudo- a través de las sensaciones estéticas, auditivas, de la tensión de una escena que aunque sea incomprensible en su totalidad, haga nacer en su interior una emoción.

En segundo lugar, los testimonios de otras personas dedicadas al diseño de producción y la experiencia personal -corta pero nutritiva- han puesto en evidencia que se trata de una profesión con muy poca voz, en ocasiones eclipsada por presencias de los departamentos de dirección y dirección de fotografía. En muchas ocasiones los elementos planificados desde el diseño de producción no son visibles en cámara, no aparecen, son una mera ambientación del espacio o no se entienden fácilmente. Con todo, el diseño de producción ha de estar pensado en profundidad y de manera coherente. Otro factor aprendido es la necesidad de más referentes femeninos en la industria.

Las conclusiones a título personal tienen que ver con las dificultades surgidas en el trabajo de campo. Los contratiempos susceptibles de surgir en una preproducción y producción han sido acrecentados por la COVID-19, el poco tiempo de previsión y el bajo presupuesto. Sin embargo, el equipo ha trabajado con una sinergia orientada a la inventiva, la buena organización y el amor hacia el proyecto. Finalmente se han resuelto las inconveniencias y el resultado, para ser el primer cortometraje del equipo, ha transmitido las sensaciones deseadas. Aunque se planea presentar el proyecto a festivales, el futuro es incierto. El diseño de producción podría haber sido mejor de haber dispuesto de más medios económicos y de transporte. Pese a todo, la razón por la que este proyecto nació, ese acto catártico, ha dado sus frutos. La autora termina este proyecto deseando llevar a cabo muchos más con el aprendizaje que esta experiencia le ha brindado.

6. Bibliografía

Alcoz, A. (2019) *Radicales libres. 50 películas esenciales del cine experimental*. (1ª edición.) Editorial UOC.

Ankenbauer, S. (2019, enero 17) In the Mütterhaus: A Conversation with Suspiria's Production Designer, Inbal Weinberg. *Bright Lights Film Journal*. Recuperado el 10 de julio de 2021 de:

<https://brightlightsfilm.com/in-the-mutterhaus-a-conversation-with-suspirias-production-designer-inbal-weinberg/#.YPVTrTNR1PZ>

Anna, S. (2021, enero) *Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace*. Anna&Co. Recuperado el 2 de julio de 2021 de:

<https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>

Berger, F., Gilbert, G., Horowitz, J., Platt, M. (productores) y Chazelle, D. (director). (2016). *La La Land* [Película]. Estados Unidos: Summit Entertainment.

Clark, D. (2019, septiembre 27). *Boys Like You* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kRAPxo59EbU>

Ganti, T. (2012) *Producing Bollywood: Inside the Contemporary Hindi Film Industry*. Duke University Press.

Golin, S., Bregman, A. (productores) y Gondry, M. (director). (2004). *¡Olvídate de mí!* [Película]. Estados Unidos: Anonymous Content.

González, C., (2011) *La representación de lo irrepresentable*. Academia. Recuperado de 27 febrero 2021 de:

https://www.academia.edu/18165058/Representación_de_lo_irrepresentable

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

López, J. (2015). *Instalaciones artísticas de interacción: el espacio de la metáfora* (Tesis doctoral Universitat de Barcelona)

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjJ6qXMhajvAhUGIsAKHTOxCTEQFjAAegQIBBAD&url=https%3A%2F%2Fwww.tesisred.net%2Fbitstream%2Fhandle%2F10803%2F384322%2FJLA_TESIS.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVawoti9Lf54A-3ofLPuL2vpO

Lorite, P. (2011). La forma de representar a Judas Iscariote en la imaginería religiosa española. *Revista de Claseshistoria*. Artículo nº 225.

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjxkrqagqjvAhXPa8AKHTz7CCUQFjAAegQIARAD&url=https%3A%2F%2Fwww.ugr.es%2F~pwlac%2FG16_06DemetrioE_Brisset_Martin.html&usg=AOvVaw2j3oSG2KVoxoyo2YjwMjo

Lucero Isaac. (s.f) Wordpress. Recuperado el 10 de julio de 2021 de: <https://luceroisaac.wordpress.com>

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

Marún, E. (2012). *La imagen ausente. La representación de lo irrepresentable*. AsAECA. Recuperado 01 marzo 2021, de: http://www.asaeca.org/aactas/mar_n__eduardo_-_ponencia.pdf

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

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

Nolan, C., Thomas, E. (productores) y Nolan, C. (director). (2010). *Origen* [Película]. Estados Unidos: Legendary Pictures.

Rabinovich, D. (1995). *Lo imaginario, lo simbólico, lo real*. Ponencia presentada en la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Roca, C., D. (2004). *Una manifestación de la creatividad en publicidad: la dirección de arte*. *Creatividad y sociedad*. (6).35-45. Recuperado de: https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2004/205475/cresoc_a2004n6p35.pdf

Samir, A. (2016). El rostro capta lo que la realidad extingue: De cara a Paco Peregrín. *ARTS. Volumen (2)*, pp-82-87

Sánchez, F. (2016). José Piñar. *ARTS*, 2, pp. 38-45

Santana, A., Uribe, I. (productores) y Monleón, S. (director), (2008) *El último truco*. [Documental]. España: Aiete-Ariane Films S.A.

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