



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Cruel y dulce Julia. Diseño de producción para la
realización de un cortometraje

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Mcavinue Muñoz, Emily Sarah

Tutor/a: Martorell Fernández, Sandra María

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

En el presente estudio, nos proponemos desarrollar un caso práctico el cual consiste en la concepción escenográfica para la producción del cortometraje de ficción, *Cruel y dulce Julia*. La investigación de la conceptualización visual se enfocará en la representación del entorno de la figura de *femme fatale* y, por otro lado, también se estudiará el estilo retro característico de los años 60. Con este propósito en mente, nos guiaremos por la metodología adquirida en la asignatura de Dirección de Arte, compuesta por varias fases que abarcan desde la lectura y análisis inicial del guion hasta la ejecución práctica de la propuesta diseñada para la realización del cortometraje.

Palabras clave: Diseño de producción; dirección artística; cortometraje; escenografía

ABSTRACT

In this study, we aim to develop a practical case, which involves the scenographic conception for the production of the short fictional film, *Cruel y dulce Julia*. The research of the visual concept will focus on the representation of the environment surrounding the *femme fatale* figure, as well as the distinctive retro style of the 1960s. With this purpose in mind, we will be guided by the methodology acquired in the Art Direction course, consisting of multiple phases that encompass the initial reading and analysis of the script, all the way to the practical execution of the proposed design for the making of the short film.

Keywords: Production design; art direction; short film; set design.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1. Presentación.....	6
1.2. Objetivos.....	6
1.3. Metodología.....	7
1.3.1. Fases del trabajo.....	7
1.4. Dificultades.....	10
2. MEMORIA TEÓRICA.....	10
2.1. Qué es el diseño de producción.....	10
2.1.1. El diseñador o diseñadora de producción.....	11
2.1.2. Historia del diseño de producción.....	12
2.2. La relación entre la dirección, el diseño de producción y la dirección de fotografía.	16
3. MEMORIA PRÁCTICA.....	17
3.1. Cruel y dulce Julia.....	17
3.2. Fase de investigación.....	18
3.2.1. El entorno de la figura de femme fatale.....	18
3.2.2. El estilo clásico de Victoria.....	24
3.2.3. El estilo de los años 60 de Julia.....	26
3.2.4. El estilo motel americano del padrastro.....	30
3.2.5. El color emocional de la escena.....	31
3.3. Proceso de diseño de producción.....	34
3.3.1. El desglose del guion.....	34
3.3.2. El desglose de arte.....	35
3.3.4. Los diseños de los distintos espacios.....	47
3.4. Resultados finales.....	54
4. CONCLUSIONES.....	67
5. BIBLIOGRAFÍA.....	70
6. FILMOGRAFÍA.....	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Planificación semanal de las distintas tareas que conforman las fases del trabajo</i>	9
Figura 2. <i>Frame extraído de Asalto y robo a un tren. Google Imágenes</i>	13
Figura 3. <i>Frame de la película Cabiria (Pastrone, 1914). Google Imágenes</i>	13
Figura 4. <i>Frame de El gabinete del Dr. Caligari (Wiene, 1919). Filmgrab</i>	14
Figura 5. <i>Frame extraído de Lo que el viento se llevó (Fleming, 1939). Filmgrab</i>	15
Figura 6. <i>Casa de Vicki en Deseos humanos. Mubi</i>	19
Figura 7. <i>Casa de Mildred en Alma en suplicio. Google Imágenes</i>	19
Figura 8. <i>Casa de Kitty en Perversidad. Google Imágenes</i>	20
Figura 9. <i>Salón del hotel en Forajidos. Película</i>	21
Figura 10. <i>Salón de la casa de Norma en Sunset Boulevard. Filmgrab</i>	22
Figura 11. <i>Salón de Phyllis en Perdición. Google Imágenes</i>	23
Figura 12. <i>Apartamento de Irena en La mujer pantera. Película</i>	23
Figura 13. <i>Habitación de hotel de Pandora. Pinterest</i>	23
Figura 14. <i>Espejo y escultura de un ángel barroco. Localización del rodaje</i>	25
Figura 15. <i>Salón con decoración clásica. Localización del rodaje</i>	25
Figura 16. <i>Balcón interior. Localización del rodaje</i>	25
Figura 17. <i>Reloj y candelabros dorados barrocos. Localización del rodaje</i>	25
Figura 18. <i>Serie de retratos de Marilyn Monroe. Google Imágenes</i>	27
Figura 19. <i>In the car de Roy Lichtenstein, 1963. Google Imágenes</i>	27
Figura 20. <i>Silla bola de Eero Aarnio (1963). Design Addict</i>	27
Figura 21. <i>Silla Panton de Verner Panton (1959). Google Imágenes</i>	27
Figura 22. <i>Lámpara de lava de Edward Craven Walker (1963). Google Imágenes</i>	28
Figura 23. <i>Lámpara de mesa eclisse de Vico Magistretti (1967). Google Imágenes</i>	28
Figura 24. <i>Mueble bar años 60. Pinterest</i>	29
Figura 25. <i>Cenicero años 60. Laka Family</i>	29
Figura 26. <i>Estilo futurista años 60. Pinterest</i>	29
Figura 27. <i>Estilo escandinavo de los años 60. Pinterest</i>	29
Figura 28. <i>Habitación de motel en No country for old men. Película</i>	30
Figura 29. <i>Localización de la casa del padrastro</i>	31
Figura 30. <i>Paleta cromática de Victoria. Adobe Color</i>	33
Figura 31. <i>Paleta cromática de Julia. Adobe Color</i>	33

Figura 32. <i>Desglose de guion de Cruel y dulce Julia</i>	35
Figura 33. <i>Clasificación por colores de los distintos elementos de diseño de producción.</i> 36	36
Figura 34. <i>Desglose de arte de Cruel y dulce Julia</i>	37
Figura 35. <i>Moodboard de referencias visuales de diversas películas</i>	39
Figura 36. <i>Moodboard de la casa de Victoria</i>	40
Figura 37. <i>Moodboard del salón de Julia</i>	41
Figura 38. <i>Moodboard de la casa del padrastro</i>	42
Figura 39. <i>Moodboard de la imaginación de Julia</i>	43
Figura 40. <i>Moodboard de la habitación de Julia</i>	44
Figura 41. <i>Moodboard de la habitación de Julia y Victoria</i>	45
Figura 42. <i>Moodboard de los exteriores</i>	46
Figura 43. <i>Moodboard del teaser</i>	47
Figura 44. <i>Diseño del salón de Victoria. Dibujo del diseño</i>	49
Figura 45. <i>Apuntes de la casa de Victoria</i>	50
Figura 46. <i>Diseño del salón de Julia. Dibujo del diseño</i>	51
Figura 47. <i>Diseño de la casa del padrastro. Dibujo del diseño</i>	52
Figura 48. <i>Boceto de la habitación de Julia. Boceto del diseño</i>	53
Figura 49. <i>Recibidor de la casa de Victoria</i>	54
Figura 50. <i>Salita donde se desviste Victoria</i>	55
Figura 51. <i>Balcón interior de la casa de Victoria</i>	55
Figura 52. <i>Salón de Victoria</i>	56
Figura 53. <i>Lado izquierdo del salón de Julia</i>	57
Figura 54. <i>Lado derecho del salón de Julia</i>	58
Figura 55. <i>Casa del padrastro</i>	59
Figura 56. <i>Detalles de la mesita de noche de la casa del padrastro</i>	60
Figura 57. <i>Escena de la discoteca</i>	61
Figura 58. <i>Habitación de Julia y Victoria</i>	62
Figura 59. <i>Escena del baile</i>	62
Figura 60. <i>Bañera llena de sangre</i>	63
Figura 61. <i>Escenario</i>	63
Figura 62. <i>Habitación de Julia</i>	64
Figura 63. <i>Escena de la carretera</i>	65
Figura 64. <i>Escena del puente</i>	66
Figura 65. <i>Victoria en el museo</i>	66

Figura 66. *Julia espiando a Victoria en los jardines.....67*

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación

Durante el transcurso del grado en Comunicación Audiovisual, se ha tenido la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades en diversas áreas de la producción audiovisual. Una de esas áreas es del diseño de producción. Se trata de una de las partes fundamentales de la narrativa audiovisual por lo que, en el marco de este proyecto en particular, se demuestra la comprensión de los elementos visuales y escenográficos que configuran el diseño de producción. Para ello se realiza una propuesta para un cortometraje de ficción creado en conjunción por varios alumnos de la UPV.

El cortometraje exige la representación de los personajes a través de su entorno, por lo que se debe tener en cuenta la personalidad de cada uno de ellos. Además del pasado de una de las protagonistas, ya que la historia gira en torno a ese aspecto fundamental que determina su personalidad y las decisiones que toma.

Dos de los requerimientos esenciales del diseño de producción para *Cruel y dulce Julia* es la representación del estilo barroco para un personaje (Victoria) y, para el otro, el estilo retro de los años 60 que se relaciona con Julia. Estos dos conceptos deben verse reflejados en los espacios donde habita cada personaje. Además es fundamental el estilo de motel americano de los 60 que envuelve a uno de los personajes secundarios, el padrastro de Julia, puesto que este aporta contexto a la historia que se desarrolla. Asimismo, se debe tener en cuenta el ambiente atemporal que se quiere conseguir para el cortometraje

Aunque no se exige la producción de un producto audiovisual como arte final para la realización del trabajo de final de grado, se trata de una gran oportunidad para trasladar a la pantalla lo que se ha conceptualizado y diseñado. De esta manera podemos contrastar lo trabajado con unos resultados reales que podemos analizar posteriormente y realizar una autocrítica de nuestro propio trabajo, así como acercarnos a una experiencia real de trabajar en un proyecto audiovisual.

1.2. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo de final de grado es realizar el diseño de producción para el cortometraje *Cruel y dulce Julia*, que consiste en un proyecto de bajo presupuesto y con un gran número de ambientaciones que escenificar.

Como objetivos secundarios, nos marcamos:

- Profundizar en el trabajo de un diseñador/a de producción, tanto a nivel teórico como práctico.
- Aprender a combinar líneas estéticas, encontrando un equilibrio entre los dos estilos asociados a las protagonistas: el estilo barroco y el de los años 60.
- Aprender a dirigir a un equipo de trabajo en base a los principios de colaboración y respeto mutuo.
- Mantener una comunicación efectiva con el departamento de fotografía y dirección.

1.3. Metodología

Nuestra metodología de trabajo a la hora de afrontar este TFG se centra en el *learning by doing*, es decir, aprender a partir de la propia práctica siguiendo el proceso del método de caso. Partimos de una base teórica, basada en lo aprendido durante los cuatro años de carrera y la investigación realizada de manera expresa para el cortometraje *Cruel y Dulce Julia*.

Esta metodología supone que no existe una única solución: los resultados están sujetos al pensamiento crítico y proactivo de la persona que ejecuta el trabajo. De esta forma, aprendemos a partir de la experiencia, enfrentándonos a los diferentes obstáculos que van surgiendo en el proceso. Podemos, así, observar unos resultados reales que, posteriormente, podemos analizar y conocer nuestras fortalezas y debilidades.

1.3.1. Fases del trabajo

En cuanto al proceso seguido en la parte práctica de este TFG, se da durante la preproducción y la producción del cortometraje.

Las primeras fases, acompañadas de una constante comunicación con los directores, consisten en el desglose del material del cortometraje a partir del cual definimos las estéticas que emplearemos en todo el proceso. El diseño, que sigue estas directrices, se desarrolla una vez concretadas todas las localizaciones del rodaje, empleando las medidas específicas para planificar el mobiliario que se usará en el rodaje.

Aunque este TFG se centra en la preproducción, al llevarse a cabo el rodaje ejercemos un papel de supervisión y coordinación, guiando al equipo para montar los decorados y trasladar los mobiliarios.

Tabla 1

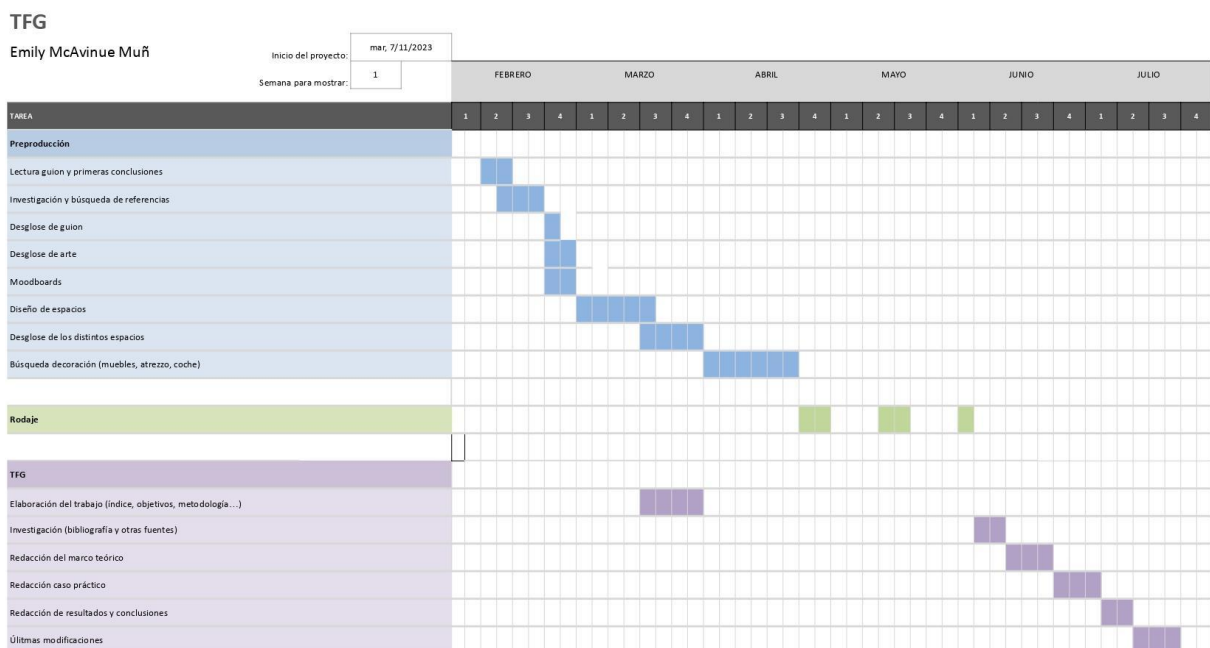
Exposición de las distintas fases del trabajo divididas en tareas y explicación de cada una de ellas.

Fase	Actividad	Nota
1. Preproducción	Lectura del guion	Lectura del guion, y reunión con los directores para plantear el concepto visual
	Investigación	Búsqueda de referencias e información para elaborar el concepto visual
	Desglose de guion	Análisis del guion y su historia
	Desglose de arte	Listado de los aspectos de diseño de producción mencionados en el guion
	Moodboards	Propuesta visual con imágenes de referencia
	Diseño de los espacios	Creación de diseños mediante bocetos
	Desgloses de los espacios	Listado del decorado y utilería que aparecerá en cada espacio

Fase	Actividad	Nota
	Búsqueda de decorado y utilería	Recogida o compra del decorado y la utilería
2. Rodaje		Supervisión para que se lleve a cabo el trabajo realizado en la fase 1
3. Redacción del TFG	Introducción	Establecer objetivos, metodología, índice y parte de la investigación
	Investigación	Investigación del marco teórico
	Marco teórico	Redacción
	Caso práctico	Redacción
	Resultados y conclusiones	Análisis y redacción
	Últimas modificaciones	Revisión del trabajo y realizar los cambios necesarios para su entrega

Figura 1

Planificación semanal de las distintas tareas que conforman las fases del trabajo.



1.4. Dificultades

Con la lectura inicial del guion y las primeras reuniones con los directores se detectaron varios riesgos que podrían dificultar el éxito del proyecto audiovisual. El primer problema que se identificó fue el gran número de espacios que escenificar, puesto que requería personal en el equipo de arte, tiempo y recursos económicos. Asimismo, debíamos tener en cuenta de que se trata de un cortometraje de bajo presupuesto.

Por otro lado, los directores mostraron preferencias por exponer estilos muy variados entre sí; por lo que se pensó que podría haber una disgregación entre cada estilo y el cortometraje.

Cabe recalcar que las dificultades descritas anteriormente son riesgos que se detectaron en la fase inicial. En el apartado de conclusiones de este trabajo se describen con más detalle los problemas que surgieron tanto en el proceso artístico como en el teórico, así como la adecuación de nuestros resultados con los objetivos propuestos.

2. MEMORIA TEÓRICA

2.1. Qué es el diseño de producción

El diseño de producción trata de visualizar el entorno y crear los espacios para destacar la historia, los personajes y la atmósfera. Dentro de una producción se ve englobado en el departamento de arte, desarrollando su papel durante la fase de preproducción de la película.

A partir de las necesidades del guion y los requisitos de la dirección, se crean ambientes que complementan la narrativa audiovisual y transmiten visualmente los mensajes y emociones que se busca comunicar a través de las imágenes. Esto implica planificar y diseñar el aspecto visual del proyecto para, posteriormente, materializar los espacios en los que se desarrollará la historia. Cabe destacar que el diseño afecta a la calidad general de la producción audiovisual. MST Concept Design School de México (2023) expresa que:

Un buen diseño de producción puede mejorar la experiencia del espectador, sumergiéndolo en el mundo de la producción y apoyando la narrativa y los personajes. Por el contrario, un diseño de producción deficiente puede distraer al espectador y hacer que la producción sea menos efectiva. (s/p)

El diseño de decorados y localizaciones no solo lo encontramos en películas, también se da en series, obras de teatro, spots publicitarios, etc. En nuestro caso, aplicaremos el diseño de producción a un cortometraje.

2.1.1. El diseñador o diseñadora de producción

El responsable del diseño de decorados se denomina diseñador/ diseñadora de producción. Se comunica constantemente con el director o directora y con otros departamentos como la dirección de fotografía para comprender la visión general del proyecto y, así, ser capaz de crear un mundo ficticio coherente y estético.

El diseño de producción puede pasar desapercibido a los ojos del público, ya que se trata de un “fondo percibido inconscientemente” (Barnwell, 2017, p. 6). No obstante, no debemos restarle importancia puesto que es un trabajo fundamental. Como comenta David Sylvester (s.f.), es capaz de cambiar la percepción de los espectadores.

Hay algo acerca del cine que le permite implantar imágenes en la mente que son más reales que el mundo real; organizan nuestra percepción de los hechos de la vida cotidiana. Las casas de una plantación del sur se parecen a Tara; los aeropuertos, a la última escena de Casablanca; y los moteles son como los de Bates. (p. 45)

El diseñador/a de producción interpreta el guion para transformarlo en elementos tangibles y así trasladarlo a la pantalla. Luego, analiza el guion a distintos niveles, investiga, busca referencias visuales, crea moodboards y bocetos, busca localizaciones y coordina al equipo de arte para trasladar el concepto visual deseado al set de filmación. Durante este proceso, toma decisiones sobre la paleta de colores, las texturas, el estilo que define la producción, y la decoración y la utilería que va a emplear.

En definitiva, el diseñador o diseñadora debe equilibrar la creatividad del trabajo y los objetivos marcados con la viabilidad del producto audiovisual.

Por otro lado, cabe diferenciar el papel del diseño de producción y de la dirección artística. “El diseñador de producción es el responsable de tomar las decisiones sobre el aspecto visual del film, en cambio, el director de arte es quien materializa los diseños” (Treintaycinco mm, 2021, s/p). En producciones españolas es común que estos trabajos se lleven a cabo por la misma persona; mientras que en proyectos grandes el trabajo se ve desglosado en varios roles que han de mantenerse en comunicación constante.

Según Oscar Wendorff (1933), un director de arte austriaco, se daba una buena dirección de arte si no era demasiado perceptible. Las mejores escenografías eran aquellas de las que te olvidabas tan pronto como se acabara la película. El trabajo del director de arte es el de proporcionar un fondo, y debe seguir siendo un fondo a toda costa. (como se cita en Ede, 2010).

2.1.2. Historia del diseño de producción

En los comienzos del cine, las grabaciones se realizaban en el exterior pero debido a que el clima y la luz eran dos factores incontrolables, empezaron a construir estudios. Los hermanos Lumière grababan en el exterior y no usaban ningún tipo de decoración, sus películas fueron los primeros documentales de la historia. No obstante, al pasar a un estudio, Méliès fue el primero en usar decorados para sus películas, ya que estas no eran documentales sino películas fantasiosas. Con la creación de estudios y decorados, se empezó a precisar de la labor de pintores y carpinteros.

A finales del siglo XIX, la cámara era fija por lo que se construían los decorados en un solo espacio para satisfacer un único punto de vista. Los ambientes se representaban igual que los de una obra teatral, eran planos. Sin embargo, en *Asalto y robo a un tren* (Porter, 1903) (fig. 2), la cámara dejó de ser fija, pudiendo ofrecernos varios puntos de vista. Aquí, el decorado empezó a tratarse de otra manera. Se combinaron localizaciones reales con fondos pintados. Jane Barnwell (2003) menciona en su libro la incoherencia en los decorados de la película. (p.2). Aún así fue un punto de giro para la decoración en películas.

Figura 2

Frame extraído de Asalto y robo a un tren (Porter, 1903). Extraído de Google Imágenes.



Nota. Extraído de Google Imágenes

A partir de este momento, se despertó un interés por conseguir ambientes realistas. Es decir, que se mostraran creíbles. En *Cabiria* (Pastrone, 1914) (fig. 3), se percibe este cambio, consiguieron decorados realistas a través de su técnica de construcción. Construyeron a distintos niveles, con distintas profundidades, escalas, perspectivas y añadieron diferentes texturas como mármol, ladrillo o piedra. Todos estos aspectos, realizaban la sensación de tridimensionalidad. Como Barnwell (2017) menciona en su libro, “el enfoque y el detalle empleados en la película fijaron un nuevo estándar en el diseño del cine” (p.11).

Figura 3

Frame de la película Cabiria (Pastrone, 1914). Extraído de Google Imágenes.



Nota. Extraído de Google Imágenes

El gabinete del Dr. Caligari (Wiene, 1919) (fig. 4), muestra otro avance en la decoración de las películas. Antes, para conseguir un espacio realista, se imitaba la realidad, no obstante, con la llegada del expresionismo alemán, se demostró que se podían conseguir decorados realistas a través de una perspectiva subjetiva y distorsionada de la realidad. Su objetivo era definir la psicología de los personajes y acompañar las emociones que quería transmitir la película. Debido a que el trabajo del decorador o la decoradora aún no estaba reconocido, había confusión en cuanto a la autoridad de la imagen entre el director/a y el decorador/a. Por ello, Laurie N. Ede (2010), comenta que las películas alemanas, en particular, tuvieron un marcado efecto en las mentes de los aficionados al diseño, sobre todo por su evidente exhibición del oficio de diseñador. (p.26).

Figura 4

Frame de El gabinete del Dr. Caligari (Wiene, 1919)



Nota. Extraído de Filmgrab

Estas primeras preocupaciones por la autoridad de la imagen llevaron a la acreditación del decorador o decoradora como director/a de arte. Se reconoció por primera vez en *Las dos tormentas* (Griffith, 1920), el título de director artístico para Clifford Pember y Charles O. Seesel. No obstante, Laurie N. Ede (2010), comenta que Wilfred Buckland fue designado director artístico ya en 1914 (p. 14).

Además, para seguir promocionando aún más el departamento de dirección artística, se fundó en 1924 el Cinemagundi Club, hoy conocido como Art Directors Guild. Esta organización comenzó siendo un club social; pero con la llegada de La Gran Depresión en 1929 su función cambió. Pasó a llamarse Art Directors League, y su objetivo, que todavía hoy se mantiene, es el de crear una red de artistas que puedan ayudar y promocionarse mutuamente. Michael Baugh menciona que estos primeros directores artísticos trataron de agruparse para mantener el nivel profesional y mejorar su situación económica y creativa. (s.f., s/p). Finalmente, se reconoció por primera vez al diseñador de producción

en *Lo que el viento se llevó* (Fleming, 1939) (fig. 5) a William Cameron Menzies. David O. Selznick, productor ejecutivo de la película, creó este nuevo término, no solo para darle más importancia al trabajo del diseñador/a, sino para mostrar la colaboración esencial entre el departamento de dirección y de diseño de producción. Georgina Shorter (2012) explica en su libro que, debido a la lucha de reconocimiento de créditos y la cercana relación entre director de arte y director, fue necesario acordar una posición de estatus más alto al director de arte, por lo que se creó el término diseñador de producción. (p. 2)

Figura 5

*Frame extraído de Lo que el viento se llevó
(Fleming, 1939)*



Nota. Extraído de Google Imágenes

El diseño de producción de Hollywood, durante su historia, se ha visto influenciada por diferentes estilos artísticos; lo que ha marcado no sólo sus estéticas sino también las intenciones de su uso. Mientras que previamente los diseñadores y diseñadoras buscaban credibilidad en sus diseños, con el auge del expresionismo alemán se empezó a introducir un equilibrio entre el realismo y el expresionismo. Dando resultado al realismo poético, que seguía reflejando la psicología de los personajes, como en el expresionismo alemán, pero sin llamar demasiado la atención sobre los decorados y provocar que los espectadores se distrajeran.

En la década de los 40, surgió el cine negro, con su manera peculiar de narrar el género de suspense. Es conocido por el uso de una iluminación característica basada en grandes contrastes de claroscuro y por las sombras como metáfora visual de la parte oscura de la sociedad. Como vemos en películas como *La Mujer Pantera* (Tourneur, 1942), la atmósfera que se refleja es de inquietud y ansiedad.

A finales de la década de 1940 surgió el neorrealismo italiano. Al igual que en la *nouvelle vague*, de las décadas de los 50 y 60, los filmes pasaron a grabarse en localizaciones reales, considerando que los estudios resultaban falsos. Un ejemplo de ello es *Al final de*

la escapada (Truffaut, 1960). Durante esta época existió un cierto temor por el diseño de producción, sin embargo, cuando Richard Day ganó el premio de la Academia por mejor dirección artística en *La Ley del Silencio* (Kazan, 1954), estas preocupaciones se esfumaron.

A mediados de los 60 se desarrollaron estilos muy diversos; ,y en la década de los 70, empezamos a ver imágenes desarrolladas por ordenador, ampliando así el potencial creativo. Entre los 80 y 90 del siglo XX vemos películas en un estilo posmodernista; y a finales de los 90 se creó el Dogma 95. Este es un manifiesto redactado por Lars Von Trier y Thomas Vinterberg, en el que se declara un rechazo por cualquier ambientación creada a propósito para la película. Se defiende, por tanto, el uso de localizaciones reales y los apoyos encontrados en esos espacios.

Según Barnwell (2017), a partir del año 2000, “los diseñadores de producción viven en las tradiciones visuales del realismo y el expresionismo, innovándolas. El diseño de producción continúa estando influenciado por los avances políticos, técnicos y estéticos” (p.19).

2.2. La relación entre la dirección, el diseño de producción y la dirección de fotografía

Uno de los objetivos secundarios marcados en este TFG es el de mantener una comunicación efectiva con el departamento de fotografía y dirección. Es uno de los aspectos más importantes del diseño de producción ya que se trata, como dice Barwell (2017), del “*triángulo de la influencia visual*” (p.26). La dirección es el departamento que visualiza la producción audiovisual y tiene un concepto inicial de cómo debería contarse la historia. A partir de aquí, es la dirección de fotografía y el diseño de producción quienes crean la historia a través de la técnica fotográfica y el diseño artístico, respectivamente. Por ello, es esencial la buena comunicación entre estas tres personas para crear un diseño coherente.

Tras la lectura del guion, el desglose de este y el de arte, el diseñador/a de producción se reúne con el director o directora para averiguar las ideas iniciales y solventar cualquier duda que surja durante esta primera toma de la historia. De esta manera, le facilita al diseñador/a pensar ideas subyacentes para ambientar la producción, permitiendo una libertad creativa que aportan ideas sobre el concepto visual.

Durante el proceso del diseño, también debe surgir la comunicación con la dirección de fotografía. Este tiene un rol vital para la representación de la película mediante los planos, los movimientos, los ángulos, los objetivos, la iluminación, etc. Todos estos aspectos influyen al aspecto final del diseño del decorado. La calidad del diseño de producción puede depender de la dirección de fotografía, por lo que es importante que el director/a de fotografía trabaje en complicidad con el diseñador/a, comprobando que las ambientaciones se vean correctamente en la pantalla y que no hayan fallos presentes. En definitiva, los departamentos de dirección de fotografía y de diseño de producción son cómplices de que la producción tenga un aspecto visual de calidad. La escuela Treintaycinco mm (2021), comenta que:

Tanto el diseñador de producción como el director de fotografía revisan juntos el guion, su estructura, los personajes y la historia que se va a materializar en imágenes. Posteriormente inician un diálogo visual y comienzan a plantear las ideas básicas sobre el formato, las referencias a seguir, el color o la textura del film. (s/p)

3. MEMORIA PRÁCTICA

3.1. *Cruel y dulce Julia*

Cruel y dulce Julia es un cortometraje de ficción descrito por los propios directores como un drama social vanguardista, puesto que retrata cuestiones morales que tienen que ver con el feminismo, la violencia de género y la evasión del sistema patriarcal mediante la fantasía.

La protagonista es Julia, una joven que vive a través de las distracciones y las malas decisiones. Una noche, tras ser testigo de un asesinato, conoce a Victoria: una mujer enigmática que capta su atención y hace crecer en ella un deseo que desconocía. Desde entonces, Julia no ha vuelto a ser la misma. La obsesión y el odio han crecido dentro de ella y traen consigo recuerdos de su infancia que creía haber olvidado.

Julia está marcada por los eventos de su pasado. Su padre es una persona abusiva y, desde la infancia, Julia ha tenido que sufrir momentos traumáticos. La llegada de Victoria en su vida hace que despierte su envidia: ve a Victoria como una mujer fuerte e independiente, lo suficientemente valiente para hacer frente a las adversidades. Esta envidia la llevará a cometer lo que sea con la intención de ser igual que Victoria.

Se trata de un corto muy expresivo con un ambiente atemporal, aunque veremos referencias al estilo de los años 60 y a las ambientaciones en las que se mueve la figura de *femme fatale*.

3.2. Fase de investigación

Como ya se ha mencionado anteriormente en el apartado 2.2., tras la lectura del guion y los desgloses, se realizan reuniones con el director o la directora. A partir de aquí, se da inicio a la fase de investigación. En el caso de este trabajo, se ha querido recalcar esta fase en un punto a parte debido a su importancia; y para proporcionar un contexto con el fin de entender mejor el proyecto audiovisual y las decisiones tomadas para este.

3.2.1. El entorno de la figura de *femme fatale*

La mujer fatal, como comenta Anabel Palomares, “Fue recreada en el cine negro de los 40 con la intención de recordar a la mujer cuál era su “sitio” en el mundo. La *femme fatale* era malvada porque era libre, y ahí residía su peligrosidad.” (2018, s/p) Es una mujer descrita desde un punto de vista misógino. La mujer es una villana y el hombre un héroe. La mujer fatal usa su sexo para conseguir su objetivo. A lo largo de la historia del cine, esta figura ha avanzado haciéndola un personaje mucho más complejo.

La figura de *femme fatale* se remonta a la década de 1910, conocidas entonces como *las vamps*. Más tarde, hubo un auge de este personaje en el cine negro, tras la II Guerra Mundial. Con la ausencia de los hombres, las mujeres debían valerse por sí mismas y como consecuencia hubo un gran avance en sus derechos y su independencia. Según Yolanda Blanco

“El surgimiento de esta nueva mujer, que es capaz de luchar por sus derechos, que lucha por buscar su sitio en la vida pública y el mundo laboral, impone cierto temor a la población masculina, que comienza a sentirse amenazada.” (2021, s.p.).

La mujer representaba la víctima en películas del género de suspense y ficción y, tras la ola de feminismo, pasó a ser la villana. Además, el destino de la *femme fatale* era ser castigada o acabar muerta.

Normalmente, la mujer fatal se ve ligada a un hombre, ya sea cómplice, víctima o alguien que luche contra ella. En el caso de *Cruel y dulce Julia*, la *femme fatale* es representada a través del personaje de Victoria y los hombres que aparecen en el cortometraje son víctimas sin nombre. Se ha querido desviar la atención de los hombres para recalcar la figura misteriosa de Victoria. Aunque no hay mención de ello en el guion, podemos intuir, como espectadores, que algo la llevó a actuar de esa manera, haciéndola a ella, una víctima de algún hecho de su pasado.

Para llevar a cabo la investigación sobre en qué entornos se mueve este personaje, se han visualizado una serie de películas. De este análisis se ha concluido que la forma en la que se representa a la mujer fatal varía dependiendo, sobre todo, de su contexto económico. Cabe recalcar que aunque sea una mujer de pocos recursos, siempre encuentra la manera de expresarse o identificarse a través del vestuario: el maquillaje y la peluquería suele ser impecable y elegante. No obstante, es en el diseño de los espacios es donde podemos apreciar diferencias. Lo vemos tanto en *Deseos humanos* (Lang, 1954) (fig. 6), con el director de arte Robert Peterson, y en *Alma en suplicio* (Curtiz, 1945) (fig. 7), cuyo director de arte, Anton Grot, fue el designado para el estudio de Warner Brothers desde 1927 hasta 1948. Muestran, a grandes rasgos, a dos mujeres: una que es maltratada y obligada por su marido para buscarle un trabajo y otra que intenta salir adelante durante la Gran Depresión. Sus entornos no son lujosos y elegantes. Las dos viven en una casa de una persona de clase media americana de sus respectivas épocas.

Figura 6

Casa de Vicki en Deseos humanos



Nota. Extraído de Mubi

Figura 7

Casa de Mildred en Alma en suplicio



Nota. Extraído de Google Imágenes

Otro ejemplo de esta mujer fatal es también de Fritz Lang en *Perversidad* (1945) (fig. 8), bajo la dirección de arte de Alexander Golitzen. Una pareja de un hombre y una mujer buscan aprovecharse de un hombre por su dinero. La mujer, Kitty, para conseguir su objetivo, lo seducirá. La pareja son dos personas ambiciosas de clase media, esto lo podemos percibir por su carácter, no tan elegante, y por su entorno.

Figura 8
Casa de Kitty en Perversidad



Nota. Extraído de Google Imágenes

Por otro lado, tenemos a una mujer con el mismo apodo, Kitty, en la película *Forajidos* (Siodmak, 1946) cuyos directores de arte son Jack Otterson y Martin Obzina. A Kitty la conocemos por primera vez en un hotel lujoso y elegante, recargado de detalles hasta en el piano donde se encuentra sentada Kitty. Estos detalles son curvilíneos y florales, encontrados en el resto de los muebles; mientras que las paredes y las puertas presentan molduras decorativas, como podemos ver en la figura 9. Además podemos observar el uso de alfombras grandes y cortinas largas y drapeadas. Es un diseño clásico aunque con toques modernos. Podemos ver un tapizado a rayas para el sofá y cuadros (con sus marcos) acorde con la época en la que transcurre la película. En el centro del salón podemos ver una lámpara de araña de cristal. Todas las superficies están llenas de atrezzo como jarrones, floreros, lámparas y un reloj de mesa dorado estilo barroco. En definitiva se nos muestra un ambiente ostentoso y muy recargado.

Figura 9
Salón del hotel en Forajidos



Nota. Extraído de Solarmovie

Otro espacio de una femme fatale, o al menos lo era en su pasado, es la casa de Norma Desmond en *Sunset Boulevard* (Wilder, 1950) (fig 10), en la que los directores de arte son John Meehan y Hans Dreier (designado director de arte para el estudio Paramount). Podemos ver la clara caída de la actriz a través de su casa. Las columnas, de estilo corintio, están deterioradas; la pared, con una textura particular, también aparenta estropeada; y la sobrecarga de decoración y atrezzo, con la que la actriz intenta aparentar tener una vida lujosa, nos acaba dando la sensación de desastre. Encontramos cuadros, fotos, lámparas, espejos y candelabros por todas las superficies de la casa, no queda ningún hueco vacío. El uso de la madera y el dorado, así como el motivo floral en los marcos, los muebles, los candelabros, la barandilla de las escaleras, etc., son características del barroco. También encontramos lámparas de araña, alfombras colgadas en la pared y en la barandilla, al igual que vemos un uso de cortinas largas y drapeadas. La cama en una de las habitaciones también presenta esta ostentación, teniendo forma de barco. La película representa a Norma Desmond como una mujer extravagante, pero lo que más nos sorprende es la escena final tan icónica de ella bajando las escaleras.

Figura 10

Salón de la casa de Norma en Sunset Boulevard



Nota. Extraído de Filmgrab

Donde también encontramos unas escaleras es en *Perdición* (Wilder, 1944) (fig.11) y en *La mujer pantera* (Tourneur, 1942) (fig. 12). En ambas películas, los hombres protagonistas conocen a las mujeres fatales en unas escaleras. Tanto la casa de Phyllis (*Perdición*) como el apartamento de Irena (*La mujer pantera*) muestran estilos más sencillos aunque con el mismo tono clásico. La arquitectura de la casa de Phyllis, tiene un aire español por la textura en las paredes, los arcos y la mantilla en la barandilla de las escaleras. Por otro lado, podemos ver muebles barrocos, una alfombra de grandes dimensiones y tapizados con motivos florales. Estas son características comunes que hemos identificado en la mayoría de películas analizadas. En lo que respecta al apartamento de Irena, la entrada de su edificio también tiene rasgos barrocos; pero su apartamento tiene un estilo neoclásico. Los colores son más suaves, vemos molduras decorativas en líneas rectas en las paredes, es un espacio menos recargado y con una mezcla de estilos. Vemos cuadros y marcos acordes con el año en el que se ambienta. En esta película también encontramos jarrones, esculturas pequeñas y un reloj barroco dorado. No vemos tantos estampados, únicamente en las cortinas.

Figura 11

Salón de Phyllis en Perdición



Nota. Extraído de Google Imágenes

Figura 12

Apartamento de Irena en La mujer pantera



Nota. Extraído de la película

Por último, cabe destacar la película *Pandora y el holandés errante* (Lewin, 1951) (fig. 13), cuyo diseñador de producción es John Bryan. La habitación de hotel de Pandora está llena de motivos florales. Encontramos tapizados, mantillas, alfombra de grandes dimensiones, pantallas de lámparas y jarrones con flores. Volvemos a encontrar cortinas grandes y el uso de madera y dorado.

Figura 13

Habitación de hotel de Pandora



Nota. Extraído de Pinterest

En definitiva, la *femme fatal*, en general, se representa como elegante, lujosa, ambiciosa, imponente, inteligente y destructora, por lo que para visualizar lo entornos en los que se movería esta mujer, debemos tener en cuenta esas cualidades.

3.2.2. El estilo clásico de Victoria

En este apartado nos centramos en establecer conclusiones sobre qué características definen el estilo de Victoria. Se hace buscando una representación fiel al guion; y, como se ha señalado respecto a la función del diseñador/a de producción, se ha seguido los requisitos de los directores y se ha establecido ideas adicionales. Estas ideas han surgido no sólo del estudio de la *femme fatale* ya realizado, sino de la localización real en la que se ha basado el guion para la casa de Victoria.

Debido a los requerimientos de los directores y la localización establecida por ellos para representar la casa de Victoria, nos fijaremos en la *femme fatale* más elegante y lujosa; es decir, nos centraremos más en películas como *Sunset Boulevard* y *Pandora y el holandés errante*, y no tanto en *Deseos humanos* o *Alma en suplicio*. Algunas de las características comunes que encontramos son:

- Detalles florales, vistos en alfombras, cortinas, sofás, jarrones y floreros.
- Alfombras de grandes dimensiones.
- Cortinas largas y drapeadas.
- Lámpara de araña.
- Decoraciones como jarrones, lámparas y esculturas pequeñas.
- El uso del dorado y el plateado; así como el predominio de la madera de tinte oscuro.
- Algunos muebles y decoraciones con influencia barroca

Uno de los rasgos claves de la localización elegida para Victoria es la presencia de un balcón interior, presentando gran importancia en el guion. Como se ha visto en apartados anteriores, este tipo de elementos, como escaleras y balcones, proporcionan un gran dramatismo en pantalla, especialmente en el contexto de la *femme fatale*. En esta localización, siguiendo las características que se han destacado anteriormente, también podemos encontrar:

- Decoraciones barrocas y doradas, como candelabros, esculturas pequeñas, espejos y un reloj de mesa.
- Muebles de madera oscura.
- Suelo de mármol verde.
- Motivos florales, como en el sofá y los jarrones de distintos tamaños.
- Floreros.
- Lámparas de araña.

Figura 14
Espejo y escultura de un ángel barroco



Figura 15
Salón con decoración clásica



Figura 16
Balcón interior



Figura 17
Reloj y candelabros dorados barrocos



Tras observar estos elementos en fotografías de la localización (figs. 14, 15, 16 y 17), el equipo concluyó que la casa era adecuada para el estilo de Victoria. Tanto los directores como el departamento de diseño de producción coincidimos en que se correspondía con el estilo elegante, lujoso y dramático que imaginábamos para Victoria.

Cabe destacar, sin embargo, que el equipo de fotografía expresó notables desventajas para grabar en el espacio del salón; ya que al ser de tamaño pequeño no había una gran libertad de movimiento. Por ello, se escogió grabar la casa de Victoria en dos localizaciones distintas. La segunda, en la que sólo se grabaría el salón, también debía adecuarse a las características mencionadas. La elección del lugar de rodaje, así como el

trabajo de cohesión de ambos espacios se desglosará en mayor detalle en el punto 2.5. Proceso de diseño de producción.

3.2.3. El estilo de los años 60 de Julia

Durante las primeras reuniones con los directores, se estableció que el ambiente inspirado en los años 60 era el adecuado para la representación del personaje de Julia y su personalidad. Por ello en este punto se analiza el diseño de interior de esta época.

Ya que *Cruel y dulce Julia* tiene una fuerte influencia en películas americanas, se realizó la investigación del estilo de los años 60 enfocado en el contexto histórico estadounidense. En esta época, el país americano se veía envuelto en una confrontación con la Unión Soviética, denominada la Guerra Fría, y en ambos territorios se daba una carrera espacial, compitiendo por el control del espacio. Por otro lado, Estados Unidos estaba involucrado en la Guerra de Vietnam; y se vio envuelto en la crisis de misiles de Cuba. Debido a esta situación, hubo un creciente descontento por parte de la ciudadanía con el gobierno americano, por lo que, como consecuencia, se dio una revolución social. De ahí surgió el famoso movimiento hippie, que buscaba luchar por la libertad y la paz. A su vez, se dio un auge en el uso de drogas psicodélicas. Esta respuesta al gobierno americano influyó, entre muchas otras disciplinas, en el diseño de interiores.

Las casas tenían un estilo más personalizado y expresivo con respecto a la década de los años 50, cuando empezamos a ver la producción masiva. Por otro lado, la explosión de colores no se dio hasta finales de los años 60, con colores como el naranja y amarillo. El entorno colorido fue inspirado por el pop art, movimiento artístico que se dio también en esta década. Algunos de los artistas más reconocidos fueron Andy Warhol (fig. 18) y Roy Lichtenstein (fig. 19).

Figura 18
Serie de retratos de Marilyn Monroe



Nota. Extraído de Google Imágenes

Figura 19
In the car de Roy Lichtenstein, 1963



Nota. Extraído de Google Imágenes

La carrera espacial influyó en el estilo futurista (fig. 26) de una parte de los años 60. En esta mirada del diseño se popularizó el uso de PVC, látex, poliuretano, acrílico, telas tratadas con vinilo; así como superficies cromadas y brillantes y formas geométricas. Algunos de los muebles más destacados de este estilo son la silla bola de Eero Aarnio (1963), la silla panton de Verner Panton (1959), lámpara de lava de Edward Craven Walker (1963) o la lámpara *eclipse* de Vico Magistretti (1967).

Figura 20
Silla bola de Eero Aarnio (1963)



Nota. Extraído de Design Addict

Figura 21
Silla Panton de Verner Panton (1959)



Nota. Extraído de Google Imágenes

Figura 22

*Lámpara de lava de Edward
Craven Walker (1963)*



Nota. Extraído de Google Imágenes

Figura 23

*Lámpara de mesa eclisse de Vico
Magistretti (1967)*



Nota. Extraído de Google Imágenes

Por otro lado, el movimiento hippie y la psicodelia influyeron en otro estilo de los años 60. En cuanto a formas, se inspiraron en el *Art Nouveau* y prefirieron el uso de materiales orgánicos en contraposición con el plástico. El estilo escandinavo (fig. 27) de esta década también se caracterizó por el dominio de la madera. Este estilo surgió durante el periodo de entreguerras, aunque en Estados Unidos no se popularizó hasta mediados de los años 50. Durante los 60 y 70, los escandinavos decidieron usar materiales locales, como la madera, y combinarla con diseños modernistas, consolidando el estilo de los años 60; caracterizado por la funcionalidad de su decoración.

Algunos muebles se pusieron de moda en la época, encontrándose en muchas casas. Durante la década de los 60, la sociedad consumía más alcohol y tabaco por lo que no podía faltar un mueble bar con sus copas y ceniceros.

Figura 24
Mueble bar años 60



Nota. Extraído de Pinterest

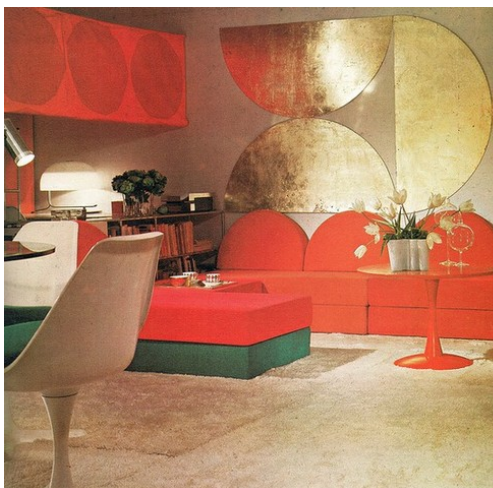
Figura 25
Cenicero años 60



Nota. Extraído de Laka Family

Estas características analizadas se tuvieron en cuenta para el diseño de los espacios para Julia. Nuestra intención era ir por el camino de materiales orgánicos, como la madera, para emplear el material como elemento de conexión con el ambiente de Victoria, en el cual también predomina la madera, y con el ambiente del padrastro. No obstante, al pedir colaboración para recopilar los muebles para el cortometraje, encontrar este estilo fue una labor difícil. Además, adquirir este estilo de muebles suponía un gran coste que, debido al bajo presupuesto del largometraje, no nos podíamos permitir. Por ello, escogimos seguir la corriente futurística, usando plásticos y metales como los materiales principales.

Figura 26
Estilo futurista años 60



Nota. Extraído de Pinterest

Figura 27
Estilo escandinavo de los años 60



Nota. Extraído de Pinterest

3.2.4. El estilo motel americano del padrastro

En el punto 2.1.1. se ha mencionado que el diseño de producción es capaz de implantar imágenes en la mente del público. Un ejemplo es el ambiente de motel americano, que relacionamos con la casa del padrastro. Existen moteles de todos los estilos, colores y formas; no obstante, nuestra imaginación siempre nos lleva a pensar en el mismo ambiente. Un buen ejemplo del estereotípico motel es el que nos encontramos en la película *No country for old men* (Coen y Coen, 2007), cuyo diseñador de producción es Jess Ganchor.

Figura 28

Habitación de motel en No country for old men



Nota. Extraído de la película

Las características comunes para el típico motel son:

- Sucio.
- De baja calidad.
- Suelo de moqueta.
- Muebles de madera.
- Paleta de colores limitada (monocolor).

Otras características que son más específicas pero realzan el ambiente de motel son:

- Uso de colchas para las camas.
- Paredes con paneles de madera.

- Baños enfrente de las camas, es decir, en la misma habitación

El uso de paneles de madera y moqueta es difícil de encontrar en España y, por los límites del presupuesto, construir el espacio era inviable, pues encarecía demasiado los costes. Encontramos una localización que podría sustituir al motel americano en un estilo español, manteniendo la misma esencia y un ambiente similar. Vemos muebles de madera, baldosas marrones anticuadas, pared de gotelé; cocina, salón y habitación conectadas. Consideramos que estas características, además de la presencia de un baño adyacente que no se aprecia en la figura 29, convertían a este espacio en un sustituto adecuado.

Figura 29
Localización de la casa del padrastro



3.2.5. El color emocional de la escena

El color es un elemento expresivo y simbólico que enfatiza las emociones que se quieren transmitir a través de la narrativa de una producción. Según Mónica Moreno (2018), “forma parte del lenguaje metafórico para lograr expresar el contenido de una película, sobrepasando de este modo los aspectos formales del color y reforzando las diferencias entre aspectos estéticos y expresivos.” (p. 378)

En los inicios del cine ya se usaba el color como medio de expresión. Se tintaban las películas para mostrar fantasía, como en las películas de Méliès; o para diferenciar distintas épocas, como lo hizo D.W. Griffith en *Intolerance* (1916). Los directores de las películas mudas se empezaron a dar cuenta de la importancia que tenía el uso del color para la comprensión de la historia y su efecto psicológico sobre los espectadores. Ya en esta época se empezaron a establecer significados y simbologías a determinados colores

o tonos. Por ejemplo, los tonos fríos se asociaban con la tristeza. Hoy en día esto sigue siendo así, no porque los primeros directores lo establecieran así, sino porque los colores generan una respuesta intuitiva y común para las personas.

Cuando hablamos de un color debemos tener en cuenta el tono, que es el que define el color; la saturación, que se refiere a la intensidad del color; y el valor, que establece la cantidad de blancos o negros que tiene un color.

Para la realización de un proyecto audiovisual también debemos tener en cuenta sus capacidades de equilibrar o de discordar. Podemos usar una paleta de colores armónicos o podemos usar algún color que no muestre concordancia con el resto para llamar la atención sobre un objeto concreto. Además, podemos establecer una asociación entre el color y el personaje, los lugares, etc.; o podemos mostrar el paso del tiempo o el cambio psicológico de un personaje. Moreno (2018) comenta que “el director de arte tiene la función de generar la atmósfera visual del filme y lograr que los colores y la utilería se conviertan en elementos simbólicos para la narración del audiovisual.” (p. 381)

El uso del color en *Cruel y dulce Julia* tiene un gran peso, ya que se trata de un cortometraje de bajo presupuesto. El color es una herramienta visual poderosa que tiene la capacidad de transmitir mucho gastando muy poco.

Nos hemos fijado especialmente en la película *Vertigo* (Hitchcock, 1958), ya que el color tiene una gran importancia psicológica y poética. Se emplea principalmente una pareja de complementarios: el rojo, asociado a Scottie por sus connotaciones de pasión y peligro, y el verde, asociado a Madeleine.

Estos colores se ven a lo largo de toda la película, caracterizando también a los espacios en los que los personajes habitan, como vemos, por ejemplo, en los detalles en rojo del despacho donde Scottie es asignado a la investigación. El rojo es también el color predominante en las paredes del restaurante en el que Scottie conoce a Madeleine, escena en la que el verde entra por primera vez a la pantalla en el vestido de Madeleine. Este juego de complementarios continúa observándose durante la persecución: en la floristería, el cementerio, el puente de San Francisco, el coche de Madeleine... Cuando Scottie rescata a Madeleine, sin embargo, observamos una inversión: es él quien lleva un jersey verde mientras ella lleva un albornoz rojo. A través de este cambio, el espectador puede empezar a intuir la futura obsesión de Scottie por Madeleine.

La simbología del rojo es también evidente en la escena en la que Midge intenta seducir a Scottie: pasión, pero también peligro, pues este intento estaría abocado al fracaso.

Similarmente, el rojo predomina en las pesadillas de Scottie, asociándose al vértigo. Observamos el verde de nuevo al final de la película, tras muchos esfuerzos de Scottie por transformar a Judy en Madeleine. Judy se ve rodeada de una luz verde, asociada a Madeleine, mostrando la transformación definitiva de Judy y la representación fantasmagórica de Madeleine.

Para nuestro cortometraje, trasladamos el uso del color rojo y verde al personaje de Victoria (fig. 30). Buscamos mostrar la pasión y el peligro que se asocia al personaje y, a la vez, hacer un pequeño homenaje a la película de Hitchcock, pues fue una gran fuente de inspiración para redactar el guion narrativo.

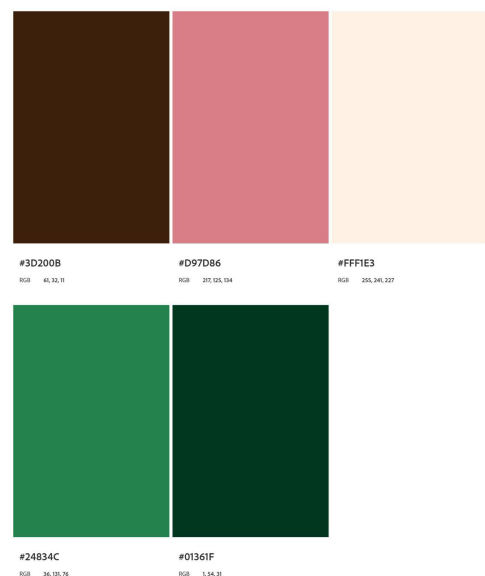
Se ha querido mostrar una relación entre las dos protagonistas; pero, a la vez, distinguir sus fuertes personalidades. Se ha usado el color verde para unirlas, oscureciendo los tonos y empleando colores de baja luminosidad asociados a la ambición, característica de ambas. Por otro lado, se diferencian con el rojo (de Victoria) y el rosa de Julia (fig. 31), un rosa de alta luminosidad que también sirve como color complementario del verde.

El rosa, que podemos ver asociado a la infancia, se relaciona con los traumas que Julia tuvo de pequeña y con los que sigue cargando en el presente. Es un personaje que aparenta ser inocente e incluso infantil; y el rosa es un color que predomina en sus espacios. No aparece en los detalles, sino que se sobrepone a los verdes gracias a su luminosidad, transmitiendo una sensación de obsesión e irritabilidad.

Figura 30
Paleta cromática de Victoria



Figura 31
Paleta cromática de Julia



3.3. Proceso de diseño de producción

En el punto 2.1.1. se ha descrito a grandes rasgos las tareas que sigue el diseñador o la diseñadora de producción para la creación de un concepto visual de una producción. En los siguientes apartados, entraremos en detalle sobre cada una de las actividades que se han seguido para diseñar los ambientes de *Cruel y dulce Julia*.

El orden de estas tareas y la completación de cada una de ellas es esencial para la buena ejecución del trabajo de un diseñador/a de producción. No obstante, cada diseñador o diseñadora plantea este proceso según su experiencia. Por ejemplo, William Cameron Menzies, diseñador de producción en *Lo que el viento se llevó (Fleming, 1939)*, era conocido, entre otras cosas, por el bocetaje del decorado plano a plano, es decir, por la creación de un storyboard en el que quedaba plasmada la decoración con el fin de comprobar si encajaba con el plano, el ángulo, el objetivo, etc. Sin embargo, las actividades planteadas consisten de una serie de tareas básicas que se deben cumplir en el diseño de producción, independientemente de cómo trabaje cada diseñador o diseñadora.

3.3.1. El desglose del guion

Como ya se ha mencionado anteriormente, cada diseñador o diseñadora tiene su propia manera de trabajar. Félix Murcia, director artístico español, propone para la primera toma con el guion realizar tres lecturas. La primera sirve para comprender la trama y las emociones. Esta lectura consiste en adquirir información como si fuéramos el propio espectador. La segunda lectura es la creativa, donde empiezan a surgir las primeras ideas y los primeros bocetos. Es importante ser de mente abierta y flexible, ya que lo que nosotros imaginemos, puede no coincidir con la perspectiva del director o la directora. Por último, la tercera lectura es para poder realizar el desglose. Después de las tres lecturas, se realiza la propuesta en común con el director o la directora. Para el cortometraje *Cruel y dulce Julia*, se siguieron estos mismos pasos.

Georgina Shorter (2012) comenta que el propósito del análisis es tener una buena comprensión del guión, y una buena base sobre la que construir conceptos creativos sólidos. También añade que, si no se comprende bien el guión o el tratamiento, el diseño puede convertirse en una interpretación directa del texto, creando nada más que una narración unidimensional, algo que debe evitarse a toda costa. (p. 38)

Un desglose del guion debe identificar las escenas, las localizaciones, los personajes que aparecen en escena e indicar si es exterior o interior, día o noche y la acción que se lleva a cabo en cada escena. Para Cruel y dulce Julia, realizamos la siguiente tabla. Al ser una tabla extensa, se ha incluido solamente una figura de una pequeña parte de esta. La tabla completa se encuentra en la carpeta adjunta a la memoria con el resto de anexos.

Figura 32

Desglose de guion de Cruel y dulce Julia

HABITACIÓN JULIA					
ESC./ SEC.	INT./ EXT.	DÍA/ NOCHE	PÁGS.	PERSONAJES	ACCIÓN
2	Interior	Amanecer	2	Julia	Julia se coloca junto a la ventana
17.9.	Interior	Noche	10	Hombre	El hombre se baja los pantalones

SALA OSCURA					
ESC./ SEC.	INT./ EXT.	DÍA/ NOCHE	PÁGS.	PERSONAJES	ACCIÓN
3	Interior	Noche	2	Julia	Julia se toma una pastilla y baila
17.2.	Interior	Noche	9	Hombres Padrastra	Caras desfigurandose
17.4.	Interior	Noche	9	Hombres	Los hombres levantan un brazo

HABITACIÓN JULIA Y VICTORIA					
ESC./ SEC.	INT./ EXT.	DÍA/ NOCHE	PÁGS.	PERSONAJES	ACCIÓN
4	Interior	Noche	2	Julia Victoria	Julia y Victoria acostadas en la cama

3.3.2. El desglose de arte

En la segunda lectura que se ha mencionado en el apartado anterior se identifican los elementos que conciernen al diseño de producción. Hacemos una clasificación por colores y los agrupamos en una tabla. En la tabla se especifica la escena o la secuencia, si es interior o exterior, y el espacio al que se refiere en el guion. En cada espacio identificamos los personajes que aparecen, la decoración, el atrezzo, el atrezzo de acción, los vehículos, los animales/ semovientes y la ambientación. En el caso de este corto, no aparecen animales por lo que no se especifica en la tabla.

Cabe mencionar la diferencia entre decoración y atrezzo. El decorador o la decoradora amuebla el interior o exterior de una producción; mientras que el/ la atrezzista se

encarga de los objetos portátiles que son indispensables para la comprensión de la historia. El atrezzo también se diferencia en si es de acción o no. El atrezzo de acción es la utilería que es usada por algún personaje. Además, en la tabla debemos especificar si tenemos que crear algún atrezzo específico en el caso de que no existiera en la vida real o fuera muy difícil conseguirlo.

Por último, con ambientación nos referimos a detalles que se deben tomar en cuenta en el diseño de producción, ya que afectan a la emoción de la escena. Estos detalles pueden ser tangibles o intangibles.

Figura 33

Clasificación por colores de los distintos elementos de diseño de producción

1. INTERIOR. AMANECER. SALÓN JULIA

Julia se encuentra tirada en el suelo junto a una **bolsa** **llena de trozos de cuerpos putrefactos**, empieza a salir el sol y su cara se ilumina con la luz que se cuela a través de la **persiana**. Su expresión es apacible y pasiva.

Julia se levanta, y se coloca frente a la **ventana**, láminas de luz iluminan su cuerpo. Se toma una **pastilla**.

Soy frágil en la mañana, pero menos
que al caer el sol.

3. INTERIOR. NOCHE. SALA OSCURA

Julia se toma una **pastilla** bruscamente y se deja llevar por el ritmo de la música mientras la gente baila a su alrededor.

La noche me aterra, y aun así me
refugio en ella desde que llegué a
esta ciudad. Huía de algo que creía
haber olvidado.

Julia se encuentra incorporada en la **cama** tranquila, y junto a ella, Victoria, que está tumbada de espaldas.

JULIA

La noche que me acosté con
Victoria, por primera vez, no
lloré.

Nota. El subrayado amarillo se refiere a la escena o secuencia; el rojo al atrezzo y el azul al decorado.

Clasificar los elementos nos permite planificarnos mejor y cumplir las necesidades de cada espacio. Además, podemos identificar los retos que se nos presentan y darles una

solución. Un ejemplo de una dificultad en *Cruel y dulce Julia* fue el encontrar dos coches clásicos que se mencionan en el guion.

También hay que tener en cuenta, como comenta Shorter (2012), que los guiones están en constante revisión durante el proceso de producción. El diseñador o diseñadora y su equipo deben estar al tanto y actualizarse de todos los cambios para evitar perder el tiempo y gastar el presupuesto en aspectos que igual ya no se van a grabar. (p.45)

Figura 34

Desglose de arte de Cruel y dulce Julia

HABITACIÓN JULIA. INTERIOR.										
ESC.	DÍA/ NOCHE	PERSONAJES	DECORADO	ATREZZO		ATREZZO DE ACCIÓN		VEHÍCULOS	EFFECTOS	AMBIENTACIÓN
					A crear		A crear			
2	Amanecer	Julia	- Ventana - Persiana			- Pastillas				
17.9.	Noche	Hombre	- Cama	- Peluche		- Pantalones de hombre				

SALA OSCURA. INTERIOR.										
ESC.	DÍA/ NOCHE	PERSONAJES	DECORADO	ATREZZO		ATREZZO DE ACCIÓN		VEHÍCULOS	EFFECTOS	AMBIENTACIÓN
					A crear		A crear			
3	Noche	Julia				- Pastilla				
17.2.	Noche	Hombres Padraastro								
17.4.	Noche	Hombres								

HABITACIÓN JULIA Y VICTORIA. INTERIOR.										
ESC.	DÍA/ NOCHE	PERSONAJES	DECORADO	ATREZZO		ATREZZO DE ACCIÓN		VEHÍCULOS	EFFECTOS	AMBIENTACIÓN

Tras realizar ambos desgloses, se concertó la primera reunión con los directores. Aquí tenemos la oportunidad de solventar nuestras dudas y conocer la perspectiva del director y la directora del cortometraje; pues la visión de los directores en cuanto a la estética y nuestras ideas iniciales marcan el camino de nuestra investigación.

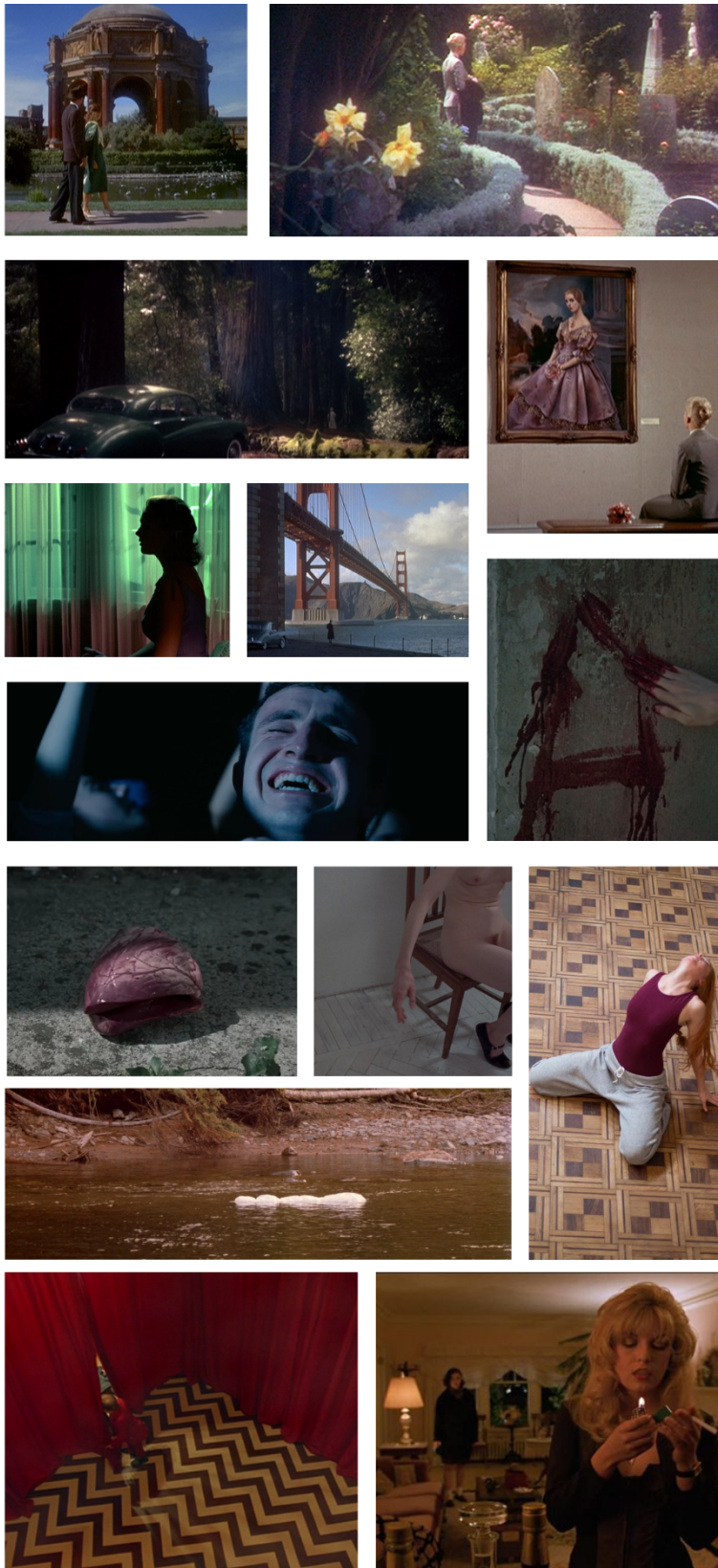
3.3.3. Moodboards

Tras la investigación, desarrollada en el punto 3.2, pasamos a la creación de moodboards.

Los *moodboards* son muros de inspiración que recopilan información sobre ideas y sirven como herramienta visual. En este paso se especifican las ideas mediante la elección de colores, texturas, formas, emociones que queremos evocar, etc. Al crear un *moodboard* tenemos la oportunidad de contribuir creativamente y proponer ideas que los directores no habían contemplado inicialmente. Richard MacDonald (1982) explica que el diseñador de producción, resume y conceptualiza las ideas del director, a la vez que las agrupa para que sumen en un todo. (como se cita en Barnwell, 2006). Sin embargo, debemos tener en cuenta que un *moodboard* puede sufrir cambios. Tras la investigación, se crea un muro inicial que se propone a los directores, estos pueden dar el visto bueno o pueden solicitar cambios.

En una de las reuniones con los directores de *Cruel y dulce Julia*, se estableció que algunas de las escenas de este cortometraje fueron inspiradas por otras escenas de películas como *Vertigo* (Hitchcock, 1958), *Aftersun* (Wells, 2022), *Suspiria* (Guadagnino, 2018) y *Twin Peaks: Fire walk with me* (Lynch, 1992). Se visualizaron y analizaron las películas mencionadas y se diseñó un *moodboard*, como vemos en la figura 35, con todas las escenas que coinciden con el guion de *Cruel y dulce Julia*. Estas imágenes son relevantes ya que han servido como inspiración para los *moodboards* y los diseños de los distintos espacios.

Figura 35
*Moodboard de referencias visuales de
diversas películas*



La figura 36 es el *moodboard* correspondiente a la casa de Victoria. El guion menciona un recibidor, una pequeña sala, el salón y un balcón interior. Se fusionaron estos espacios en un moodboard puesto que debían tener el mismo estilo ecléctico y clásico. Se tomó como referencia el estilo de la casa en la que está inspirada el guion y se aplicó al salón, cuyo espacio no se grabó en la misma casa debido a que el salón de esta era de espacio reducido, provocando una desventaja al equipo de fotografía.

Figura 36
Moodboard de la casa de Victoria



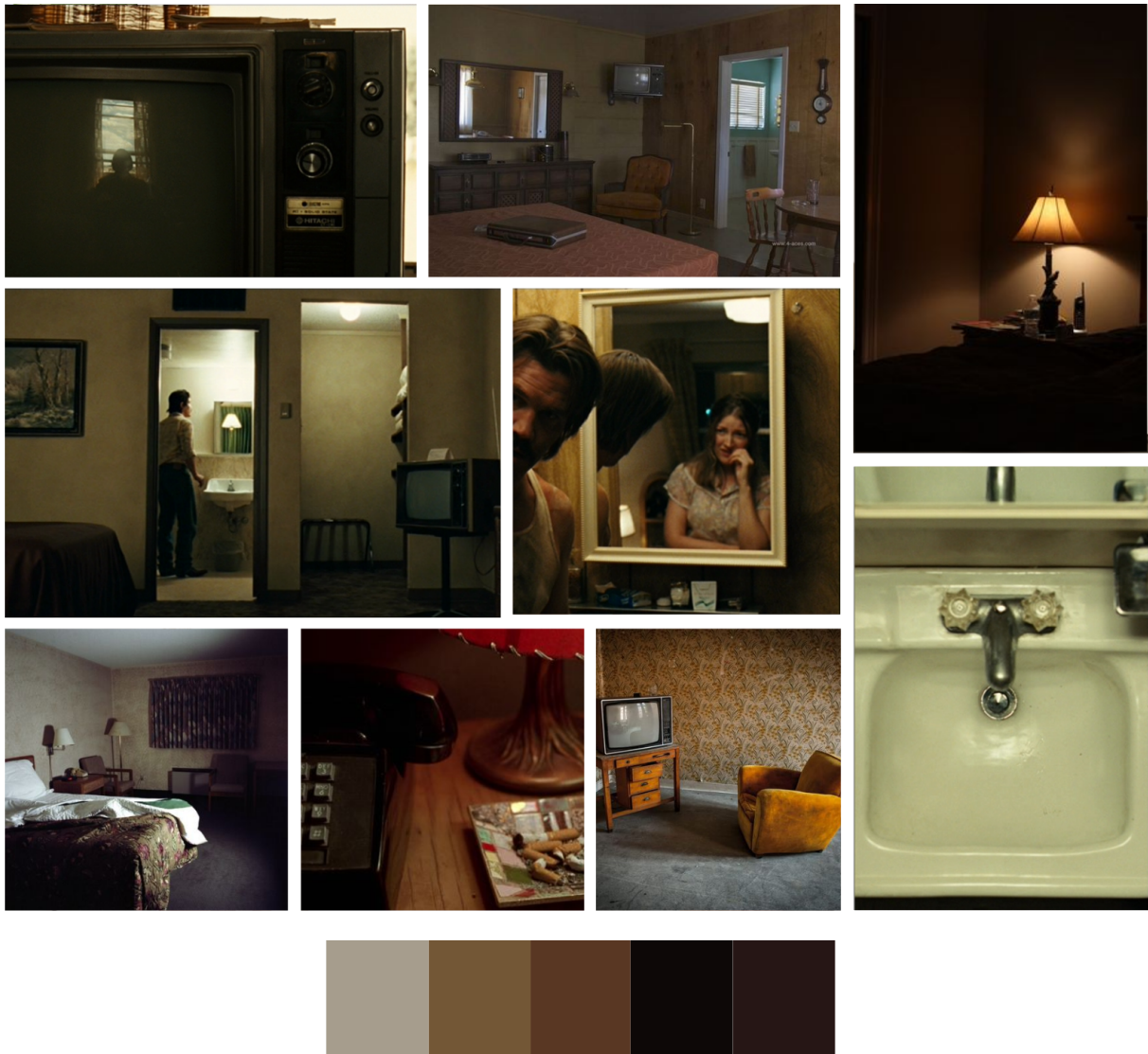
La figura 37 representa el espacio de Julia, su salón. El *moodboard* está inspirado sobre todo en los años 60, teniendo en cuenta la información investigada que se ha mencionado en el punto 3.2.3.; aunque también encontramos elementos de principios de los años 70 como el espejo diseñado por Roger Recal en 1970 o el teléfono de Donald Genaro de mediados de los 70.

Figura 37
Moodboard del salón de Julia



En la figura 38 se representa el espacio del padrastró. Para este *moodboard* se tuvieron en cuenta todas las características expuestas en el punto 3.2.4. Además se decidió aplicar una paleta de colores monocromática con tonos marrones para asociarlo a algo antiguo, reforzando así el análisis realizado en el punto 3.2.4.

Figura 38
Moodboard de la casa del padrastró



El *moodboard* de la figura 39 es una aproximación preliminar a varios espacios que representan un solo concepto: la imaginación de Julia. Sólo existen en la mente de la protagonista. Se escogió representarlos juntos por tratarse de espacios más simples, teniendo un solo aspecto predominante: una cortina, un suelo con formas geométricas, un espejo... Más adelante, se desglosaron los espacios más complejos, creando *moodboards* independientes para cada uno de ellos.

Figura 39

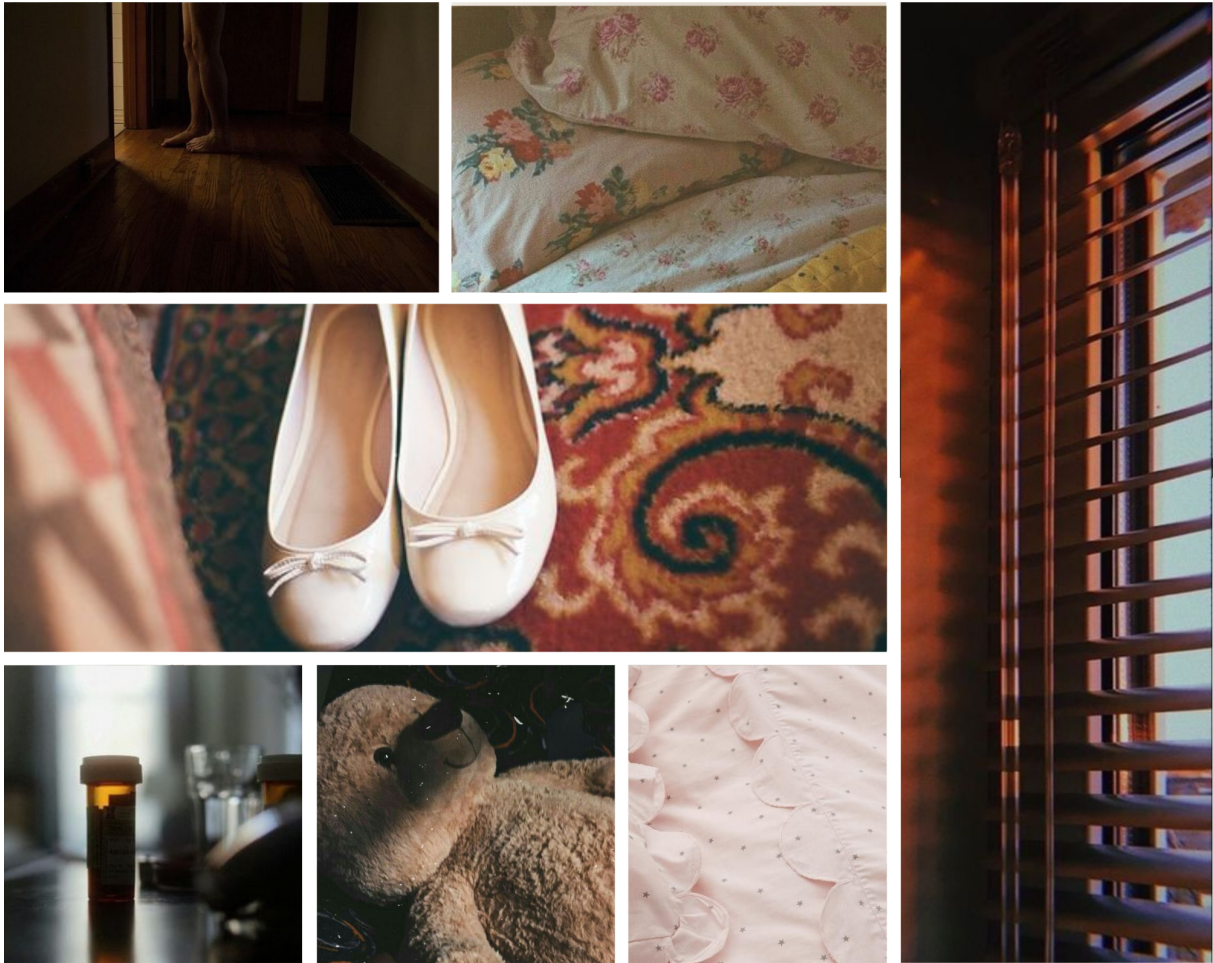
Moodboard de la imaginación de Julia



Algunos espacios, como el de la figura 40, son más complejos y requieren una mayor atención al detalle. Pese a formar parte de la imaginación de Julia, no se incluyen en la figura 39. En esta figura se representa la habitación de Julia. En el guion se menciona como un flashback, por lo que no es exactamente un espacio imaginario pero sí un recuerdo que vive en la mente de Julia.

Figura 40

Moodboard de la habitación de Julia



Otro espacio imaginario es la habitación donde se encuentran Julia y Victoria juntas. Como vemos en la figura 41, este espacio también se ha representado por separado por la necesidad de prestar más atención a los pequeños detalles. En esta habitación se decidió fusionar los colores identificativos de cada personaje. El rojo de Victoria y el rosa de Julia, ya que se trata de un momento íntimo entre las dos.

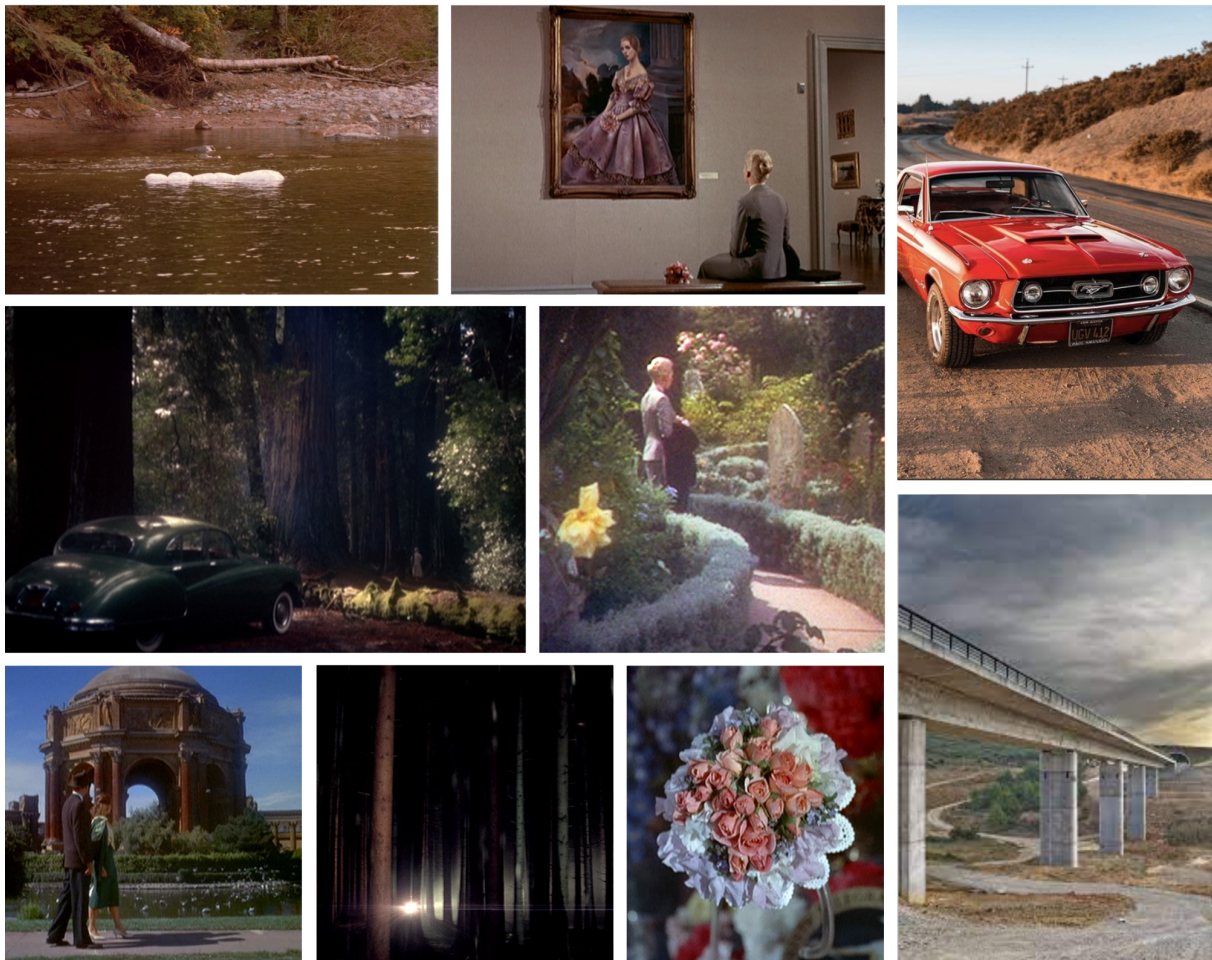
Figura 41

Moodboard de la habitación de Julia y Victoria



Por otro lado, también se ha formado un grupo con los espacios que se llevan a cabo en el exterior, con la excepción del museo, que aunque se considera interior, forma parte de una secuencia que transcurre en el exterior. Este *moodboard* lo podemos ver en la figura 42. Para estas escenas, era clave el uso de dos coches clásicos, un ramo de flores y un cadáver envuelto en bolsas de basura, que conseguimos juntando botellas de plástico llenas de tierra para conseguir la sensación de un cuerpo humano real.

Figura 42
Moodboard de los exteriores



Por último cabe mencionar el *moodboard* del *teaser* representado en la figura 43, en el que se siguió la estética de la habitación donde se encuentran Julia y Victoria, y se tuvieron en cuenta elementos claves del cortometraje como los zapatos de niña, el oso de peluche y la sangre.

Figura 43
Moodboard del teaser



3.3.4. Los diseños de los distintos espacios

Una vez tengamos una investigación hecha, un análisis del guion y unas referencias visuales, pasamos a sintetizar todas nuestras ideas en un boceto en el que se reflejará todo lo que veremos en pantalla finalmente. En el boceto se establecerá el ambiente y la emoción definitiva del espacio.

Este paso lo puede realizar un dibujante, no obstante se recomienda al diseñador y diseñadora de producción aprender esta habilidad como un básico, sin necesidad de ser todo un experto o experta.

Para crear bocetos cada diseñador/a emplea la técnica con la que se sienta más cómodo o cómoda con el fin de expresarse lo mejor posible. Existen muchas técnicas de dibujo, algunos diseñadores prefieren dibujar en papel, ya sea mediante acuarelas, pintura, o lápices, y otros prefieren crear un espacio digital mediante el uso de programas de 3D. Esta última técnica es cada vez más común por lo que se está produciendo una estandarización de su uso en el diseño de producción.

Durante este proceso debemos tener en cuenta los planos que se van a realizar, los ángulos, los objetivos, etc. Si el departamento de fotografía ya tiene un storyboard hecho, podemos tomar este como referencia para comprobar que es lo que se va a ver en cámara y, así, evitar diseñar lo que no vaya a aparecer, puesto que sería una pérdida de tiempo y de dinero. No obstante, pueden darse cambios, ya sea por petición del director/a para el diseño del espacio o en los planos que se vayan a realizar. Es recomendable hacer primeros borradores y confirmar con el director o directora que les convence el diseño, y con la dirección de fotografía que la disposición de los muebles y los objetos no les dificulta ningún movimiento de cámara.

En *Cruel y dulce Julia* se empleó el uso de papel y lápices de colores. También se tuvo en cuenta la perspectiva para poder mostrar en un solo boceto todo lo que veríamos en pantalla en distintos planos.

La figura 44 representa el salón de Victoria con todas las características que hemos expuesto en el punto 3.2.1 y 3.2.2., y en el *moodboard* (fig. 36). Escogimos no centrarnos en realizar bocetos para el resto de estancias que conciernen a Victoria, puesto que no podíamos realizar muchos cambios a petición de la dueña. No obstante, se tomaron fotos de ese espacio y se anotaron los cambios que sí se podían realizar en esa localización para que se relacionara mejor con el estilo de Victoria como vemos en la figura 45.

Figura 44
Diseño del salón de Victoria



Figura 45

Apuntes de la casa de Victoria

Guardar cuadros que puedan resultar anticuados o sean personales. Sustituir, si es posible, por cuadros más apropiados

Guardar objetos que no se relacionen con el estilo de Victoria (abanicos, platos...)

Apartar, si es posible, muebles innecesarios a un lado. Luce muy ajetreado para ser la entrada

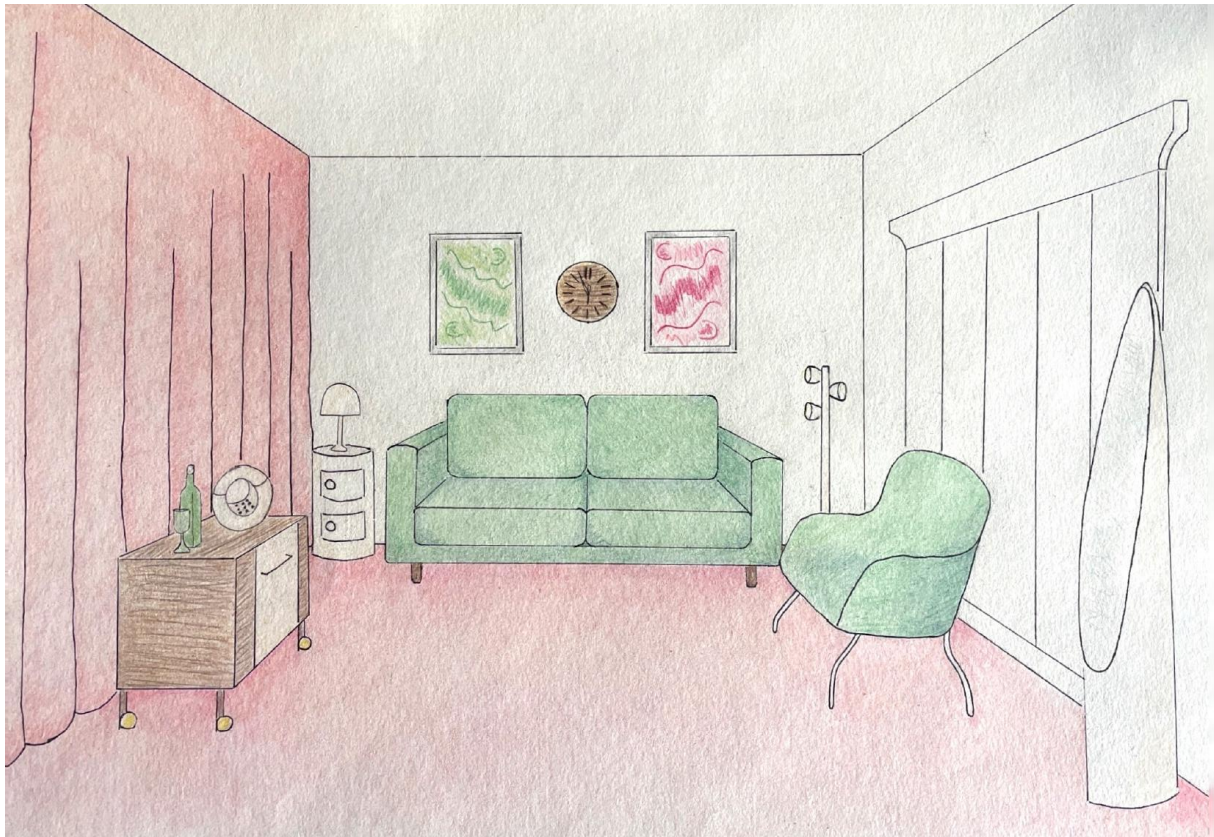


Sustituir cojines por otros con los colores identificativos de Victoria (manta roja o verde para disimular el estampado del sofá?)

La figura 46 representa el salón de Julia. Este espacio se diseñó en función a una localización que, posteriormente y a última hora, tuvo que cambiar. Durante el rodaje, se adaptó este diseño al nuevo espacio, como veremos en los resultados finales.

Figura 46

Diseño del salón de Julia



La figura 47 trata del espacio del padrastro. Este espacio estuvo muy bien definido desde el principio, tanto por los directores como por la diseñadora de producción, por lo que no hubo muchos cambios y quedamos satisfechos.

Figura 47

Diseño de la casa del padrastro



El resto de espacios en el que no era necesario diseñar toda una habitación se realizaron bocetos para establecer cómo se iba a conseguir cada plano. En la figura 48 vemos la habitación de Julia, que consiste en un único plano desde debajo de la cama. Se realizó un boceto simple sobre cómo conseguir ese plano: no se podía usar una cama real ya que no había suficiente espacio para la cámara. La solución que encontramos fue usar un tablero puesto que no se iba a ver. También se tuvo en cuenta el hecho de que es un recuerdo de Julia cuando era pequeña, por lo que seguía viviendo en casa de su padrastro. Por ello se decidió usar atrezzo infantil con una decoración acorde al espacio del padrastro. Al igual que la habitación de Julia, se dibujaron bocetos y se hicieron anotaciones para el resto de espacios sencillos que no requerían un mayor desglose.

Figura 48

Boceto de la habitación de Julia



3.4. Resultados finales

Para este apartado se han seleccionado *frames* del cortometraje de *Cruel y dulce Julia*. Para facilitar la visibilidad de estas imágenes se han modificado el brillo y el contraste.

En las figuras 49, 50, 51 y 52 se muestran los espacios correspondientes a Victoria. En la figura 49 vemos el recibidor de la casa de Victoria. En la figura 50, la sala donde se desviste. La figura 51 muestra el balcón interior que se menciona en el guion, y por último, en la figura 52 se muestra el salón. Una de las preocupaciones era que el estilo de Victoria no se viera apropiado para una chica de su edad, puesto que en la localización de las figuras 49, 50 y 51 no se podían realizar muchos cambios. Sin embargo sí que pudimos esconder los retratos familiares e intercambiar algunas decoraciones pequeñas de la casa por otras más actuales, por ejemplo jarrones y floreros. Quedamos especialmente satisfechos con el salón ya que cumplió las expectativas establecidas tanto en el *moodboard* como en el diseño.

Figura 49

Recibidor de la casa de Victoria



Nota. Extraído del cortometraje *Cruel y dulce Julia*

Figura 50
Salita donde se desviste Victoria



Nota. Extraído del cortometraje *Cruel y dulce Julia*

Figura 51
Balcón interior de la casa de Victoria



Nota. Extraído del cortometraje *Cruel y dulce Julia*

Figura 52
Salón de Victoria



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

En las figuras 53 y 54 se muestra el salón de Julia. Este espacio, como se mencionó durante toda la memoria, fue un verdadero reto debido a la cancelación de la localización original en la que se basaban los bocetos. Debido a estos problemas, se organizó el espacio con solo dos días de antelación, ajustándose a los diseños y consiguiendo la aprobación de uno de los directores. Durante el rodaje, sin embargo, la falta de comunicación entre los directores provocó que uno de ellos no estuviera satisfecho con la disposición. El departamento de diseño se encargó de realizar los cambios convenientes *in situ*, previniendo más retrasos y manteniendo un equilibrio entre la visión de los directores y los planes del equipo de fotografía.

Debido a estos contratiempos, no podemos decir que el resultado final sea satisfactorio a nivel personal. Sin embargo, sí estamos satisfechos de haber podido encontrar un término medio y resolver los problemas prácticos que han surgido durante el rodaje. Además, ha servido como una experiencia de aprendizaje.

Figura 53

Lado izquierdo del salón de Julia



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

Figura 54

Lado derecho del salón de Julia



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

En la figura 55 y 56 observamos el espacio del padrastro. Aunque no es el estilo exacto del estereotípico motel americano, se pudo adaptar su esencia a esta localización. Las dimensiones pequeñas del lugar y el hecho de que no se pudo visitar de forma previa al rodaje fueron obstáculos que pudimos solventar fácilmente con algún cambio con la disposición de los muebles. Estamos muy satisfechos con la representación de este espacio.

Figura 55
Casa del padrastro



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

Figura 56

Detalles de la mesita de noche de la casa del padrastro



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

En las figuras 57, 58, 59, 60, 61 y 62 vemos los espacios que conforman la imaginación de Julia. Se trata de espacios simples como se indica en el punto 3.3.3. La sencillez era necesaria para darle a los planos el peso que requerían. El uso de distintas telas era importante para el cortometraje, pero sobre todo para las escenas donde se representan la imaginación de Julia. Se usaron telas de numerosos materiales y colores: por ejemplo, para la escena de la discoteca (fig. 57), se empleó una tela negra para dar la sensación de más profundidad. Tanto para la escena del baile (fig. 59) como del escenario (fig. 61), se usaron telas rojas, ya que son estereotípicas de un escenario y porque representa la agresividad y la pasión de Julia y Victoria. Para la habitación donde se encuentran Julia y Victoria (fig. 58), se emplearon sábanas de distintos materiales y telas de distintos colores para representar ambas personalidades. Por último, para la escena de la habitación de Julia (fig. 60), elementos como la manta nos ayudaron a balancear el estilo del motel con un ambiente más infantil.

Figura 57

Escena de la discoteca



Nota. Extraído del cortometraje de Cruel y dulce Julia

Figura 58

Habitación de Julia y Victoria



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

Figura 59

Escena del baile



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

Figura 60
Bañera llena de sangre



Nota. Extraído del cortometraje *Cruel y dulce Julia*

Figura 61
Escenario



Nota. Extraído del cortometraje *Cruel y dulce Julia*

Figura 62
Habitación de Julia



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

Por último, las figuras 63, 64, 65 y 66 muestran los exteriores. La figura 65 pertenece a una localización en el interior; no obstante, forma parte de una secuencia rodada en el exterior. Desde el diseño de producción contábamos desde el inicio con los elementos ya proporcionados por cada localización, por lo que no se alteró el espacio de cada uno de ellos, a excepción de la carretera de la figura 63, que para ambientar de manera adecuada el espacio debíamos mojar la carretera para que reflejaran las luces del coche.

Figura 63

Escena de la carretera



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

Figura 64
Escena del puente



Nota. Extraído del cortometraje *Cruel y dulce Julia*

Figura 65
Victoria en el museo



Nota. Extraído del cortometraje *Cruel y dulce Julia*

Figura 66

Julia espiando a Victoria en los jardines



Nota. Extraído del cortometraje Cruel y dulce Julia

En general, tanto el equipo de arte como el de dirección y dirección de fotografía estamos satisfechos con los espacios creados para este cortometraje y cualquier obstáculo que se nos ha presentado, ha servido para gestionarlo mejor en el futuro.

El cortometraje está inacabado. No obstante, se puede visualizar el tráiler en el siguiente enlace: <https://youtu.be/OddfUKa7pX8>

4. CONCLUSIONES

Para concluir, se ha desarrollado una recapitulación de los objetivos, así como unas conclusiones en las que se han expresado nuestras fortalezas y dificultades. Se han dejado resumidas las problemáticas a las que nos hemos enfrentado, buscando reflexionar sobre cómo hemos superado obstáculos y cómo hemos llevado a cabo nuestro trabajo para, así, poder aprender de la experiencia y aplicar soluciones a futuros proyectos.

Por un lado, nuestro primer objetivo alcanzado ha sido profundizar en el rol de diseñador de producción, tanto a nivel teórico como práctico. En esta memoria han quedado reflejadas una investigación exhaustiva sobre el diseño de producción, desde su definición e historia hasta el proceso que se sigue en un entorno laboral.

En la parte teórica de este trabajo se han comentado las diferencias entre el diseño de producción y la dirección de arte; y cómo a veces se pueden solapar ambos roles. Para este cortometraje, hemos ejercido el rol de diseñadora de producción y de directora de arte. Ha sido un reto puesto que el número de personas en el equipo de arte era limitado, lo que suponía una mayor carga de trabajo a nivel personal. No obstante, el plan de trabajo y la división de roles entre las personas del equipo han permitido un trabajo organizado. Esta experiencia ha ayudado a ver las diferencias en ambos roles para poder coordinarlos mejor en el futuro o, en el caso de trabajar en un proyecto con un presupuesto alto, saber dónde acaba el trabajo del diseño de producción y dónde empieza el de dirección de arte.

La organización del tiempo ha sido especialmente difícil por varias razones que han afectado directamente. En el punto 3.3.2. se menciona los cambios que pueden producirse en un guion y cómo el diseñador o la diseñadora debe estar siempre pendiente. En el caso de *Cruel y dulce Julia*, la información no coincide en el guion, el storyboard y en el guion técnico debido a cambios durante la realización de cada documento. Cuando estos cambios sucedían, no se actualizaban los documentos anteriores, por ello la información no coincidía. Esto afectó a nuestro proceso de trabajo ralentizándolo. Como diseñadora de producción, se anotaron todas las dudas y cualquier información que no coincidiera. Además se realizaron reuniones con los directores constantemente para estar al día con cualquier cambio.

Por otro lado, otro factor que afectó al tiempo fue que una parte del equipo de arte se retiró del proyecto, y otra parte permaneció en el equipo pero no asistían a las reuniones ni podíamos comunicarnos con ellas. Este hecho se dio un mes antes del rodaje por lo que se tuvo que reestructurar el equipo a última hora y volver a dividir las tareas entre las personas que sí participaban. Gracias a la reorganización y el apoyo de las personas que permanecieron, pudimos avanzar con nuestro trabajo de manera exitosa.

En el punto 1.4. se han comentado unos riesgos iniciales que se detectaron con las primeras lecturas del guion. Una de las preocupaciones fueron la gran cantidad de espacios que se mencionan en el guion, aproximadamente unos quince. Aunque era todo un reto, fuimos capaces de organizar cada localización mediante los desgloses de guion y de arte. Además se realizaron reuniones con dirección, dirección de fotografía y

producción para aprovechar localizaciones que sirvieran para varios espacios. Por último, se crearon diseños flexibles para que se pudieran adaptar a cualquier localización, puesto que habían muchos sin confirmar hasta última hora.

Esta necesidad de flexibilidad nos hizo marcarnos nuestro segundo objetivo: aprender a combinar varios estilos, como es el barroco y el de los años 60. Este surgió como solución a un problema de comunicación con los directores, pues durante el proceso cambiaron en varias ocasiones de opinión. Gran parte del trabajo consistió en realizar diseños que eran aprobados pero, en poco tiempo, tenían que ser sujetos a cambios. Para solventarlo, escogimos realizar diseños que combinaran los estilos que los directores proponían. Al buscar las localizaciones para el rodaje, sin embargo, implementar los diseños híbridos fue imposible. Cuando se confirmó el espacio de Victoria, nos dimos cuenta que no podíamos realizar grandes cambios a petición de la dueña, ciéndonos al estilo ya presente. El espacio de Julia cambió durante el rodaje, pues los dueños cancelaron en último momento y se buscó una nueva localización tres días antes del rodaje. Por ello, consideramos que durante la preproducción conseguimos superar este objetivo, aunque durante la producción estos diseños no pudieron verse reflejados.

También nos marcamos como objetivo aprender a dirigir un equipo de trabajo en base a la colaboración y el respeto mutuo. Aunque consideramos que este ha sido cumplido, cabe destacar que en gran medida se ha visto sujeto a las acciones de otras personas. Una parte del equipo, como mencionábamos, se apartó del proyecto y, por ello, este objetivo solo ha podido cumplirse parcialmente. A pesar de estas dificultades, consideramos que, en lo que respecta a nuestra parte de trabajo, se ha procedido de la mejor forma posible y por ello quedamos satisfechos. Se han organizado las tareas teniendo en cuenta las preferencias de cada miembro del equipo. Además se ha expresado en cada reunión la importancia de que se sintieran libres de dar su opinión y a realizar críticas constructivas en caso necesario.

En cuanto al último objetivo, mantener una buena comunicación entre departamento de fotografía y dirección, consideramos que lo hemos superado con éxito. Hemos estudiado esto en profundidad en el apartado 2.2. de esta memoria, lo que nos ha ayudado a informarnos sobre la relación entre nuestro departamento y el de dirección de fotografía. Durante todo el proceso de preproducción y del rodaje se ha mantenido una buena sincronización y ambos departamentos estamos satisfechos con el resultado final.

Como hemos ido comentando, consideramos que todos nuestros objetivos han sido cumplidos. Además, hemos conseguido completar y trabajar dentro de un equipo para conseguir un producto final: el cortometraje *Cruel y dulce Julia*. Esta experiencia nos ha

sido muy valiosa, permitiéndonos acercarnos a un proyecto más ambicioso y cercano al mundo profesional que los realizados hasta el momento. Los errores y las dificultades a los que nos hemos enfrentado nos han ayudado a buscar soluciones nuevas, saliendo de nuestra zona de confort y enfrentándonos a nuevos retos; y también nos han hecho poner en valor nuestro trabajo a nivel personal. Por ello, consideramos que nuestro trabajo ha sido satisfactorio y quedamos contentas con el proceso y el resultado.

5. BIBLIOGRAFÍA

Ankenbauer, S. (17 de enero de 2019). *In the Mütterhaus: A Conversation with Suspiria's Production Designer, Inbal Weinberg*. Bright Lights. <https://brightlightsfilm.com/in-the-mutterhaus-a-conversation-with-suspirias-production-designer-inbal-weinberg/#.YPVTrTNR1PZ>

Barnwell, J. (2004). *Production design. Architects of the screen*. Wallflower Press

Barnwell, J. (2018). *Diseño de producción para pantalla*. Parramón

Batavia. (s.f.). *Diseño escandinavo: historia y características*. <https://batavia.es/blog/disenio-escandinavo-historia-caracteristicas/>

Baugh, M. (s.f.). *The Guild: Local 800 History*. Art Directors Guild. <https://adg.org/the-guild/full-history/>

Blanco, Y. (24 de abril de 2021). *De la femme fatale a la nueva mujer. La imagen de la mujer en el arte*. ArteyAlgo. <https://arteyalgotomas.com/2020/04/24/de-la-femme-fatale-a-la-nueva-mujer-la-imagen-de-la-mujer-en-el-arte/>

BygoneTheatre (7 de mayo de 2014). *Set Design Inspiration - Mid Century Modern*. <https://bygonetheatre.wordpress.com/2014/05/07/set-design-inspiration-mid-century-modern/>

Design Addict. (s.f.). *Design In The 1960s*. <https://designaddict.com/design-in-the-1960s/>

Ede, L. (2010) *British Film Design. A history*. I.B.Tauris

Evolución de la dirección artística. (26 de noviembre de 2018). CinemArt. <http://cinemartus.blogspot.com/2018/11/evolucion-de-la-direccion-artistica.html>

Fiell, C. y P. (2017). *1000 Chairs*. Taschen

Francisco Pérez, L. (2021). *Diseño de producción: en qué consiste y cómo se hizo en Parasite*. Aprendercine <https://aprendercine.com/disenio-produccion/>

Heras, M. (12 de marzo de 2019). *La decoración de los años 60*. Decor Tips. <https://decortips.com/es/casas/la-decoracion-de-los-anos-sesenta/>

Hitchcock, A. (Director). (1958). *Vertigo* [Película]. Alfred J. Hitchcock Productions.

Iese Business School de Navarra. (1 de diciembre de 2020) . *¿Qué es el método de caso?* <https://www.iese.edu/standout/es/metodo-caso-que-es/>

Kazan, E. (Director). (1954). *La ley del silencio* [Película]. Horizon Pictures.

Key, C. (14 de marzo de 2022). *El interiorismo y los años 60*. Carla Key. https://carlakey.com/blog/153_el-interiorismo-y-los-anos-60.html

Lara, C. (5 de octubre de 2016). *Sobre el uso del color en <<Vértigo>> (1958)*. In the name of cinema. <https://inthenameofcinemaweb.wordpress.com/2016/10/05/sobre-el-uso-del-color-en-vertigo-1958/#:~:text=El%20v%C3%A9rtigo%20se%20nos%20representa,su%20asumido%20papal%20de%20madre.>

Moreno Mora, M. M., Calderón Rivas, J. A.. (7-11 de mayo 2018) *El Color como Elemento Narrativo dentro de La Producción Audiovisual "Red: El Lado Oscuro de Los Colores"*. 17 Festival Internacional de la Imagen. Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.

MST Concept Design School. (1 marzo 2023). *¿Qué es el diseño de producción?* <https://www.mstscool.mx/post/dise%C3%B1adores-de-produccion>

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine*. Iberautor Promociones Culturales

Palomares, A. (21 de noviembre de 2018). *La Femme Fatale, un personaje de cine creado para "atar" a la mujer y que acabó liberando su feminismo*. Tendencias. <https://www.tendencias.com/feminismo/femme-fatale-personaje-cine-creado-para-atar-a-mujer-que-acabo-liberando-su-feminismo>

Sergio (15 de enero de 2007). *Equipo. Capítulo II. Dirección de arte* <http://materiaarte.blogspot.com/p/el-departamento-de-arte.html>

Shorter, G. (2012). *Designing for screen. Production design and art direction explained*. The Crowood Press

Simonet, A. (enero 2021). *Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace*. Anna&Co. <https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>

The Cinema Cartography. (29 de julio de 2015). *Colour in Storytelling* [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&ab_channel=TheCinemaCartography

Treintaycinco mm. (1 de diciembre de 2022). *Diseño de producción, ¿es lo mismo que Dirección de arte?* <https://35mm.es/disenyo-produccion/>

Verslalune, M. (27 de abril de 2014). *Década de los 60: Breve aproximación en Diseño de Producto. Arte, Diseño y Producto*. <http://disenyartproducte.blogspot.com/2014/04/decada-de-los-60-breve-aproximacion-en.html>

Yalcinkaya, G. (1 de noviembre de 2018). *Luca Guadagnino looked to "forefathers of modernism" for *Suspiria* sets, says designer*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2018/11/01/suspiria-sets-luca-guadagnino-modernism-production-designer-interview/#:~:text=Luca%20Guadagnino%27s%20rendition%20of%20horror,says%20production%20designer%20Inbal%20Weinberg>

6. FILMOGRAFÍA

Coen, J; Coen, E. (Directores). (2007). *No es país para viejos* [Película]. Miramax Films; Paramount Vantage; Scott Rudin Productions; Mike Zoss Productions.

Curtiz, M. (Director). (1945). *Alma en suplicio* [Película]. Warner Bros.

Fleming, V; Cukor, G; Wood, S. (Directores). (1939). *Lo que el viento se llevó* [Película]. Metro Goldwyn Mayer; Selznick International Pictures.

Godard, J.L. (Director). (1960). *Al final de la escapada* [Película]. Georges de Beauregard.

Griffith, D.W. (Director). (1916). *Intolerancia* [Película]. Triangle & Wark.

Griffith, D.W. (Director). (1920). *Las dos tormentas* [Película]. D.W. Griffith Productions.

Lang, F. (Director). (1945). *Perversidad* [Película]. Universal Pictures.

Lang, F. (Director). (1954). *Deseos humanos* [Película]. Columbia Pictures

Murnau, F.W. (Director). (1922). *Nosferatu: Una sinfonía del horror* [Película]. Jofa Atelier
Berlin Johannisthal; Prana Film GmbH.

Pastrone, G. (Director). (1914). *Cabiria* [Película]. Itala film.

Porter, E.S. (Director). (1903). *Asalto y robo de un tren* [Película]. The Thomas Edison Co.

Siodmak, R. (Director). (1946). *Forajidos* [Película]. Universal Pictures

The Great Courses (2016). *The femme fatale* (Temporada 1, Episodio 14). *The secrets of Great
Mystery and Suspense Fiction* [Serie de Televisión]. The Great Courses.

Tourneur, J. (Director). (1942). *La mujer pantera* [Película]. RKO Pictures.

Wiene, R. (Director). (1920). *El gabinete del Dr. Caligari* [Película]. UFA

Wilder, B. (Director). (1944). *Perdición* [Película]. Paramount Pictures.

Wilder, B. (Director). (1950). *El crepúsculo de los dioses* [Película]. Paramount Pictures.