

UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

Espacio arquitectónico y vida íntima del personaje protagonista en *Café para dos*

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciado
en Cine y Audiovisuales

Autor:

Diego Paúl Coronel Segovia

CI: 0106561442

Correo electrónico: suco93coronel@hotmail.com

Tutor:

PhD. Walter Geovanny Narváez Narváez

CI: 0104391586

Cuenca-Ecuador

10-noviembre-2022

Resumen:

Esta investigación se propone hacer un estudio acerca del espacio arquitectónico: ambientación, utilería y vestuario, y cómo estos se conjugan para develar la vida íntima y la evolución del personaje protagonista en el cortometraje *Café para dos*. Para la realización de este trabajo se tendrá en cuenta los conceptos de algunos autores, entre estos: Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari con su libro *Escenografía cinematográfica* (2011); Diana Fernández y Derubín Jácome Rodríguez con *Vestir el personaje: Vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática* (2018); Raúl Serrano con su libro *Creación de personajes cinematográficos: el espejo de celuloide* (2010). Los cuales establecerán las bases para el análisis de las películas referenciales de este proyecto, estas son: *Lo que el viento se llevó* (1940), de Víctor Fleming; *La teta asustada* (2009), de Claudia Llosa; y *Retrato de una mujer en llamas* (2019), de Céline Sciamma. Así pues, la metodología a seguir está relacionada con la investigación/creación, cuyos resultados serán expuestos en el producto audiovisual. Con esto se espera realizar un aporte para que futuros cineastas sean conscientes de lo importante que es tener en cuenta al personaje y su caracterización mediante la creación de escenarios capaces de expresar su interioridad.

Palabras claves: Dirección de arte. Vida íntima. Personaje protagonista. *Café para dos*. Espacio arquitectónico.

Abstract:

This research come up with a study about the architectural space: setting, props and costumes, and how these are combined to reveal the intimate life and the evolution of the leading character in the short film *Café para dos*. To accomplish this work, the concepts of some authors will be taken into account, among them Mónica Gentile, Rogelio Díaz and Pablo Ferrari with their book *Escenografía cinematográfica* (2011); Diana Fernández and Derubín Jácome Rodríguez with *Vestir el personaje: Vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática* (2018); Raúl Serrano with his book *Creación de personajes cinematográficos: el espejo de celuloide* (2010). Which will establish the bases for the analysis of the referential films of this research, these are: *Gone with the Wind* (1940), by Víctor Fleming; *La teta asustada* (2009), by Claudia Llosa; and *Portrait of a Lady on Fire* (2019), by Céline Sciamma. Thus, the methodology to be followed is related to research/creation, the results of which will be showed in the audiovisual product. With this, it is hoped to make a contribution so that future filmmakers are aware of how important it is to take into account the character and his characterization through the creation of scenarios capable of expressing his interiority.

Keywords: Art direction. Intimate life. Main character. *Café para dos*. Architectural space.

Índice

Resumen	2
Abstract	3
Licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional.....	6
Cláusula de Propiedad Intelectual.....	7
Introducción.....	8
Capítulo I. Espacio arquitectónico y vida íntima	10
1. Antecedentes.....	10
2. Dirección de arte	13
2.1. Componentes de la dirección de arte	15
2.1.1. Documentación.....	15
2.1.2. Lookbook y Moodboard	15
2.1.3. Concepto visual	16
2.1.4. Paleta de color	17
2.1.5. Textura.....	18
2.1.6. Iluminación.....	19
3. Espacio arquitectónico	20
3.1. Escenografía cinematográfica: Set y locaciones.....	20
3.2. Herramientas para el diseño escenográfico.....	23
3.2.1. Bocetos	23
3.2.2. Storyboards.....	24
3.3. Mundo del personaje y universo dramático	25
3.4. Utilería cinematográfica: Objetos narrativos y objetos simbólicos	28
4. Vida íntima del personaje	30
4.1. Diseño de personajes.....	30
4.1.1. Vestuario.....	31
4.1.2. Personaje y vestimenta	32
4.1.3. Maquillaje y peinado	33
4.2. El personaje cinematográfico.....	34
4.2.1. Personajes planos y redondos	35
4.2.2. Transformación del personaje	36
5. Metodología	38

Capítulo II. Análisis fílmico	41
1. <i>Lo que el viento se llevó</i> (1939) y la escenografía como expresión visual.....	41
2. <i>La teta asustada</i> (2009): la utilería como representación de la protagonista ..	48
3. <i>Retrato de una mujer en llamas</i> (2019): el desarrollo del vestuario de las protagonistas.	54
Capítulo III. Propuesta de arte para el cortometraje <i>Café para dos</i>	61
1. Carpeta de arte	61
1.1. Visión del director	61
1.2. Desglose de guión	62
1.3. Concepto visual	63
1.4. Paleta de color	64
1.5. Mood board	65
1.6. Diseño de personajes	66
1.7. Vestuario, maquillaje y peinado.....	66
1.8. Atmósfera: espacio arquitectónico, escenografía, locaciones	67
1.9. Utilería: objetos narrativos y objetos simbólicos	68
2. Carpeta de arte	70
Conclusiones y recomendaciones	80
ANEXOS	83
Fragmento y desglose de guión	83
Resultados del cortometraje.....	85
Referencias bibliográficas	91

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Diego Paúl Coronel Segovia, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Espacio arquitectónico y vida íntima del personaje protagonista en *Café para dos*", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 10 de noviembre de 2022



Diego Paúl Coronel Segovia

C.I: 0106561442

Cláusula de Propiedad Intelectual

Diego Paúl Coronel Segovia, autor del trabajo de titulación "Espacio arquitectónico y vida íntima del personaje protagonista en *Café para dos*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 10 de noviembre de 2022

|



Diego Paúl Coronel Segovia

C.I: 0106561442

Introducción

Este trabajo propone estudiar la vida íntima del personaje protagónico del cortometraje *Café para dos*, y su exteriorización a través de la escenografía, utilería y vestuario. Por medio de una búsqueda bibliográfica se ha constatado que no existe un enfoque claro y preciso acerca del mundo del protagonista relacionado con la intimidad y los elementos de la puesta en escena. Basándonos en esto se ha establecido la siguiente pregunta para nuestro estudio: ¿Cuáles son los recursos de la dirección de arte que ayudan a exteriorizar el mundo interno del personaje y que pueden ser funcionales en el protagonista del cortometraje *Café para dos*?

Para conseguir los objetivos de este proyecto, la metodología a utilizar es la investigación/creación, esta corroborará a cumplir con el objetivo general que es establecer y definir los componentes del espacio arquitectónico de la dirección de arte con respecto a la vida íntima de la protagonista y así formular la propuesta de arte para el cortometraje *Café para dos*. Para esto se seguirán tres objetivos específicos: primero, conceptualizar teóricamente los componentes del espacio arquitectónico cinematográfico y su relación con la vida íntima del personaje protagonista; segundo, determinar y analizar los elementos del espacio arquitectónico relacionados con la vida íntima del personaje en tres películas referenciales; tercero, desarrollar la propuesta de dirección de arte para el cortometraje.

Consecuentemente, el proceso investigativo se dividirá en tres capítulos. En el capítulo I titulado “Espacio arquitectónico y vida íntima” se trata todo lo concerniente a la escenografía cinematográfica, a la utilería y al vestuario, relacionado con la vida íntima del personaje cinematográfico. En el capítulo II “Análisis filmico” se realizará un análisis de tres películas que están relacionadas con nuestro tema de estudio: *Lo que el viento se llevó* (1939), de Victor Fleming; *La teta asustada* (2009), de Claudia Llosa; y *Retrato de una mujer en llamas* (2019), de Céline Sciamma; también se seguirán los libros *Escenografía cinematográfica* (2011), de Gentile, Díaz y Ferrari, y *Vestir al personaje* (2018), de Diana Fernández y Derubín Jácome. Finalmente, en el capítulo III se desarrolla la propuesta de arte dirigida hacia el cortometraje *Café para dos*; en el cual

se presentará la propuesta estética de los tres elementos que se trabajarán en el cortometraje, la respectiva adecuación de las locaciones para que vayan acorde con la narrativa de la historia, así como también, se propondrán los diferentes vestuarios que tendrá la protagonista, los cuales ayudarán a expresar la vida interna de ésta, conforme se desarrolla el cortometraje.

Capítulo I. Espacio arquitectónico y vida íntima

En este primer capítulo se va a desarrollar ciertos aspectos teóricos relacionados con el espacio arquitectónico y la vida íntima en la producción cinematográfica. Para esto se va a realizar un viaje teórico a través de cuatro apartados: primero se analizará los antecedentes; segundo se revisarán los elementos del diseño de arte; tercero se profundizará en el espacio arquitectónico; en el cuarto se abordará los componentes de la vida íntima en relación con la dirección artística. Finalmente, se hablará acerca de las metodologías que se aplican en este estudio.

1. Antecedentes

En este apartado se revisan los antecedentes del tema de esta investigación. En un inicio se tratan algunos datos históricos de la dirección de arte, luego se hace un recuento de algunos hechos que marcaron la escenografía y como tercer punto se habla acerca de los inicios del vestuario. Estos puntos son necesarios para dar una idea al lector del comienzo de la dirección de arte.

La Dirección de Arte engloba varios departamentos artísticos, entre estos la ambientación, el vestuario y la utilería; elementos que ya eran usados en el mundo del teatro antes del cine, lo que indicaría que en estas salas de espectáculos nacieron las nociones que establecerían las bases para la futura dirección de arte cinematográfica. Los elementos que forman parte de la dirección de arte pueden ser rastreados hasta la época del teatro, ya que, en el escenario teatral se dieron las primeras puestas en escena.

La escenografía tiene su origen en el teatro griego. En el siglo dieciséis, Sebastiano Serlio fue el primer artista escénico que publicó sus diseños escenográficos. En sus decorados usaba la técnica de la perspectiva, la cual surge en el Renacimiento, dándole así más realismo a las mismas. A su vez, en Italia surge La Comedia del arte, la cual utilizaba escenografías pintadas en telones lo que facilitaba su traslado, ya que las representaciones eran ambulantes. (Rupnik, 2018, p. 9)

Así, se podría argumentar que la estructura en donde se realizaba performance de entretenimiento teatral, donde se mostraba a un público un acto con toda una estética elaborada (escenografía, vestuario y utilería) fue la cuna en donde empezó a desarrollarse lo que en un futuro formaría la dirección de arte en el cine.

Según León Barsacq, citado por Beatriz Zurro, La dirección de arte es un departamento que nació, en 1908, pues señala textualmente a “1908 como un año clave en la historia del diseño cinematográfico. [...] la cámara se desvincula del trípode, introduciéndose así en la acción y desplazándose por su interior” (2015, p. 16). Este tipo de avance le dio al cine la tarea de crear escenarios tridimensionales, estos debían cumplir con la función de mantener la ilusión realista para el espectador.

Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari, en su texto *Escenografía cinematográfica* (2011), plantean algunos antecedentes significativos en la historia de la dirección de arte. En “1909, Antón Grot sienta los primeros precedentes del diseño de producción escenográfico, ya que para confeccionar los diseños de los filmes en que trabajaba realizaba dibujos detallados en perspectiva” (p. 132). Adicional a este dato, hacen mención a Joseph Urban, quien

dejó una importante huella en la historia del diseño escenográfico, ya que él propuso que se creara un nuevo cargo profesional que se ocupase de la dirección de la estética de la película. [...] alrededor de 1920, se crea, por petición de Urban, una figura profesional específica para cada área. (2011, p. 132)

Estos datos referenciales dan luz del camino que ha recorrido la dirección de arte gracias a algunos personajes que se desarrollaron en esta rama cinematográfica. Al avanzar en el tiempo, aparece George Méliès, una figura bastante emblemática en el cine, quien supo explotar los elementos de la dirección de arte. Este cineasta francés es un gran referente del cine y la puesta en escena, ya que en sus trabajos realizaba espectáculos con escenografías espectaculares, vestuarios y objetos que hacían honor a la pomposidad; Méliès realizaba, diseñaba el vestuario y hacía uso de maquetas, muñecos y decoraciones, todo esto, junto con el cinematógrafo de los Lumière creó una nueva forma artística; por tal motivo Méliès es considerado el pionero de las escenas cinematográficas artificiales (Rupnik, 2018, p.10).

Junto a estas, también se daba el desarrollo del vestuario y de los objetos que podrían conformar dichos escenarios. Estos dos ítems nacieron a manera de decorados para potenciar lo que se veía en escena y así ambientar a los personajes en el momento en el que se encontraban en el escenario.

La vestimenta, en su origen, también tuvo esa primera interpretación, la de ser un decorado más, a la vez que se le acuñaba otros dos propósitos, el de pudor y el de protección. Sin embargo, con el tiempo estos dos propósitos fueron quedando rezagados, perdurando el de ser un decorado. Con esto la ropa se convierte en ambivalente, por medio del cual se intenta saciar tendencias en la contracción del individuo, es decir, el vestuario es un espacio de conflicto y conciliación (Flügel, 2015, p. 210).

Entre los años veinte y cincuenta, la dirección de arte empieza a acrecentarse, debido a que los directores empezaban a buscar un estilo visual original para sus películas. Como dato referencial, se tiene a Wilfred Buckland, quien fue “el primer creativo del mundo del cine con el título de “director de arte” [...] y desarrolló una forma de minimalismo y un tipo de iluminación tipo Caravaggio que rodeaba a los personajes de oscuridad exceptuando una luz lateral” (Rizzo, 2007, p. 06). Siguiendo los pasos de Buckland se presenta William Cameron Menzies, quien realizó dibujos a manera de viñetas que tomaron el nombre de *storyboards*, reconocido también por ser el diseñador de producción en la creación de la imagen y la estética visual de la película *Lo que el viento se llevó* (1939), de Victor Fleming (Rupnik, 2018, p.11).

Gracias al advenimiento del color, se abrieron nuevas posibilidades expresivas en el diseño cinematográfico. [...] los directores de arte pasaron a ocupar el cargo de diseñador de producción, sus ayudantes heredaron el título de directores artísticos. Los primeros se encargaban del diseño global de la película, los segundos eran los responsables de administrar el presupuesto del departamento artístico y de supervisar todo el proceso de construcción de los decorados (Zurro, 2015, p. 17).

Con este avance urgía la necesidad de mostrar texturas y colores en los vestuarios de los personajes, el monocromático ya no era lo que reinaba en las películas, ahora el multicolor era quien tomaba su puesto, esto obligó a que muchas producciones pongan especial énfasis en este tipo de elemento narrativo.

Respecto a la teoría sobre la dirección de arte, tenemos: *Historia uno: recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía*, realizado por María Gabriela Gonzáles Ortega, en 2015, que habla acerca del diseño de producción o dirección de arte y de cómo pueden brindar vida a sus personajes y al mundo que los rodea por medio de las paletas de color, la escenografía, la utilería y el vestuario. En 2015, Diana Pilar Villamar Rivas desarrolla la tesis *Enchufe TV: la atmósfera dramática. Estética de cinco minutos* la cual muestra como la dirección de arte y sus elementos son necesarios para apoyar el sub texto de una narración. Diana Carolina Guerra Estrada, en 2015, elabora el tema *Construcción verosímil del personaje protagonista del guión Ella manda a partir de sus tres dimensiones: Física, psicológica y social*. Este trabajo ahonda en la construcción del personaje en sus tres niveles: físico, psicológico y social, elementos que ayudan para crear la verosimilitud de dicho personaje en el contexto de la obra en la que se desenvuelve y hace énfasis en dichas dimensiones y su complejidad con el personaje y su evolución a lo largo de la obra y sus acciones.

También se realizó una búsqueda externa a los repositorios de la Universidad de Cuenca, encontrando dos tesis pertenecientes a la Universidad de las Américas, la una realizada por Nicole Alejandra Ruiz Haro, en 2020, titulada *La puesta en escena, elementos para la construcción de un lenguaje cinematográfico*, que trata de un análisis de algunos elementos de la puesta en escena que permiten crear espacios para narrar, por medio de la estética, la visión de un realizador. La segunda tesis está a cargo de Nancy Soledad Rivera, en 2020, quien realizó el proyecto investigativo *Los ambientes en el diseño de producción nos permiten construir el estado psicológico del protagonista de umbral*. Si bien esta tesis está relacionada con el tema de nuestro estudio, posee otra perspectiva, el proyecto está dirigido para el género thriller psicológico en el cual la dirección de arte es muy necesaria para mostrar el estado mental y emocional de los personajes y proporcionar información de la historia.

2. Dirección de arte

En este apartado se realiza un planteamiento de conceptos generales acerca de la dirección de arte para que el lector se familiarice con los términos y con los aspectos que rodean al departamento de arte y que se encuentran expuestos a lo largo del proyecto. En primer lugar, se establece una diferencia entre dirección de producción y

dirección de arte, luego se describen los componentes que la dirección de arte usa para elaborar la estética de la película.

Antes de entrar en materia, se va a diferenciar dos términos que suelen ser parecidos, diseño de producción y dirección de arte, sin embargo, tienen sus diferencias, y esto lo expuso Michael Rizzo (2007):

El diseñador de producción es responsable del concepto visual de la película a través del diseño. [...] El diseñador es la esencia, la fuerza creativa del departamento de arte. [...] el director artístico hace posible que el proceso del diseño pase de los esbozos a la realización física de los decorados y es quien dirige y manda el departamento de arte, controla la fabricación de decorados y los gastos y presupuestos de los mismos. (p. 3-4)

Tal y como se puede observar, el director de producción y el director de arte son profesiones distintas, ya que cada uno tiene su función dentro del departamento de arte; mientras el uno se encarga de la estética y el diseño, el otro se encarga de plasmar en real y físico lo que se ha diseñado. Sin embargo, y a pesar de esta ligera diferencia, ambos trabajan en conjunto para que el departamento de arte desempeñe sus labores de una manera organizada y profesional.

Una vez que se ha establecido la diferencia entre estos dos términos, aquí, en esta investigación se hará un enfoque en la dirección de arte. Precisamente este departamento puede ser definido, según Félix Murcia, como “la creación y obtención de los espacios concretos necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guion, de forma que esta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine” (2002, p. 10). Por esta razón, el director de arte debe trabajar de la mano con el director para conocer de una manera más específica la visión que este tiene con la estética a plasmar en la película. A este concepto se adjunta el de María Vázquez, el cual dice que la dirección de arte es “el mundo creado para la película, donde todo lo que aparece dentro del encuadre habla de forma muda sobre el personaje, su entorno y su situación” (2011, p. 2).

Por ello, cada objeto, desde la pintura de una pared hasta una pequeña maceta colocada en un estante, está ubicado con un propósito específico y no al azar. Siempre siguiendo la línea conceptual trazada por el director, es decir, todo lo que se construya y

se coloque en la puesta en escena es escogido por cumplir con las especificaciones o características que complementen al personaje, así como también a la narrativa de la historia.

2.1. Componentes de la dirección de arte

2.1.1. Documentación

La documentación es un proceso obligado que el director y el diseñador de arte deben seguir para lograr una correcta puesta en escena. Como lo menciona Rizzo en su libro: “la búsqueda de documentación visual es una fase esencial para la definición del concepto visual, las paredes del departamento de arte se cubren de cantidades de imágenes en color: íconos, índices, símbolos y metáforas del concepto visual de la película” (2007, p.53). Tal como se puede ver, la recolección de documentación es un eje fundamental al momento de establecer un concepto estético y visual para una película, puesto que, el director o diseñador, al llenarse de la información necesaria, podrá adentrarse y comprender de mejor manera la esencia del filme y, por tanto, crear una atmósfera sujeta a la historia que se cuenta, es decir, al mundo diegético. Entonces, la documentación es la recolección de datos de distintas fuentes, tales como: revistas, pinturas, fotografías, videos, internet, literatura y la *Fox Studio Research Library*. Estas son solo algunas de las opciones donde un director de arte puede documentarse para realizar su trabajo estético.

2.1.2. *Lookbook* y *Moodboard*

El *lookbook* es una herramienta que se usa para plasmar la idea visual que se tiene con respecto al estilo, visión y motivo de una película. Está formado por “una colección de fotogramas de películas, fotografías u otro aspecto visual que son compiladas para ilustrar la visión de un cineasta hacia un film” (DeGuzman, 2021, p. 1).¹ Por tanto, este componente es importante para poder transmitir la idea hacia todos quienes conforman el crew de la película, puesto que en este se incluyen la atmósfera y el tono, la composición, los colores y los detalles de la locación. De esta manera, se vuelve una guía visual para el equipo explicando opciones creativas específicas con

¹ La cita en inglés dice: “[...] a collection of movie stills, photographs, or any other visuals that are compiled to illustrate a filmmaker’s vision for a film”. Todas las traducciones son nuestras a menos que se indique lo contrario.

respecto a ciertos puntos de mayor importancia y también genera libertad hacia el equipo para que actúe de manera independiente al director.

El *moodboard* es una herramienta muy útil para el director de arte que consiste en hacer un collage de imágenes que estén relacionadas con la película, es decir, locaciones, colores, texturas que sean necesarios para crear la estética del film. Por medio de esta técnica se puede idear el universo visual de un proyecto, sirve también como un muro de inspiración para que el director desarrolle su creatividad. Así lo afirman Tamayo y Hendrickx en su libro: “es un collage abigarrado de imágenes diversas recopiladas por el director de arte de cualquier fuente, que contienen los colores, las formas, las referencias culturales, los patrones, las texturas, los diseños y demás elementos que comunican la sensación, atmósfera o estado de ánimo” (2016, p. 76) (véase figura 3). De esta manera, el director junto al departamento de arte tendrá una mejor idea de cómo se va a trabajar en la estética de la película para que no haya problemas al momento del montaje; sin embargo, el *moodboard* no es una regla fija, es una herramienta dinámica, puesto que está sujeta a cambios por parte del director, director de foto o director de arte.

Figura 3

Moodboard. Fuente: “Midnight in Paris”. Vanity Fair



2.1.3. Concepto visual

Generalmente, el director de arte es quien construye el concepto visual de la película, ya que es el responsable de contar la historia visualmente con base en el punto de vista propuesto por el director, así lo establece Vincent LoBrutto (2002) “un buen director debe tener una idea firme de cómo traducir el guion cinematográficamente [...]

el director hace incontables decisiones acerca de asuntos concernientes a la historia, a lo técnico y cuestiones estéticas, todo al servicio del film” (p. 14).² Por tal razón, el concepto visual que se construye tiene las especificaciones que el director quiere ver plasmadas en el film y se convertirá en una guía para el resto de departamentos. Según Tamayo y Hendrickx, este concepto se puede dividir en tres áreas:

concepto temático: idea central que guía la historia, [...] connotaciones y significados que el director propone activar mediante el relato; concepto narrativo: estrategias narrativas para contar la historia; y concepto estilístico: decisiones y opciones del director con respecto a los recursos expresivos, tales como, el plano, la iluminación, la coloración dominante (2016, p. 19).

Estos conceptos serán de gran ayuda para que los otros departamentos tengan una idea mucho más clara de lo que el director quiere plasmar en la película, y en especial para el departamento de arte que se basará en el concepto temático y estilístico. Estos deben ser explicados con la mayor especificidad posible para que el resultado sea el esperado por el director.

2.1.4. Paleta de color

El color es un elemento clave en la dirección de arte, ya que, por medio de este se puede comunicar tiempo y lugar, establecer una emoción, una atmósfera y definir personajes, siendo una gran herramienta para el cineasta. Así lo expone LoBrutto, con respecto al color, “el diseño de color debe ser pensado y debe ser cuidadosamente planeado. No solo se está presentando colores bonitos que llamen la atención; se está contando una historia y definiendo los personajes” (2002, p. 77).³ Razón por la cual, al momento de realizar una paleta de colores, el director de producción debe tener especial cuidado para que los colores indiquen de manera subliminal un contexto que puede complementar o contrastar con la narrativa.

² La cita en inglés dice: “a good director must have a firm idea of how to translate the script cinematically. [...] the director makes countless decisions about matters concerning story, motivation, technical, and aesthetic issues, all to serve the film”.

³ La cita en inglés dice: “the color design must be given serious thought and must be carefully planned. You are not just presenting pretty or eye-catching colors; you are telling a story and defining the characters”.

Este tipo de característica es lo que le hace al color un fuerte apoyo estético y visual para poder transmitir aquella emoción por medio de un lenguaje no verbal, y “puede afectarnos emocionalmente, psicológicamente e incluso físicamente, a menudo sin llegar a enterarnos. El color puede construir armonía o tensión dentro de una escena o dirigir la atención hacia algún tema importante” (Risk, 2017, p. 01).⁴ Por tanto, el color es usado de tal manera que pueda transcribir los sentimientos y significados que se encuentran plasmados en el guion y llegar a niveles subconscientes separados de la historia consciente o del espacio físico. Adicional a estos, otros dos autores comentan que hay dos tipos de colores: los cálidos, aquellos que dan una sensación de peso y son los de la gama del rojo y el amarillo; los fríos, los cuales transmiten cierta sensación de liviandad en los objetos, dichos colores están entre el azul y el violeta. (Tamayo y Hendrickx, 2016, p. 64). A través de esta gama y el juego entre estos colores se puede expresar la psiquis de un personaje, es decir, mostrar ciertas sensaciones y en ocasiones el cambio de un personaje (véase figura 1 y 2)

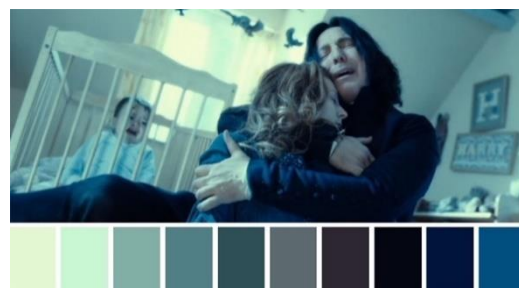
Figura 1

Paleta de color. Fuente: The Martian de Ridley Scott



Figura 2

Paleta de color. Fuente: Harry Potter



2.1.5. Textura

La textura puede ser captada por la vista, el tacto, y es propia de un objeto. Para el área de dirección de arte, la textura “lo tienen las superficies de los objetos de la naturaleza, las estructuras arquitectónicas, el mobiliario, los objetos de la utilería, el vestuario, la piel y el pelo de los individuos. [...] El plano audiovisual es afectado sensiblemente por la textura de los objetos” (Tamayo y Hendrickx, 2016, p.68). Por esta razón, los objetos y todo lo puesto en escena está cuidadosamente escogido debido a sus

⁴ La cita en inglés dice: “color can affect us emotionally, psychologically and even physically, often without us becoming aware. Color in film can build harmony or tension within a scene, or bring attention to a key themes”.

cualidades que van a contribuir a la estética y a expresar ciertas sensaciones especiales que la narrativa quiere transmitir por medio de la imagen. Así lo complementan Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari (2011). Al hablar de texturas:

como recurso plástico siempre resultan expresivas, significativas y hasta dramáticas: la corteza del árbol en el cual el personaje se ha ahorcado, la brillantez de la hoja del cuchillo de un asesino. [...] Desde las relaciones emocionales al percibir las texturas en la imagen fílmica, se expresan sensaciones y sentimientos. (pp. 188-190)

Las texturas son un elemento muy necesario al momento de emitir una propuesta estética, ya que, a través de estas, se pueden provocar un sinnúmero de expresiones y sensaciones al espectador y al no usarlas o darles poca importancia, esto provocaría que la escena se vuelva plana visualmente.

Una característica esencial de la textura es el envejecimiento, esto es, el deterioro que se observa en la superficie de algún objeto o de alguna parte de la locación, se debe tener especial cuidado para que dicho deterioro no se vea falso, como una mancha puesta, sino, debe verse natural y orgánica debido a las inclemencias ambientales (LoBrutto, 2002, p. 90).⁵ Por tanto, al momento de envejecer alguna superficie se debe realizar con sumo cuidado, por ventura hay algunas técnicas que pueden ayudar, como ejemplo, está el uso de la *Fuller's Earth* que es una especie de arcilla que se usa para empolvar muebles o ropa para que parezcan deteriorados. De esta manera, el efecto que se da con el envejecimiento es un aliado perfecto para mostrar el avance del personaje y su universo.

2.1.6. Iluminación

La iluminación es parte esencial de la dirección de arte, si bien es cierto pertenece más a la parte de fotografía, es de gran ayuda para producir una sensación en el espectador, así lo menciona Karla Ruíz (2018): “el contraste de la iluminación y oscuridad debe ser perfecto para que la escena cause el efecto que pretende conseguir, ya que favorece a la sensación de profundidad” (p. 33). Con la iluminación correcta se puede proyectar sombras sobre los objetos de la escenografía, dando ciertas formas y

⁵ La cita en inglés dice: “A badly aged set looks like a new structure smudged with dirt, not a real location naturally and organically aged by environmental elements”.

volúmenes a estos. La percepción desde donde viene la luz genera un cierto impacto sobre algún objeto o incluso un personaje, por ejemplo:

La sensación de plenitud y alegría se refuerza cuando la luz es dirigida desde arriba del plano visual. Esta dirección de la iluminación parece tener relación con estados de ánimo como la esperanza, el regocijo y el optimismo. Por el contrario, la iluminación desde abajo nos sugiere amenaza, inquietud y pesimismo. (Gentile, Díaz y Ferrari, 2011, p. 186)

De acuerdo a como esté direccionada la luz en la escena se manifestarán diferentes sensaciones, en conjunto con los otros elementos del encuadre, con el fin de que el espectador entienda el universo dramático de la narrativa. Todo lo anterior corrobora la estrecha relación y trabajo entre director, director de fotografía y director de arte, a la que LoBrutto (2002) designa como la “trinidad”, y que debe ser un trabajo realizado en conjunto para que los elementos funcionen y ayuden a la narrativa.

3. Espacio arquitectónico

3.1. Escenografía cinematográfica: Set y locaciones

La escenografía forma parte de uno de los elementos básicos e importantes de la dirección de arte. Según Marcelo Jaureguiberry (2011), en su texto dice que: “la escenografía cinematográfica tiene su origen en la escenografía teatral. Así, cuando hablamos de escenografía teatral, nos referimos a imágenes dispuestas en un campo visual determinado y que nos remiten, como un cuadro, a mundos específicos” (p. 215). Estos mundos ficticios creados por el escenógrafo logran absorber al espectador y hacerle creer que es un mundo real en el que toma acción la historia, y así lo rectifica Ana María Idrogo (2018) citando a Gelpi:

cuando el espectador, sentado en su butaca ve una película, cree estar ante escenarios naturales y no siempre es así, el escenógrafo ha creado la arquitectura y la atmósfera para dar realidad a un decorado y mientras no sea descubierto, en ello radicará el éxito de su capacidad creadora. (p. 35)

Y es a partir de esa realidad mostrada en un encuadre donde la escenografía se vuelve un universo que está ligado íntimamente al personaje y al momento dramático.

Para poder cumplir con dichos objetivos, la escenografía debe acatar ciertas características, las cuales son expuestas por Tamayo y Hendrickx (2016):

1. Será la forma en que el escenario está diseñado o seleccionado para cumplir la función para la cual existe. [...] ligada a la condición socioeconómica y cultural del personaje o del contexto.
2. Adecuación del escenario a la acción planteada por el guion y el director.
3. Materiales predominantes [...] que trae asociaciones y connotaciones culturales, simbólicas o inherentes.
4. Paleta de color dominante en el escenario y las texturas que predominan en las superficies. (p. 21)

Estas características son fundamentales al momento de escoger los lugares en donde se vaya a rodar, ya que los escenarios deben cumplir con las necesidades de cada escena en la que se va a desarrollar cada acción narrativa. Las mismas que deben ser analizadas en el instante en que se hace el scouting de los espacios para la filmación, para realizarlo, “la persona encargada debe llevar una cámara para tomar fotos de la locación. Las fotos deben ser tomadas desde varios ángulos que cubran el espacio en su totalidad y a detalle” (LoBrutto, 2002, p. 70).⁶ Con las fotos obtenidas de los espacios, el director, el director de fotografía y el diseñador de producción podrán corroborar si la locación es correcta y funcional para las escenas a rodarse. En caso de que un lugar no cuente con algunas de las características se opta por construirlo en un set.

Locación

La locación es el espacio físico en donde toma lugar una acción determinada que va a ser rodada, dicho lugar contiene ciertas características que tengan que ver con la verisimilitud de la historia y también con el coste que produciría rodar en ella (Gentile, Díaz y Ferrari, 2001, p. 219). Por tales motivos, el director de arte debe ser muy precavido al momento de escoger una locación, ya que si bien puede cumplir con ciertas características se debe realizar una readecuación del lugar, así lo mencionan Tamayo y Hendrickx:

⁶ La cita en inglés dice: “Location scouts carry a camera with a flash to make a photographic record of the location. Pictures should be taken from all angles necessary to cover the space in detail”.

la locación requiere generalmente de modificaciones o intervenciones de algún tipo para convertirla en el escenario adecuado al concepto y acción de la escena. [...] Orientándose por lo descrito en el guion y por las indicaciones recibidas del director y [...] además debe ajustarse a otras consideraciones de la producción, tales como la facilidad de acceso, la seguridad, el clima. (2016, p. 22)

Por tal razón, al momento de realizar un scouting o búsqueda de locaciones, el escenógrafo o el director de arte deben percatarse de que el lugar se adecue para todos los departamentos: fotografía, sonido e iluminación, y que de esta forma haya una mejor fluidez del trabajo, ya que si no cumple con lo necesario el rodaje puede verse obstaculizado.

Para evitar los obstáculos que pudieran surgir, Rizzo plantea que el scouting debe hacerse en 5 etapas o series: En la primera el localizador y diseñador de producción se ausentan para visitar posibles locaciones y tomar fotos de ellas para luego armar un fotomontaje de la primera interpretación visual; en la segunda el diseñador de producción confirma la calidad de lo escogido en la primera etapa, y desde aquí en adelante el director de arte se encargará de la intervención física en las locaciones; en la tercera serie se determina la información detallada de cada locación, visitas de jornada completa a cada una de las locaciones; en la cuarta, las series de locaciones duran días completos, aquí van todos los jefes de departamento y permiten hacer la lista definitiva de los decorados que se construirán en plató y en la quinta serie puede que las locaciones estén sujetas a cambio por parte del director, por lo que el departamento de locaciones se encargará de la organización para las visitas a las nuevas locaciones (2007, p. 43-49).

Set

Es el lugar en donde se realiza la construcción de escenarios para una película. “En las industrias filmicas más desarrolladas construyen sus películas en sets o platós, locales preparados para el rodaje de las diversas escenas de una película, capaces de absorber las vibraciones sonoras” (Idrogo, 2018, p. 36). Estos sets o platós son espacios que están preparados con todas las necesidades para rodar un film, ya que en estos es mucho más fácil controlar aspectos técnicos. No obstante, los escenarios contruidos en los sets deben ser armados “de tal forma que reproduzca con fidelidad el espacio

representado, aunque también puede construirse de manera que cree un lugar concebido por la fantasía” (Tamayo y Hendrickx, 2016, p. 26).

La escenografía en una producción cinematográfica es un elemento bastante importante, ya que esta debe estar adecuada de tal manera que ayude a potenciar la narrativa, según Javier Hernández en su texto dice que la escenografía:

no se construye sólo con el decorado; no es el mero telón de fondo donde se desarrolla una acción más o menos ajena. En esa acepción más amplia del término deben intervenir de forma activa los sets, los ámbitos naturales, los objetos, el mobiliario, el vestuario, etc., todos ellos interrelacionados como vehículos de expresión fílmica. (1994, p.26)

Por estos aspectos la escenografía debe ser bien investigada o documentada para que todos los elementos que se vayan a colocar para construirla estén relacionados con la estética y ayuden a potenciar la escenografía, para que de esta forma se pueda transmitir ciertas emociones o situaciones por medio de un lenguaje visual.

Es evidente que la escenografía es un aspecto muy necesario para la filmación de una película y más aún cuando se quiere dar a conocer a un personaje, ya que la selección de las locaciones juega un papel importante al igual que las texturas que estos puedan presentar, la paleta de color o los colores que formarán parte de la película, de esta forma mostrar la vida íntima del personaje y el desarrollo que tenga conforme avance la narrativa.

3.2. Herramientas para el diseño escenográfico

3.2.1. Bocetos

Los bocetos son una herramienta muy útil para los directores o diseñadores, puesto que, a través de ellos, pueden plasmar las ideas preliminares de un escenario para la película. Gentile, Díaz y Ferrari (2011), dicen que los bocetos son “dibujos simples conformados por líneas y colores que sirven de guía o base para la posterior ejecución de una obra. [...] compuesto por el diseñador y tiene una intención práctica de comunicación” (p. 221) (véase figura 4). El boceto es un instrumento que puede ser muy útil para dar las primeras impresiones acerca de la escenografía para la locación. Los mismos autores mencionan que en la cinematografía es “un dibujo que el director de arte utiliza para traducirle al director del filme lo que tiene en mente en términos

plásticos” (2011, p. 222) y en estos, plasma las posibilidades para los ambientes, los decorados o escenarios en donde va a desarrollarse una acción o donde se encontraran los personajes (véase figura 5).

Figura 4

Boceto. Fuente: Gentile, Díaz y Ferrari (2011)

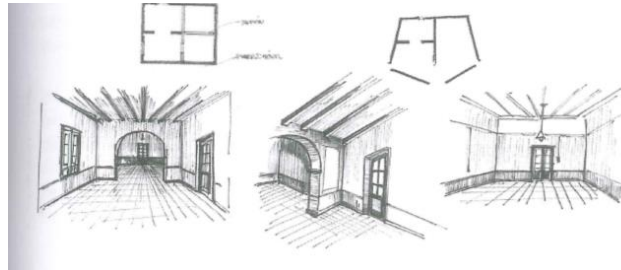


Figura 5

Boceto cinematográfico de Jorge Díaz. Fuente: Gentile, Díaz y Ferrari (2011)



3.2.2. Storyboards

Los *storyboards* son muy utilizados por los diseñadores “para comunicarse efectivamente y rápidamente de forma visual con el director y el director de fotografía, [...] para tener una idea de cómo se rodarán cada una de las secuencias” (Rizzo, 2007, p. 59). Esta herramienta es muy útil para comprender que fragmento del espacio es el que va a grabar la cámara. Gentile, Díaz y Ferrari comentan que, “el storyboard permitirá al director de arte desglosar dramáticas y complejas escenas que requieren tomas en estudio o en locaciones naturales” (2011, p. 233). De esta manera, el director de arte sabrá cómo debe adecuarse a los espacios y crear la atmósfera que requiera para ese momento y saber cómo tratarlas para el rodaje. Un ejemplo, *Lo que el viento se llevó* (1939) (véase figura 6). En este *storyboard* hecho por William Cameron Menzies, se puede observar la estética y la construcción de ciertas tomas, lo que le hizo merecedor de un Oscar.

Figura 6

Storyboard. Fuente: Lo que el viento se llevó (1939)



3.3. Mundo del personaje y universo dramático

El mundo del personaje es aquel espacio creado por el autor en donde el personaje desarrollará sus acciones y su historia, según Mckee (2006) hay 4 dimensiones de este espacio: el período, la duración, la locación y el nivel de conflicto, que hacen o crean un mundo verosímil o reconocible para el espectador (p.56). Para crear estos contextos o espacios en donde tomarán lugar las acciones de los personajes, la ambientación es la encargada de crearlos, así como también, realizar cambios en dichos lugares para modificar las emociones del personaje, al igual que las del espectador, estos cambios deben ser el resultado de la relación entre el contexto y las decisiones del personaje para que sean verosímiles.

En el cine un personaje, en específico el protagonista, se mueve por un espacio o espacios que nos dan pistas de en donde está, que va a suceder, lugares que juegan con la psicología del personaje y del espectador. “La necesidad de corporizar el espacio no nace con la creación del cine como lenguaje artístico, sino que nace con el hombre mismo. Necesitamos situarnos en algún lugar de algún mundo –imaginario o real– para poder expresarnos y comunicarnos” (Gentile, Diaz y Ferrari, 2011, p. 24). Por medio de esta comunicación, el espectador se puede situar en el momento y en el lugar del personaje, es decir, el espectador puede entrar al universo dramático del protagonista.

El universo dramático o espacio dramático, el cual, según Pavis, “se construye cuando tenemos una imagen de la estructura dramática del universo de la obra: esta imagen se constituye a través de los personajes, sus formas, sus características, etc. y por las relaciones de estos personajes en el desarrollo de la acción” (Neira, 1998, p.

395). Como resultado de estas interacciones que tiene el protagonista con el espacio y todo lo que en él se encuentra, el espectador empieza a sacar conclusiones y a entender por medio de lo visual quién es el protagonista y qué es lo que está pasando con él y con todo lo que le rodea.

Alberto Román Padilla en su tesis doctoral *El dispositivo escenográfico-psicológico en el cine de Roman Polanski* (2019) ejemplifica por medio de una escena de la película *Repulsión* (1965) de Roman Polanski cómo el director utiliza los ambientes exteriores, (véase figura 7) para mostrar la demencia psicológica de la protagonista:

La primera secuencia en que Carole regresa para comer y la cámara la sigue mediante un trávelin. [...] vemos las distintas calles de la ciudad simétricas nada especialmente llamativo, hasta que, cruzada la acera, el personaje se encuentra con una calle a medio asfaltar, donde uno de los obreros le suelta un desagradable piropo. [...] la única calle sin asfaltar en la vía, en la única parte no cimentada del lugar —del mismo modo que las bases del pensamiento de Carole con respecto a los hombres, tampoco están «cimentadas»— se inscribe espacialmente el miedo patológico de la protagonista. (2019, p. 36)

Cabe recalcar que la escenografía juega un papel importante para darnos a conocer a los personajes, es decir sus personalidades, sus miedos, sus gustos y otras características más.

Figura 7

Secuencia. Fuente: película *Repulsión* (1965)



La escenografía no debe tomarse a la ligera, ésta necesita de un proceso de estudio y análisis del guion, así como también, del personaje, como lo menciona Murcia en su texto *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia* (2002):

Debe atender a los elementos que subrayan los rasgos físicos y psicológicos del personaje —desde su ajuar, el arma que utiliza para defenderse o atacar, sus títulos o diplomas, los libros que posee o de los que carece, hasta pinturas o adornos que expresan aficiones, manías, nivel económico, cultural, intelectual o simplemente humano. (p. 45)

Es algo imprescindible que la escenografía muestre a través de su estructura y su decorado el universo dramático del personaje, ya que este tipo de ventaja ayudará a expresar por medio del lenguaje visual lo que se quiere expresar desde el interior de un personaje o el subtexto de la escena en cuestión. A esto Gentile, Díaz y Ferrari añaden:

Nada de lo que se ve en pantalla —en un filme considerado artístico— está puesto allí por casualidad. Todos y cada uno de los elementos que se ven, así como sus colores, tamaños, formas, etc., están cuidadosamente pensados y estudiados para conseguir que los ambientes en donde se vayan a ubicar expresen, transmitan o representen algo. [...] Toda escenografía debe ser concebida en función de lo dramático. (2011, p. 210)

Y así el ambiente dramático de la escena vaya acorde con la narrativa de la historia, a fin de cuentas, eso es lo que hace el cine, expresar o contar por medio de lo visual algún sentir y situaciones de diversos personajes, es por esto que todo lo que se ponga en juego frente a una cámara cinematográfica debe estar allí porque suma al dramatismo de la escena, cuenta una historia o da pistas de quién es el personaje.

3.4. Utilería cinematográfica: Objetos narrativos y objetos simbólicos

Otro elemento fundamental que ayuda a reforzar la caracterización del personaje y de la escena es la utilería. Pero, ¿qué es la utilería? Según Ana María Idrogo (2018) citando a Augusto Tamayo y Nathalie Hendrickx, dice que la utilería:

[...] viene a ser todos los objetos que forman parte de la escenografía o del vestuario, juega dos roles básicos: como objeto utilizado por los personajes durante la acción de las escenas, o como objeto complementario de la decoración. Aparte de ser funcionales para los personajes, cumplen funciones expresivas, estéticas y simbólicas. (p. 38)

Se puede decir entonces que la interacción del actor con cualquier elemento u objeto que forme parte de la decoración, se convierte en un objeto escénico representativo y en muchos casos se puede volver el centro de la representación.

Para Gentile, Díaz y Ferrari (2011) la utilería son objetos que:

[...] cumplen el papel de índices o símbolos con respecto a los sentimientos e intenciones de los personajes. [...] Ayudan al actor a comprender tanto el tipo de conducta como la psicología del personaje que interpretará, para que entre ellos se produzca una simbiosis adecuada narrativamente, que proporcione al espectador la ilusión de que ese personaje que está viendo existe y es real. (p. 263)

A través de los objetos de utilería los actores pueden comprender mejor a sus personajes, su caracterización y su interpretación cómo individuo, por ende, la utilería se convierte en una gran ventaja para los actores, y es de gran utilidad para su método de conversión en el personaje del relato cinematográfico.

Sara Millán complementa a Gentile, Díaz y Ferrari añadiendo que “los objetos que se encuentran en este ambiente pueden ser incidentales, aquellos que ayudan a contar una acción, o pueden ser protagónicos, que son aquellos objetos que se vuelven el centro de la escena” (2009, p. 1). Demostrando así que los objetos de la utilería son artículos que ayudarán a entender mejor de lo que va una u otra escena, además, se puede observar que hay un grupo de objetos que cumplen funciones diferentes de

acuerdo a si ayudan en la acción o si se vuelven el centro de atención. No obstante, existe otra clasificación establecida, por ejemplo:

1) Utilería personal o de mano. -elementos que utiliza el actor cuando interpreta su personaje; 2) Utilería practicable. -corresponde a un elemento que el actor utilice; 3) Utilería no practicable. -lo que está en la escenografía con la función de ambientar; 4) Utilería de ensayo. -elementos que se usan para el ensayo [...] siendo artículos que permiten que el actor desarrolle su personaje con algo que remita al elemento real en la obra. (Gentile, Díaz y Ferrari, 2011, p. 263)

Como se puede observar, la utilería tiene funciones diferentes de acuerdo a cómo se vaya a usar en el desarrollo de las escenas. Este tipo de clasificaciones pueden ser de gran ayuda para el director de arte y para el utilero, ya que pueden clasificar los objetos de acuerdo a la funcionalidad que va a tener en la película.

Entonces, los objetos que se pueden observar y que forman parte de la decoración o ambientación del espacio o universo dramático son elementos muy importantes a la hora de dar pistas acerca de lo que sucede en alguna situación específica en la que se encuentre el protagonista. Es por esto, que las clasificaciones anteriormente mencionadas pueden resumirse en dos grupos, los objetos narrativos que tienen que ver con los elementos que se usan como decoraciones en los espacios o los objetos que ayudan a entender la narrativa y el universo dramático en donde el o los protagonistas se encuentran colocados, y los objetos simbólicos, aquellos que están impregnados con una fuerte carga emocional, componentes que simbolizan alguna creencia para el personaje o que representan algo o a alguien importante para el protagonista. Al entender esta clasificación el utilero los tendrá en mente y separará los objetos de utilería para cada caso y para cada necesidad de acuerdo a lo que se pida en la escena por parte del director o del guion.

El utilero, o también llamado atrezzista, es quien, según Gentile, Díaz y Ferrari, “se encarga de la selección, junto al director de arte, del mobiliario, cortinajes, alfombras, utilería de mano, etc., teniendo en cuenta la época, la psicología del personaje, el entorno social” (2011, p. 265). Por tal motivo se debe realizar una investigación detallada acerca de la historia, el tiempo en que se desarrolla, cómo son los personajes, el espacio, y así conseguir las piezas u objetos escenográficos que se

coloquen en el escenario, estos deben ir de acuerdo con la narrativa y el personaje para, así, expresar y dotar de mucho realismo a la acción de las escenas.

A esto los autores antes citados complementan: “El utilero seleccionará también las piezas del atrezzo teniendo en cuenta cómo la tomará la cámara, el tiempo de uso, el deterioro natural del objeto, y será también responsable de la realización de determinados elementos cuando estos no estén disponibles” (2011, p. 266). Sin duda, el trabajo del utilero tiene su grado de dificultad en ciertos puntos, ya que es responsable de conseguir todos y cada uno de los objetos que se hayan enlistado después del desglose de cada escena por parte del director de arte. Un utilero deberá ser diestro en varios oficios: soldador, ebanista, carpintero, etc., para que así pueda solucionar ciertas instancias que se susciten con la obtención de objetos escenográficos.

4. Vida íntima del personaje

En este subtema se va a tratar algunos aspectos que están en relación cercana con el personaje protagónico de una película. Al decir cercana, se hace referencia a que estos aspectos se desarrollan sobre el personaje como individuo, por tal motivo se hace un recorrido por el diseño de personajes, que tiene que ver con la caracterización de los mismos; segundo, se habla acerca del vestuario y su relación estrecha con el actor-personaje; tercero, maquillaje y peinado, que son elementos fundamentales para la caracterización, y por último se hace una descripción del personaje cinematográfico, su dualidad y el arco de transformación que sufre a lo largo de la historia.

4.1. Diseño de personajes

El diseño de personajes está dado por la caracterización que tienen cada uno de ellos, basándose en esto el director de arte realiza un “examen y descripción de los personajes del film en términos de extracción socioeconómica, cultural y étnica, carácter, circunstancia y estados de ánimo” (Tamayo y Hendrickx, 2016, p. 76). Es decir, lo que el director de arte realiza es un análisis de los niveles: físicos, sociológicos y psicológicos; esto es:

[...] física: formada por el aspecto físico que detenta un individuo («sexo», «edad», «altura y peso», «color del pelo, ojos y piel»), la sociológica: que permite relacionar al personaje con el ambiente y el contexto social en el que se

encuentra («clase social», «ocupación/profesión», «comportamiento/conducta» «educación») y la psicológica: constituida por la personalidad y los aspectos psicológicos que constituyen el interior de un personaje («ambiciones», «frustraciones», «temperamento», «carácter/tendencias», «arco de transformación»). (Grossocordón, 2019, p. 16)

Estos son los aspectos prioritarios que debe tener un personaje, con esta tridimensionalidad le es posible desarrollarse y crecer a lo largo de la historia, y puede hasta lograr empatizar con el espectador. A partir del análisis de esos puntos, el director de arte puede establecer o construir una escenografía y un vestuario acorde al personaje como individuo para hacerlo mucho más verosímil.

4.1.1. Vestuario

El vestuario es uno de los elementos que se encuentra en estrecha relación con el personaje, concretamente con su caracterización, puesto que por medio de él se puede expresar aquello que el personaje muestra en el encuadre. De ahí que José Patricio y María Isabel Pérez piensan que el vestuario debe ser analizado muy a fondo, puesto que “la apariencia externa del protagonista refleja en algunos casos su evolución psicológica, de forma que experimenta una transformación paralela en cuanto a la vestimenta” (2018, p.16). Lo que quiere decir que, a medida que el personaje va avanzando en su narrativa, el vestuario y el resto de accesorios cambian o evolucionan junto a él, ya que esto es clave para entender el cambio físico e interior que tiene un personaje dentro de una película.

Diana Fernández y Derubín Jácome en su libro *Vestir el personaje: Vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática* (2018), dicen que “a través del vestuario y su complejo sistema de signos, el espectador percibe variados aspectos, no solo aquellos relacionados con el personaje dramático, sino otros que contribuyen a la definición estética y conceptual de la puesta en escena” (p. 217). Esto indica que el vestuario que se utiliza para vestir a un personaje no es escogido al azar, por el contrario, el vestuario y sus aspectos tiene que estar seleccionados de acuerdo a un criterio que hable del personaje desde una manera subtextual, es decir, que muestre quién es el personaje que está usando dicho vestuario, ya que, el vestuario conforme avanza la trama en la historia también va a evolucionar. En muchas ocasiones este

cambio puede ser notorio como en películas comerciales, sin embargo, en otros géneros, tales como el independiente o el contemplativo, dichos cambios no son tan claros a simple vista, pero eso no quiere decir que no haya una evolución del vestuario como tal; por tal razón, el vestuario, es pieza clave en cualquier género para mostrar un avance del personaje.

4.1.2. Personaje y vestimenta

Al momento de diseñar un vestuario no es solo para vestir a un actor, según Paula Taratuto (2018) el vestuario es para crear un personaje, es decir, el “quién” y para esto el diseñador de vestuario:

[...] dota a los personajes de la película de una determinada apariencia y diseño por medio del color, la textura y la definición de la silueta. Creando un signo visual que debe decodificarse dentro de un lenguaje: el contexto estético-narrativo de una puesta. (p. 276)

De ahí que el vestuario es el encargado de representar la evolución sin que el personaje tenga que decir nada. A esto Diana Fernández y Derubín Jácome (2018) añaden que:

uno de los elementos informativos más importantes en las relaciones interpersonales es la vestimenta como parte de la imagen total del individuo. Permite detectar aspectos de la personalidad, del status social, del grado de conformidad o rebeldía y/o hasta la pertenencia a un grupo dentro de una determinada sociedad. (p. 170)

Por tanto, el vestuario es un elemento que dice mucho acerca de un personaje, y por tal motivo debe ser construido con detalle minucioso y un análisis detenido por parte del director de arte, el director de la película y el diseñador de vestuario para poder crear una vestimenta acorde a la exigencia del guion. Siguiendo esta línea de personaje-vestuario, Andrea Suárez (2008) expone que: “en su configuración expresiva del mundo personal del yo de un determinado individuo, todo guardarropa posee imagen y contextura, elementos simbólicos, aspectos estéticos en general y, en especial el color, seleccionados por el usuario desde una sensación de identificación” (p. 138). Esto concuerda con lo que se mencionó antes, el vestuario está compuesto por múltiples

elementos que al conjugarse se vuelve un lenguaje más, es decir, se convierte en un mensajero de la vida externa e interna del personaje.

Lo anterior se complementa con la aseveración de Fernández y Jácome quienes sostienen que “desde el momento en que el personaje sale a escena, se produce la primera identificación del mismo por parte del espectador y convierte al vestuario en uno de los objetos de escena de mayor fuerza expresiva y eficacia comunicativa” (2018, p. 220). Se puede notar que el vestuario es un elemento de mucho cuidado, por ende, al momento de realizar una propuesta hay muchos factores que se deben tomar en cuenta, factores que cumplen funciones como la de vincular al vestuario y al personaje con el resto de elementos visuales que se encuentran en el cuadro y también crear una relación con el público para que éste pueda tener una visión acerca de qué es lo que va a transmitirse acerca del personaje y su vida.

4.1.3. Maquillaje y peinado

Este elemento es muy importante, ya que establece tanto la presencia como el aspecto del personaje cinematográfico. En la caracterización este componente debe estar acorde con lo que describe el guión acerca del personaje. Según Melissa Martínez y Mario Guardado (2018), dicen que el maquillaje es: “un acuerdo tácito entre el espectador y el actor, pues todos sabemos que lo que se presenta en el escenario es real mientras dure la función, pero un buen maquillaje, combinado con el vestuario y la escenografía, introducen al público suavemente a ese mundo ficticio” (p. 8). Debido a esto, el departamento de maquillaje debe tener muy en cuenta cada una de las escenas y lo que en ellas se presentará para de esta manera realizar un trabajo acorde a la acción y a la situación del personaje.

Otro componente de la caracterización es el peinado, un elemento indispensable al momento de diseñar un personaje, ya que, la manera en la que se tiene el cabello, el corte, el color, el peinado, habla de quién es cómo individuo y también ayudan al actor en su composición, así lo menciona LoBrutto (2002):

Pelucas, postizos, y extensiones pueden transformar a un actor en el personaje. La imagen visual que es proyectada por un actor usando el cabello correcto

ayudará a que la audiencia “crea” en el personaje, al igual que ayudará al actor en el proceso de “convertirse” en el personaje (p. 46).⁷

El cabello es un elemento fundamental al momento de realizar un diseño para cualquier personaje, debido a que, por medio de este, el espectador puede darse una idea de cómo es el individuo que está viendo en la pantalla, haciendo de este componente un factor de similar importancia que el maquillaje y que el vestuario.

Por tanto, el maquillaje y el peinado, junto con el vestuario, son herramientas que favorecen la comunicación del actor con el espectador para expresar el interior del personaje. Por tal razón, estos mismos autores exponen que: “el actor no caracterizado no tendría impacto alguno en el espectador, ya que, a menos que haya una intención desde la dirección, rompería el sistema de comunicación que se crea en la puesta en escena” (2018, p. 15). Por ende, si estos componentes no van acorde al personaje en cuestión, tanto en tiempo como en espacio, la comunicación con el público puede verse destruida y rompe con la primera impresión del personaje y de la obra.

4.2. El personaje cinematográfico

El personaje cinematográfico podría ser definido de manera sencilla, sin embargo, al dotarle de ciertas características se empieza a complejizar. Pérez Rufí (2017), expone la definición de personaje desde dos tendencias:

por una parte, aquellos teóricos que han considerado al personaje como unidad de acción, es decir, una pieza de una estructura que se subordina a la transmisión de un mensaje, quedando pues a merced del relato. [...] El otro concepto histórico de personaje lo define desde un punto de vista psicológico, como un simulacro de la persona real. El problema a la hora de considerar al personaje como una persona es que nos encontremos con que en realidad no es una persona y habrá de someterse a las necesidades del desarrollo de la acción. (p. 05)

Son dos definiciones que se contraponen, ya que una define al sujeto como una acción supeditada al relato, y el otro ve al sujeto como una persona real que está sujeta a

⁷ La cita en inglés dice: “Wigs, hairpieces, and extension can transform an actor into the character. The visual image that is projected by an actor wearing the right hair will help the audience “buy” the character, and it will also help the actor in the process of “becoming” the character”.

una acción. Estos dos conceptos o puntos de vista desde donde es tomado el personaje está dado por la manera en cómo se trata al personaje dentro de la narrativa. No obstante, un tercer punto de vista combina los dos conceptos anteriores, una tercera opción que el mismo autor coloca en su texto:

Junto a estos dos conceptos existe una tercera vía que encontraremos más útil, aquella que considera al personaje como unidad psicológica y de acción. Aquí unimos lo mejor de los conceptos, entendemos el personaje como un elemento de la acción, pero se construye como si se tratara de una entidad con una psicología propia. (2016, p.06)

Por tanto, el personaje será un sujeto conformado por una unidad psicológica y de acción al cual se le asignan diferentes rasgos de carácter, que tienen que ver con la psicología y con lo social. Raúl Serrano, en su libro *Creación de personajes cinematográficos: el espejo del celuloide* (2010) dice que “hablar de personajes es hablar de personas y hablar de personas es introducirnos en sus miedos, sus deseos, sus libertades, sus debilidades, su esperanza, su cultura” (p. 10). Ambos autores demuestran que un personaje al ser creado con una identidad propia se convierte en una persona de carne y hueso mostrada en la pantalla.

4.2.1. Personajes planos y redondos

Los personajes planos se construyen a partir de una sola idea que es identificable con mucha facilidad y dicha cualidad se mantiene sin cambiar a lo largo de la narración, estos personajes, según Elena Galán (2005), son “toscos, estáticos y pobres. Anunciadores de discursos muy poco variados y de comportamiento muy predecible y repetitivo. El personaje plano ha sido elaborado con pocos materiales, de modo que su caracterización estática le hace fácilmente reconocible y recordable” (p. 265). Lo que lo hace uno de los personajes más comunes y estereotipados en ciertos géneros fílmicos como el terror, el western o la comedia, en los cuales no se ve un desarrollo o no hay una transformación en el arco del personaje; son personajes que no tienen gran relevancia artística, es decir, personajes con quienes no se puede realizar un análisis de su vida íntima para exteriorizarla para que así lleguen a captar el interés del público.

Por otro lado, los personajes redondos son aquellos a los que se les ha dotado de una gran variedad de rasgos que lo convierten en un individuo con psicología y personalidad propia. Esto lo confirma Pérez al citar a algunos autores:

Casetti & Di Chio dicen que el personaje redondo es complejo y variado, a lo que García Jiménez añade que además de multidimensional, con gran variedad de rasgos, abundantes en número y en calidad que le asimilan a un sujeto con psicología propia y personalidad individual. Solo los personajes redondos pueden desempeñar papeles trágicos, suscitando en nosotros emociones que no sean humor o complacencia. (2017, p. 541)

El personaje redondo resulta de la construcción de un verdadero carácter y que se desempeña en papeles de índole dramáticos, cuyo único objetivo o función es la de conseguir sorprender al espectador de una manera creíble y eficaz, generando una serie de dudas en el espectador que lo incita a hacer suposiciones de lo que este personaje está por hacer. Por tanto, la creación de un personaje redondo supone un reto, ya que estos, requieren de una gran cantidad de información para poder elaborar ideas que discrepen en su desarrollo, puesto que, este se relacionara con todo el medio y con todos los personajes.

4.2.2. Transformación del personaje

La transformación del personaje es un momento cumbre, el cual facilita a la dirección de arte la expresión de la vida íntima de un personaje, esta transformación se da en personajes redondos conforme avanza la narrativa, ya que son los más propicios para este tipo de cambio. Con respecto a la vida íntima del personaje Antonio Sánchez-Escalonilla en *Estrategias de guion cinematográfico* (2012), dice que:

el conflicto de toda subtrama no sólo se refleja en el argumento en forma de sucesos. [...] El enfrentamiento entre personajes siempre deja una huella en sus personalidades que, además de manifestar el tema, provoca un cambio en sus hábitos de vida. Es lo que hemos denominado arcos de transformación o historias interiores. (p. 62)

Entonces, a raíz del conflicto, el personaje de una narrativa experimenta un cambio en su mundo y es en ese preciso momento en que se da el arco de

transformación del personaje, Anne Roche y Marie-Claude Taranger completan el concepto de Sánchez-Escalonilla con respecto a la vida íntima del personaje y su desarrollo, dicen que: “entre el comienzo y el final de la película deben ocurrir unos cuantos acontecimientos, graves, o ligeros; que afecten al personaje de diversas maneras. Si no hay transformación, se corre el riesgo de que el espectador se aburra” (2006, p. 113). Al observar un personaje que no se desarrolla o crece a pesar de los obstáculos que ha tenido que sortear, este se vuelve plano, es así como disminuye el contacto y el interés del espectador hacia dicho personaje.

La transformación de un personaje se puede dar de forma física, psicológica o moral; también puede darse una transformación de situación o histórica que afectará al personaje. Roche y Taranger (2006) exponen que:

[la] transformación está siempre vinculada al tiempo que pasa, pero aquí también, el guionista puede elegir entre varias posibilidades, ya sea articular la transformación de su personaje con uno de los grandes pasos que marcan la vida humana o situarla en un lapso de tiempo más corto y desligado de los ritmos antropológicos. [...] el primero designado paso y el segundo cómo crisis. (p. 114)

Por tanto, la transformación que sufrirá el personaje en la narrativa estará supeditada a la situación en la que éste se encuentre, no obstante, cualquiera que ésta sea repercutirá indirecta o directamente para su desarrollo en el arco de su transformación. Este arco va a estar acompañado de los elementos de la dirección de arte (escenografía, utilería y vestuario), dándoles un plus adicional a ese cambio o esa transformación que sufre el personaje.

En el mundo del cine se pueden crear espacios maravillosos, desde los más comunes hasta los más fantásticos, todos ellos guiados por la premisa de lo estético, lo llamativo y visualmente cuentan la historia de un protagonista, de esto se encarga el departamento de arte, quienes construyen escenografías majestuosas, que toman cierto tiempo para ser construidas. Desde la lectura del guion en donde el director de arte imagina, lee y diseña cómo serían los escenarios o los espacios arquitectónicos en donde el protagonista y el resto de personajes se desenvolverán en el transcurso de la narrativa. Por supuesto, el espacio arquitectónico debe estar estudiado a detalle para que

en este se manifieste la vida íntima de un personaje protagónico, es decir, este debe expresar el sentir del personaje o su psicología; por tanto, cada elemento de la puesta en escena tiene como objetivo denotar la interpretación del personaje, su mundo interno y externo.

Con respecto a la vida íntima, es el camino que recorre el protagonista a lo largo de la historia, el arco de transformación que va a tener el personaje, es decir cómo empieza y cómo termina en la historia. Esta transformación solo puede darse en personajes tridimensionales o redondos, aquellos que se vuelven individuos, personas reales en la diégesis de la narrativa fílmica, esta tridimensionalidad está acompañada de niveles: físicos, sociales y psicológicos, estos hacen que el espectador se identifique con el protagonista. Esta caracterización está acompañada de artilugios que expresan exteriormente la transformación que tiene el personaje principal: el vestuario, maquillaje y peinado, los cuales están en estrecha relación con el personaje, ya que, a la hora de vestir al protagonista, lo hacen conforme él avanza, por tal motivo, se debe seguir con detenimiento la evolución para que dichos componentes vayan de acuerdo al sentir del personaje principal en cada momento, lo cual permite que este resalte de entre el resto de personajes.

Lo que se ha planteado en esta parte teórica muestra que la dirección de arte es algo esencial en la filmación de una película, ya que al ser trabajada a detalle puede causar un gran impacto al espectador por medio de una construcción estética única, que sobre todas las cosas se enfoca en expresar la vida interna de un personaje protagónico para causar un efecto en los espectadores. Con ayuda de varias de las herramientas expuestas anteriormente, se logra transmitir sentimientos o emociones hacia lo que ve, escucha o siente el protagonista en su espacio dramático. Proyectando así al personaje ante el público.

5. Metodología

Este proyecto es una investigación contemplada desde y para las artes, en la cual se hará uso de una metodología cualitativa relacionada con la investigación/creación, siendo esta la más óptima para la creación y prácticas cinematográficas. Este método al tener como base la investigación teórica y la implementación en la práctica, conjuga la

teoría cinematográfica con la experiencia del creador para de esta manera poder aplicar los resultados de lo estudiado en un producto audiovisual.

Así pues, la metodología tendrá tres componentes: primero, búsqueda bibliográfica para los antecedentes y el marco teórico; segundo, análisis de los referentes filmográficos, el cual se realizará acorde al tema de la investigación; y tercero, desarrollo de la propuesta de arte para el cortometraje *Café para dos*; y finalmente discusión de los resultados. El primer punto de la realización de este proyecto ya está estructurado y concluido, se realizó la búsqueda bibliográfica pertinente para los puntos descritos, los cuales serán de ayuda para la realización del análisis fílmico de las películas referenciales para el tema de investigación.

En cuanto al análisis de las películas, el proceso metodológico a seguir será el siguiente: se partirá de la ficha técnica de cada película que contenga datos relevantes, después se realizará una sinopsis breve de cada una, luego se escogerán dos secuencias de cada film enfocadas en la temática que nos interesa con respecto al proyecto de investigación, escenografía, utilería y vestuario respectivamente. Posteriormente, se procederá al análisis propiamente de cada uno de los puntos escogidos, para ello se va a seguir la secuencia de descripción, apreciación e interpretación propuesta por Laurent Jullier (2012). Siendo así, de *Lo que el viento se llevó* (1939) se analizará la escenografía, de *La teta asustada* (2009) la utilería y de *Retrato de una mujer en llamas* (2019) el vestuario; estos tres aspectos serán analizados en torno al personaje protagónico de cada una de las películas.

Para el análisis de las películas se hará uso de la metodología propuesta por Gentile, Díaz y Ferrari en su libro *La escenografía cinematográfica* (2011), el cual se habla acerca del espacio arquitectónico, esto es, la escenografía y sus decorados, tema que va a ser de gran ayuda para poder realizar el análisis de la primera y segunda película; para la tercera se hará uso de los aspectos analíticos para el vestuario expuesto en el libro *Vestir el personaje: Vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática* (2018), de Diana Fernández y Derubín Jácome. Así como también se hará uso de la guía metodológica de Francis Vanoye y Anne Goliot-Lété en su libro *Principios de análisis cinematográficos* (2008), el cual propone un sistema de análisis: por secuencias, por inicio y final, y de toda la película; siendo el primer método (análisis por secuencias) el que mejor se adapta para el análisis fílmico, porque en este se puede apreciar los

elementos de la dirección de arte. Estos autores y sus libros serán de gran ayuda para conseguir analizar a fondo y a detalle los elementos de la dirección de arte que colaboran para exteriorizar lo interno de los personajes principales.

Para el tercer capítulo del proyecto se va a realizar una carpeta de arte, la cual consta de documentos realizados para la preproducción del cortometraje *Café para dos*. Estos documentos están relacionados con algunas herramientas que se han visto a lo largo del trabajo investigativo, a saber; la visión del director, el moodboard, el concepto visual, la paleta de colores del cortometraje, el diseño de los personajes, su caracterización, así como también el maquillaje y vestuario que la protagonista tendrá en el cortometraje. También, se añadirán las fotos de las locaciones y bocetos del espacio arquitectónico; y finalmente se colocará la utilería simbólica para la protagonista correspondiente a la narrativa.

Capítulo II. Análisis fílmico

En este segundo capítulo se va a realizar un análisis de los elementos de la dirección de arte y la manera en que estos ayudan a exteriorizar el sentir de las protagonistas de tres películas icónicas: *Lo que el viento se llevó* (1939), de Víctor Fleming, en la cual se analizará la escenografía y el decorado de las locaciones; *La teta asustada* (2009), de Claudia Llosa, en esta se pondrá especial atención a la utilería simbólica; y finalmente, *Retrato de una mujer en llamas* (2019), de Céline Sciamma, en donde el vestuario es elemento clave para el desarrollo de las protagonistas. Dicho análisis se va a realizar con base en la vida íntima de las protagonistas de cada film.

1. *Lo que el viento se llevó* (1939) y la escenografía como expresión visual.

Ficha técnica:

Título original: *Gone with the Wind*

Año: 1939

Duración: 238 min.

País: Estados Unidos

Dirección: Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood

Fotografía: Ernest Haller

Reparto: Vivien Leigh, Clark Gable, Olivia de Havilland, Leslie Howard

Productora: Selznick International Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)



Sinopsis:

En una época de guerras y otros hitos sociales norteamericanos, como el esclavismo y el tradicionalismo, la historia seguirá la vida de Scarlett O'Hara, una chica burguesa a quien todos elogian y miman por su dulzura y carismática personalidad. Debido a la invasión del ejército yanqui, ella tendrá que hacer frente a muchos cambios en su vida y hará lo que sea para mantener su estatus de burguesa. Una historia de lucha y superación, de decepciones, alegrías y tristezas, y de un amor que no estaba destinado a ser real.

Secuencia 1: Regreso a casa

La secuencia está en el primer acto y dura seis minutos (92'35''-98'03'') justo después de la toma y destrucción de la ciudad de Atlanta. Empieza con Scarlett, quién junto a Prissy y Melanie están camino a Tara, luego de huir de los disturbios en Atlanta. El paisaje que cubre a estos tres personajes muestra la destrucción y devastación que la guerra causó en este lugar, se puede ver árboles marchitos, casas destruidas, la tierra quemada y agrietada, los cadáveres de los confederados y no confederados esparcidos por el lugar, las armas y los restos de carruajes. Las tres llegan a *Twelve Oaks*, y Scarlett es testigo de la destrucción que ha sufrido aquella que una vez fue una gran mansión llena de alegría y color, quedando solo la gran escalera que no lleva a ningún lado; mientras ella mira con tristeza el lugar, de la nada aparece una vaca a la que amarran al carruaje. Siguen su camino hacia Tara, al llegar Scarlett se emociona al ver que su casa sigue en pie y fuerte, corre a buscar a su madre, es recibida por su padre, sin embargo, se entera de que su madre murió de tifus y la va a ver en el cuarto donde la están velando, al verla, Scarlett no soporta más y cae en llanto.

Escenografía

El espacio arquitectónico elaborado para la secuencia está dado por una construcción en set, a manera de relacionarlo con una obra pictórica, como si fuera una pintura en un lienzo y con la magnificencia teatral, es decir, honrar a los decorados y escenografías hechas en el teatro antiguo, los grandes salones, las grandes casas, los amplios espacios llenos de color y de pomposidad. Remarcando así el trabajo que tiene el departamento de arte, ya que, en estas escenas hubo carpinteros, pintores, decoradores, arquitectos, entre otros que basados en *moodboards* y *storyboards* hechos por el director de arte, lograron construir aquellos escenarios en donde ocurre la secuencia que se va a analizar; así como también se verá a lo largo de la historia de *Lo que el viento se llevó* (1939), en la que el director de arte no escatimó en la construcción de escenarios y decorados para representar todo el universo de los personajes y junto a esto, con movimientos de cámara, planos abiertos y juego de luces, muestra lo que el personaje principal, Scarlett, vive o siente en ciertos momentos clave de la narrativa.

Por tal motivo, en esta secuencia se tienen tres momentos a analizar, el primero, cuando Scarlett está en la carroza viajando por el paisaje destruido del campo; el

segundo momento es cuando ella está dentro de la casa de *Twelve Oaks*; y el tercero es cuando ella llega a Tara, su casa y entra a ver a su familia. El análisis que se va a realizar estará enfocado en la escenografía y el decorado de estos tres momentos.

En el primer plano de la secuencia se puede observar un gran plano general, compuesto por árboles marchitos, una casa completamente destruida, la tierra árida que ocupa una gran parte del cuadro, el cielo en tonos azules y una nube gris oscura, un arcoíris muy presente, y en medio de todo este conjunto pictórico, una carroza tirada por un caballo. Una escena que muestra un gran trabajo por parte del departamento de arte, ya que para esta escena se hace uso de forrillos⁸ y ribas⁹ para construir el paisaje, puesto que, fue grabada en un set. Esta es solo una de las escenas que se asemejan a cuadros de pinturas renacentistas o barrocas, pues tienen colores oscuros pero intensos, como el café, el gris, el verde oscuro. Este tipo de aspectos junto con las texturas que se pueden observar de las paredes en las casas, de los terrenos marchitos por la guerra, de los árboles y las ramas flacas cuyas sombras parecen atrapar a la protagonista en algunas escenas, son muestras de lo maravillosamente construido y estructurado del universo de la secuencia.

El espacio arquitectónico es uno de los aspectos que se debe destacar, ya que como se ha nombrado en varias ocasiones, todo lo puesto en la escena tiene un significado para el ojo de la cámara y del director, nada está ahí al azar. Los objetos presentes en la secuencia están ahí porque indican o muestran cierto nivel psicológico con respecto a Scarlett, es decir, en la escena en donde Scarlett llega a la casa de *Twelve Oaks* y nota que la casa está destruida, se puede ver, por medio de un plano general, aquella escalera que representaba los valores sureños y el poderío de la clase burguesa, estaba destruida, aquellas escaleras que un día llevaban a las mujeres burguesas, parecidas a diosas, a las alturas, colocándolas en un estrato superior al de los mortales, ya no llevaban a ningún lado (véase figura 8).

⁸ Forrillo: elemento de diferente medida o tela tensada, sin arrugas, sobre las que se pintan paisajes, calles, cielos, cuya función es la de ser una prolongación del decorado, para comunicar una atmósfera o clima narrativo. (Gentile, Díaz y Ferrari, p. 254)

⁹ Ribas: trastos de poca altura, tridimensionales, simples siluetas sobre madera terciada, sostenidas por patas, cuya función es la de dar perspectiva de área o para no realizar la totalidad de un elemento de escenografía. (Gentile, Díaz y Ferrari, 2011, p.257)

Figura 8

Escalera destruida. Fuente: *Lo que el viento se llevó* (1939)



Este tipo de ambientación, en una escena cargada de mucho significado, muestra que aquel universo de opulencia fue destruido y ahora permanece en ruinas sin poder renacer. Sin embargo, la siguiente escena y con un magnífico primer plano del rostro de la protagonista, Scarlett es enmarcada por los barrotes de la escalera que en lo visual son líneas verticales, que significan estabilidad y poder; se puede observar que, a pesar de aquel paisaje triste, la protagonista aún mantiene sus fuerzas, demostrando que no se deja caer.

Otra de las tomas en donde se puede observar cómo el espacio arquitectónico está en relación con el protagonista, es el momento en que Scarlett es bañada por la luz de la luna observa como su casa, Tara, a pesar de todos los aspectos violentos de la guerra aún tiene fortaleza, con esto el director nos muestra una analogía entre ella y la casa, siendo que ambas están conectadas y que a pesar de todo lo que han pasado, ellas se mantienen en pie, y que esa tierra, en donde están las raíces de Scarlett tienen los “nutrientes” necesarios para volver a empezar, es decir, su hogar es al que siempre vuelve y del que tomará fuerza para empezar una nueva vida. Y esto se evidencia en las escenas siguientes en la que Scarlett toma las riendas de la casa y empieza a hacerla crecer, madurar y en donde marcará el inicio de su nueva vida como mujer hasta que logra hacerse de una fortuna con su negocio y casarse con un magnate.

Secuencia 2: Scarlett discute con Rhett

La secuencia se encuentra en el tercer acto, es la continuación de la escena en que Scarlett va a la fiesta de Melanie que es ofrecida para su esposo Ashley, y en donde todas las mujeres piensan que Scarlett es una mujer que se mete con el esposo de

otras; tiene una duración de cinco minutos (193'46''-198'52''). Scarlett está en su habitación cepillándose el cabello después de haber pasado una incómoda velada en la fiesta de cumpleaños de Ashley, mientras habla con Mommy observa el reloj, ya que Rhett no ha llegado. Al poco tiempo, Scarlett baja las escaleras y divisa en el comedor un candelabro encendido y una botella, se acerca y Rhett la sorprende. Ambos empiezan a hablar de cómo le trató Melanie y del descaro que tiene Scarlett de seguir tras Ashley, esposo de Melannie, empiezan a hablar al calor de las llamas de los candelabros y de las estatuas, mientras Rhett trata de intimidar a Scarlett diciéndole todas las verdades y confesándole que se encuentra celoso. Scarlett se cansa, se levanta y se va, Rhett molesto la toma del brazo, la besa a la fuerza y se la lleva en brazos al cuarto, mientras Scarlett patatea para zafarse y juntos desaparecen en la oscuridad de la escalera.

Escenografía

La escenografía que se puede ver en esta secuencia es hecha en un set, el cual tuvo una intervención sumamente cuidadosa por parte del departamento de arte y sus colaboradores, quienes hicieron un gran trabajo para poder llevar a cabo la construcción de los escenarios de esta secuencia, en especial la escalera principal, la cual es sumamente grande y adecuada de tal manera que, junto a los planos generales usados por parte de fotografía, puede ser un elemento de expresión visual bastante fuerte ante los ojos del espectador. La creación de este espacio está pensada desde el punto de vista histórico, esto es, que la decoración respeta las normas de la época, está acorde a como se construían las casas de los burgueses en aquellas épocas de opulencia.

Como todas las casas que se pueden ver en la película, esta tiene una escalera central muy ancha y alta, con varios escalones, en cuyos pilares de inicio se encuentran dos candelabros dorados grandes. En cuanto al pasillo que conecta la entrada con el comedor, se puede observar que está decorado con candelabros más grandes, algunas sillas y espejos, un trabajo soberbio por parte de los decoradores, ya que a través de estos se creará un clima audiovisual muy potente. El comedor es una estancia que está llena de cuadros y una mesa central de madera sobre la cual se encuentran algunos candelabros y alrededor de ésta varias sillas. Esta secuencia está decorada con colores rojos y dorados, que hacen gala del brillo y la pomposidad de la gente con dinero de la época.

Con respecto a lo visual, está claro que en esta secuencia se puede ver una fuerte influencia del barroco en cuanto al tratamiento de la luz y a los encuadres, ya que, a través de planos generales y medios, se puede observar una configuración pictórica, mostrando así esa relación de la “trinidad”¹⁰ cinematográfica, referida por LoBrutto (2002). La textura de las imágenes en pantalla está dada por los objetos que se pueden ver en el escenario, al igual que por la gran alfombra roja que recubre la gran escalera de la mansión. Los colores juegan un papel importante en esta escena, de lo cual se hablará más adelante. Se puede observar una armonía que encaja perfectamente entre el espacio y la protagonista.

La secuencia se desarrolla a través de un fuerte diálogo que sostienen Rhett y Scarlett, el cual gira en torno a los celos de Rhett por el amor enfermizo que siente Scarlett por Ashley. El diálogo es acompañado por acciones de los personajes, como el estar bebiendo y el juego con las manos. Sin embargo, antes de que dicho diálogo suceda, el espacio arquitectónico ya da una pista de lo que está por ocurrir. En primer lugar, la disposición del juego de luces junto al rojo de las llamas y el dorado de los candelabros reflejan cierto poder y rabia en el aire; y es aquí en donde la casa se vuelve un personaje más, un narrador omnipresente, que con ayuda de un plano general y el movimiento lento de la cámara que sigue a la protagonista, los espectadores observan bajar a Scarlett del cielo a la oscuridad del infierno.

Esta sensación se puede sentir gracias al arreglo de luces por parte del departamento de fotografía e iluminación, quienes estratégicamente lograron crear un juego con los colores que se ve en cámara, el dorado, el rojo y los tonos naranjas de las llamas que al conjugarse convierten a esos escenarios en el averno; el rojo fue escogido porque representa el poder, la sangre, el peligro, evoca la pasión y la destrucción, presente en toda la casa y en el vestido de Scarlett dando a entender que ella es dueña y señora del lugar, que no se doblega ante nada, que quién esté en sus dominios será destruido, y el dorado que compagina perfecto, ya que es el color de la opulencia y la riqueza de la que goza Scarlett.

Con respecto a los objetos de la decoración se observa el predominio de candelabros y la escalera principal roja. Los candelabros son un apoyo para la

¹⁰ Director, director de fotografía y director de arte

iluminación y la fotografía, no obstante, al estar tan presentes en la secuencia, estos tienen el significado de ser un objeto de ayuda para sostener lo que está pasando en la escena y los diálogos, simbolizan riqueza y estatus; al igual que al estar conformados por extensiones o brazos que sostienen el fuego, ilumina el camino de Scarlett hasta encontrarse con Rhett, estos representan una especie de arbusto en llamas que se va consumiendo, esta metáfora visual puede ser vista en la escena en que Rhett habla de los celos con Scarlett. Aquí se puede ver como el candelabro está sobrepuesto a Rhett, lo que quiere decir que Rhett está siendo consumido por los celos y la ira, y cada vez se va consumiendo más y más, hasta tornarse en un rojo intenso que se muestra cuando él está detrás de Scarlett y el ambiente se torna de un rojo fuerte y anaranjado dado por las demás llamas de los otros candelabros, toma a Scarlett a la fuerza y la sube por las escaleras rojas, evocando la pasión y las llama de poder e ira que Rhett siente por el desprecio de Scarlett (véase figura 9).

Figura 9

Escalera roja. Fuente: *Lo que el viento se llevó* (1939)



2. *La teta asustada* (2009): la utilería como representación de la protagonista

Ficha técnica:

Título original: *La teta asustada*

Año: 2009

Duración: 94 min.

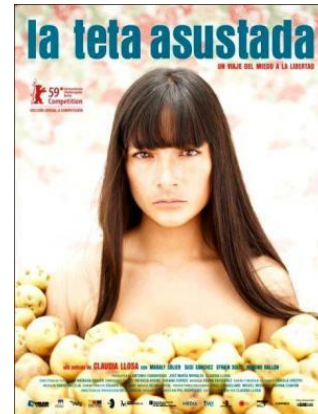
País: Perú

Dirección: Claudia Llosa

Fotografía: Natasha Braier

Reparto: Magaly Solier, Susi Sánchez, Efraín Solís.

Productora: Coproducción Perú-España; Vela Producciones, Oberón Cinematográfica.



Sinopsis:

Narra la historia de Fausta, una mujer de campo que se crio con traumas y miedos, ya que su madre sufrió una violación. Ambas viven en Lima, sin embargo, un día la madre muere y Fausta tiene que recaudar dinero para llevar el cuerpo al campo para su entierro. Esto le obliga a trabajar y así mismo a hacer frente a sus miedos y traumas. Un viaje de libertad y superación que la protagonista realizará para encontrarse a sí misma y poder ser feliz, dejando atrás el pasado que la tenía sumida en el oscurantismo.

Secuencia 1: Conociendo a Fausta

Pertenece al primer acto y tiene una duración de ocho minutos (08'30''-16'30''); se desarrolla justo después de la escena en que Fausta se desmaya y es llevada al médico. En la cita, el tío de Fausta habla con el doctor, quién le cuenta que Fausta tiene una papa introducida en su vagina. El tío le explica acerca de las tradiciones del campo en momentos de la guerra; el doctor le sugiere que debe ser extirpada antes de ocasionar alguna infección grave. Fausta y su tío caminan de regreso al lugar en donde viven. Ya en casa Fausta se encuentra haciendo figuras con servilletas de tela y realiza un ave de papel con la receta del doctor, la cual la coloca al borde de la cama y cae a una tina con agua y Fausta la hunde con el dedo.

Utilería

La utilería existente en esta secuencia está claramente relacionada con los espacios en donde se desarrolla la narrativa. Al ser planos cerrados sobre los personajes, no se da una apreciación clara de ciertos objetos, pero al observar algunos en planos más abiertos, se puede ver que son objetos comunes o como Gentile, Díaz y Ferrari (2011) los denominan utilería no practicable, ya que estos elementos están colocados en la locación con la única función de decorar, por ejemplo, los implementos médicos y carpetas que el doctor tiene en su despacho. Sin embargo, también se puede apreciar hacia el final de la secuencia, que existen objetos de utilería que cumplen una función dramática, así como también, objetos practicables, denominados así por los tres autores nombrados anteriormente; esto es, utilería que es usada por los actores en una acción determinada, como ejemplo en la secuencia, la tela que cubre el cuerpo de la madre de Fausta en donde ella esconde su rostro o el pico que sostiene en su mano el tío de Fausta mientras cava un agujero.

En esta secuencia se pueden observar espacios como el despacho del médico, el corredor del hospital, el bus, su habitación, el lugar en donde vive Fausta y su familia. Sin embargo, los espacios en donde se muestra o se hace referencia a un objeto de utilería de importancia en la narrativa, es la oficina del doctor y la habitación de Fausta. La paleta de color juega también un papel importante, esta secuencia de tierra, marrones, cafés, entre otros, que dan la sensación de ruralidad, y el turquesa que representa paz, calma, control.

Con respecto a la utilería que representa al personaje y su sentir, se puede notar que hay tres elementos en la secuencia que tienen una función simbólica (Tamayo y Hendrickx, 2016), esto es, los objetos que se ven en cuadro y muestran un sentido de acuerdo al contexto en el que se encuentran. El primer objeto a tener en cuenta es la papa, que si bien es cierto en esta secuencia no se la ve, se la hace referencia, ya más adelante en la película se la puede ver representada por las raíces que corta Fausta. La papa juega un papel muy importante, ya que, es un objeto que la protagonista se la introdujo en la vagina debido a una costumbre del campo y debido también a que su madre le inculcó esa tradición, puesto que así no podría ser violada. De esta manera, Fausta clausura su cuerpo, su interior ante lo masculino, representa de cierta forma ese trauma que ella tiene por un hombre extraño. A esto también se le puede añadir aquella

escena en que la prima de Fausta pela una papa y la cáscara sale entera; esto es una especie de ritual matrimonial en la que la cáscara representa que tan duradero será el matrimonio.

El segundo elemento que se puede observar en la secuencia de inicio es el cadáver de la madre de Fausta. Este personaje pasa a convertirse en un objeto simbólico por medio del cual se puede entender el comportamiento de Fausta. Esta es una estrategia muy bien elaborada por parte del director y ejecutada por el director de arte y el director de fotografía, ya que, el primer plano de la protagonista junto a su fallecida madre que está cubierta por una tela color azul estampada con flores, emite una sensación de fe espiritual y de confianza, por tal motivo Fausta al sentirse abrumada esconde su cabeza bajo el manto para estar cerca de su madre. A través de esta pequeña acción e interacción de la protagonista con este objeto (sábana), se puede ver un claro vínculo entre madre e hija, no obstante, tiene otro significado, y es que Fausta cada que está en interacción con su madre o la nombra, aún tiene arraigado el trauma y el miedo por lo masculino, encerrándose en un bucle de recelo e incomodidad que no la deja avanzar y ser libre.

Y el tercer elemento son aquellas figuras de origami que Fausta realiza estando en su cama, los cuales, según Sara Millán (2009), se los denomina objetos incidentales, ya que toman el protagonismo en esa escena. Fausta está en la cama arreglando una servilleta de tela blanca, la cual tiene forma de una flor de lis, pues, hay algo escondido en la forma. El departamento de arte debió ser cuidadoso al momento de escoger ese tipo de característica para la servilleta, puesto que, siguiendo la línea de lo masculino y femenino de la película, la forma de la servilleta tiene cierta semejanza con el miembro viril del hombre, lo que indicaría que Fausta está tratando de dejar ese recelo a la masculinidad que su madre le inculcó desde niña. A continuación, saca la receta que le dio el médico y realiza un ave de papel, asemejando a una paloma, la cual es colocada en el borde de la cama; en ese momento Fausta se convierte en aquella paloma que está al borde del risco, lista para volar, pero se desploma y cae en una tina con agua, que representa su hundimiento en lo profundo de sus traumas arraigados desde su tierra y reafirmados por la madre. Lo que se desarrolla en la escena deja ver que Fausta de cierta manera, tal vez inconscientemente, quiere liberarse de esas cadenas y salir de la zona de

confort en la que se encuentra, sin embargo, sus miedos la tratan de consumir (véase figura 10).

Figura 10

Figuras de origami. Fuente: *La teta asustada* (2009)



Secuencia 2: Hacia una nueva vida

Es la última secuencia de la película y dura nueve minutos (81'22''-90'20''). Fausta, después de haber corrido toda la noche y madrugada debido a que su tío la asustó cuándo ella estaba durmiendo, llega a la casa donde trabaja, mira la fotografía del soldado, toma las perlas que están regadas en el suelo y sale corriendo. Al llegar a la puerta de salida y abrirla cae al suelo cansada, en eso llega el jardinero la levanta, ella cae y le pide que la lleve al hospital. En el hospital le retiran la papa. Después Fausta y su familia viajan al campo para enterrar el cuerpo embalsamado de la mamá, pero ella mira el mar, se baja del auto, carga el cadáver hasta la orilla y lo deja ahí. En la escena final, Fausta recibe una planta de papa, la toma, la olfatea y esboza una pequeña sonrisa.

En esta secuencia está claro el uso estratégico de los objetos de utilería para exteriorizar lo que la protagonista está sintiendo. De esta manera, se puede responder ante la pregunta que se estableció para este proyecto, siendo que la utilería es uno de los elementos o un recurso estratégicamente usado por el director y el director de arte para poder mostrar los miedos y el sentir de Fausta con respecto al mundo masculino.

Utilería

La utilería de esta secuencia cobra un peso mucho más fuerte, ya que al ser la última de la película, los elementos de utilería empiezan a tener un significado más claro con respecto a la protagonista y su desarrollo en la historia. En esta secuencia, al igual que en la inicial, se puede observar dos elementos recursivos, la papa y el cadáver

de la madre, y a estos se adjunta las perlas que también toman un significado; dichos objetos se volvieron simbólicos con los cuales Fausta ha estado interactuando en la película, dichos elementos en esta secuencia cierran el ciclo de miedo de la protagonista.

El tratamiento que se da a los elementos de utilería da a entender por lo que tiene que pasar Fausta, y por ende entender la psicología de la protagonista, los miedos y traumas que tiene que superar, cumpliendo así las funciones de expresión, de estética y simbólica; que es lo que Tamayo y Hendrickx (2016) exponen en su libro. Estos son usados de manera creativa por el director de arte y de manera inteligente por el director y el director de fotografía, ya que con la combinación de los planos abiertos y cerrados que componen la secuencia se puede observar cómo Fausta empieza a abrirse y dejar su pasado de tormento detrás de ella.

El primer elemento que aparece en la secuencia son las perlas, estas pertenecen a Aída, quien es dueña de la casa donde Fausta trabaja. Las perlas podrían tener dos funciones, la primera como una moneda de paga, que es lo que Aída promete darle a cambio de cada verso de la canción que Fausta le cante, y así pueda llevar a enterrar a su madre; segundo, quizás un poco más profundo, sea el hecho de que tienen que ver con la femineidad y la liberación, ya que estas se encuentran en la concha¹¹, esto tiene un carácter metafórico, puesto que, a la concha cuando le quitan las perlas y queda libre de esos objetos que la incomodan por dentro. Esto hace alusión también a Fausta y al momento en que es operada y le retiran la papa de la vagina, dejándola libre de aquel objeto, símbolo del trauma. En esta escena son símbolo de la liberación para Fausta, ya que con ellas podrá llevar el cuerpo de su madre de la casa de su tío y poder enterrarla.

El segundo elemento de utilería que ayuda a ver la evolución del personaje y su superación del trauma interno es el cuerpo de la madre, que estuvo presente desde el inicio de la película, que marca también el comienzo del cambio en Fausta. En esta secuencia final, y después de haber salido del hospital, logra llevar el cuerpo de su madre, pasan por la playa, ella pide que detengan el carro y carga el cadáver, gracias a los planos abiertos o generales de la escena se observa como ella camina por las dunas

¹¹ Concha: termino coloquial que se utiliza para referirse al órgano sexual femenino, pues tiene cierta relación con este molusco en su forma, así como también, debido a que la concha tiene partes blandas en su interior.

de arena hasta llegar al mar donde asienta a su madre y respira profundamente. El cadáver de la madre, se convierte en un bulto, en aquel peso que Fausta estaba cargando toda su vida, ese miedo, ese trauma tradicionalista cultivado por su propia madre.

Los planos abiertos nos muestran que Fausta finalmente es libre, y ya no está encerrada, puede volar y abrirse a nuevas experiencias; una idea acertada por parte del director de fotografía para mostrar visualmente el cambio, ya que desde un principio se la retrataba con planos cerrados, demostrando lo abrumada y aprisionada que se sentía. Al momento en que Fausta deja el cadáver, ese símbolo de represión y temor de su infancia y gran parte de su vida de joven y adulta, será finalmente enterrado, ya no estará atada a esa época de infelicidad, y será libre para poder vivir su vida con tranquilidad y equilibrio.

Y finalmente, el tercer elemento, la papa, en esta escena final, luego de haber dejado a su madre enterrada cerca del mar, alguien toca a la puerta de la casa del tío de Fausta, ella sale a abrir, pero no ve a nadie; sin embargo, divisa que han dejado una maceta que contiene una planta, y no una cualquiera, sino, una planta de papa que en la punta tiene una flor y en la superficie de la tierra se puede observar, a cada lado del tallo de la planta, dos papas pequeñas; Fausta se acerca y olfatea la flor. En esta escena final, la papa ya no es un ente peligroso, por el contrario, se convierte en un símbolo de cambio y de nueva vida para Fausta, esto es, la forma que presenta la planta ya descrita es muy particular, tiene un parecido a la escena de la secuencia inicial, la escena de las servilletas; la planta tiene forma del órgano reproductor masculino (véase figura 11). Es muy curiosa la reacción que tiene Fausta, ya que ella acerca su rostro y olfatea la flor mientras esboza una pequeña sonrisa en sus labios. Esta acción tan simple, pero cargada de significación dramática, da a entender que Fausta ha dejado sus miedos en el pasado y está dispuesta a relacionarse con el sexo opuesto y a experimentar el amor.

Figura 11

Planta de papa. Fuente: *La teta asustada* (2009)



3. *Retrato de una mujer en llamas* (2019): el desarrollo del vestuario de las protagonistas.

Ficha técnica:

Título original: *Portrait de la jeune fille en feu*

Año: 2019

Duración: 120 min.

País: Francia

Dirección: Céline Sciamma

Fotografía: Claire Mathon

Reparto: Noémie Merlant, Adèle Haenel

Productora: Arte France Cinéma, Hold Up Films, Lilies Films



Sinopsis:

Marianne una pintora, es contratada por una señora aristócrata para que realice el retrato de su hija Héloïse, como regalo para el día de la boda de esta. Marianne llegará a la casa de Héloïse fingiendo ser una dama de compañía, quien la acompañará en todas sus salidas y pasará con ella todo el tiempo y así poder tomar cada detalle de Héloïse y poder plasmarlo en un lienzo. Una historia en donde el juego de miradas, la complicidad, la amistad y el amor se irán desarrollando alrededor de estas dos mujeres.

Secuencia 1: Héloïse acepta posar para Marianne

La secuencia comienza justo después de que Héloïse se baña en el mar, mientras Marianne está sentada en la orilla. La secuencia tiene una duración de seis minutos (48'49''-55'03''). Héloïse en la habitación de Marianne, ve su retrato pintado por esta, sin embargo, no es de su agrado. Se da una discusión entre ellas, ya que Héloïse le reclama que si esa es la forma en que Marianne la ve, Marianne le responde afirmativamente. Entonces Héloïse va por su madre y sale de la habitación. Marianne, toma un pincel y raya el retrato. La madre de Héloïse mira el retrato rayado, le reclama a Marianne a lo que ella dice que no era lo suficientemente bueno. La madre la despidе, pero Héloïse lo impide y decide posar para ella, la madre sorprendida la deja y se despide de su hija. Héloïse se coloca un vestido verde y se sienta en un asiento improvisado, Marianne le indica como colocarse y luego empieza a pintar a Héloïse.

Vestuario

El vestuario, al igual que la escenografía y la utilería, es un elemento que ayuda en la creación del mundo del personaje, sin embargo, este punto de la dirección de arte está más íntimamente relacionado con el protagonista. Esto se debe a que el actor se viste con prendas seleccionadas específicamente para convertirse en el personaje de la historia que se va a filmar. Entender esta relación actor-vestimenta y su entorno hace que se cree un mundo imaginario real, el cual consigue llamar la atención del espectador y lo guía por el universo del personaje. Por medio del vestuario se busca encontrar una relación sensorial con el público, por tal motivo el diseño de la vestimenta no se debe alejar de la naturalidad. Y eso se puede observar en la secuencia descrita, que, si bien se desarrolla en la misma habitación en dos tiempos diferentes, muestra lo realista de aquella época y a su vez podemos ver ciertas claves que podrían dar a entender los problemas y conocer más a fondo a las protagonistas Héloïse y Marianne.

En esta secuencia existen dos cambios de vestuario para el personaje de Héloïse. Para entender el significado que tienen los dos vestuarios en el personaje se va a utilizar los temas expuestos por Diana Fernández y Derubín Jácome (2018), en donde describen elementos como el color y la textura, que pueden ayudar a entender la psicología o personalidad de las protagonistas.

Uno de los elementos que llama la atención de la secuencia son los colores de los vestuarios de Héloïse y Marianne. Héloïse usa un vestido azul oscuro, mientras habla con Marianne quien viste un vestido rojo oscuro. Los vestidos de las dos protagonistas están hechos de acuerdo a la época y aun así tienen colores contrastantes entre ellas, el rojo y el azul. El rojo indicaría que Marianne es un personaje fuerte, apasionado, de un carácter impulsivo, mientras que el azul, en Héloïse, la haría ver más seria y expresaría una sensación de melancolía y misticismo. Este tipo de color, junto a una piel pálida como la de Héloïse produce una apariencia en ella de fatiga y abatimiento. Este tipo de cualidades provocan una vibración emotiva, mencionada por Fernández y Jácome (2018), en la que explican que esto se puede potenciar para crear un estado de ánimo determinado, formar algún ambiente o dar pistas acerca de las características psicológicas del personaje.

Hay una escena en particular en donde se da un reflejo de personalidades, es decir, un personaje se está convirtiendo en otro, tanto física como psicológicamente. El conocido reflejo de la madre en la hija, en esta escena la madre de Héloïse se va a despedir y se detiene frente a ella, ambas tienen un vestido del mismo color, azul oscuro. El encuadre que se realiza es tan bien ejecutado que el espectador puede notar que ambas mujeres se están viendo reflejadas una en la otra, esto indicaría que la madre está ejerciendo su poder en la hija, quiere que ésta se case y se convierta en una gran madre y esposa, tal cual como ella lo es. Con esta simple acción establecida por el director, la de ponerlas frente a frente, se puede observar este reflejo en personalidad y en el vestuario, una especie de cuerpo construido a semejanza de otro, en este caso la hija construida a imagen y semejanza de la madre. Lo que explicaría la manera de actuar tan fría de Héloïse cuando interactúa con algún otro personaje.

Después de que Héloïse aceptara posar para Marianne, ella utiliza un vestido liso color verde, esta textura transmite suavidad y elegancia que junto al color que refleja frescura, paz y esperanza, según Fernández y Jácome (2018); se muestra a una Héloïse con ansias de vivir y conocer más a Marianne (véase figura 12). Esto se ve en cada escena en que Marianne pinta a Héloïse. El juego de miradas de complicidad que hay entre ellas deja ver que aquel momento es preciado para ellas y pueden ser felices, para Héloïse es el momento para ser libre.

Figura 12

Héloïse y Marianne terminando el retrato. Fuente: *Retrato de una mujer en llamas* (2019)



La armonía análoga de las parejas de colores en esta escena establece claramente que empieza a haber una cierta relación más íntima entre las dos protagonistas, son colores que se complementan, este cambio acompaña a la evolución de Héloïse en la película, demostrando que este personaje pasa de ser una chica fría y seria, a alguien más abierta, más animosa con ganas de conocer más de la vida.

Este tipo de sensaciones expresadas por medio del color también es complementado por el tratamiento que se le da a la luz, ya que, a través de la armonización de luces cálidas, frías o duras, se puede construir una atmósfera en la que se puede hacer que ciertos colores y texturas sobresalgan, como en el caso del vestido de la madre de Héloïse, que se puede ver más brillante, debido al brillo de la tela, lo que indica una sensación de lujo y opulencia. Está muy claro que el diseñador de vestuario junto con el director de arte logró crear una gama cromática que se potencialice conceptualmente con el tipo de iluminación y que junto al director de fotografía se pudo crear el universo estético para las protagonistas.

Secuencia 2: Recuerdos de dos amantes

Esta secuencia empieza justo después de que Marianne ve por última vez a Héloïse en el descanso de la escalera de la casa, en un vestido blanco. Tiene una duración de cinco minutos (111'34''-116'20''). Marianne en un vestido azul en su taller de pintura observa su retrato realizado por una de sus estudiantes y nota que en todas tiene una expresión de tristeza. Marianne se queda pensativa. Luego, está en una exhibición de pinturas, ya que una de sus obras se presenta, la pintura en donde Orfeo se despide de Eurídice. Recibe el halago de un visitante, que interpretó correctamente lo que Marianne plasmó en esa pintura. Mientras ella revisaba el panfleto de las obras, se

sorprende leyendo y camina en dirección a un cuadro, dicho cuadro era de su querida Héloïse con su hija. Héloïse sostiene el libro en la página 28, donde había dibujado su retrato para que su amada la recuerde. Al final de la secuencia, Marianne asiste a un concierto, ahí se la ve a Héloïse sentada al otro lado de la sala, quién escucha atenta y con lágrimas en los ojos la melodía que un día Marianne tocó para ella cuando estaban juntas.

Vestuario

El vestuario en esta secuencia final de la película muestra el cambio que tienen las dos protagonistas. El juego y disposición de las luces en esta secuencia fue estructurada de tal manera que hace resaltar los colores de los vestuarios de los personajes protagónicos, Héloïse y Marianne, y a su vez resalta el dorado y azul oscuro, tanto del vestuario de Marianne cómo de las locaciones, al igual que las texturas, formas y líneas que se puede ver a lo largo de la secuencia, la cual ocurre en tres espacios. El primero, el taller de pintura de Marianne en donde ella viste un vestido azul, el segundo espacio es la galería de exhibición de los cuadros, en donde Marianne viste una capa azul brillante y un vestido amarillo; tercero, el balcón del teatro, en donde Marianne viste solamente amarillo. De esta manera se puede ver que ella también sufrió un cambio, desde el momento en que llegó a la casa de Héloïse hasta esta secuencia final.

En la primera escena de la secuencia se puede observar a Marianne revisando unos retratos que su alumna hizo en clase. La escenografía y el decorado del lugar muestra un ambiente de trabajo que tiene que ver con lo artístico (esculturas, caballetes y lienzos), la paleta de color de la locación está dada por la gama de los azules, así como también el uso de luces frías para dar una sensación de seriedad e incluso de frialdad y tristeza. Marianne usa un vestido azul, lo que muestra que ahora es ella quien se encuentra melancólica y con tristeza debido a que tuvo que despedirse de su amada. Es un cambio abismal para el personaje, ya que al inicio ella llevaba un color cálido, el rojo, y ahora en esta secuencia, se ve a Marianne con un vestido color azul, que, al combinarse con la escenografía y la luz fría, da al espectador esa sensación de alejamiento y de tristeza, como indica Fernández y Jácome (2018). Esto indica que la paleta de color del personaje inició siendo cálido y terminó siendo frío.

Otro momento en que se puede ver un cambio en el vestido de Marianne es cuando está en la galería de exhibición, aquí se puede observar un fuerte impacto de los colores amarillos y azules. Las tomas que se realizan son planos abiertos, planos que siguen a la protagonista entre todo el gentío, quién está usando una capa azul brillante lisa con bordados que le dan textura, que muestra que ella es una mujer de opulencia. El amarillo en esta ocasión, en la protagonista muestra el dominio y el poder que ella tiene ahora sobre su trabajo, ya que siempre firmaba sus pinturas bajo el nombre de su padre, ahora ella deja esa dependencia y se hace dueña de su propio trabajo y habilidad. El vestuario que se ve, hace referencia a la misma pintura que aparece en esta locación, la de Orfeo que se despide de Eurídice. Orfeo viste con el mismo color que Marianne lleva en su vestuario, el azul, lo que hace referencia a cuando ambos se despiden de sus amadas por última vez, y esto sucede cuándo Marianne ve el retrato pintado de Héloïse usando un vestido blanco, tal cual lo hace Eurídice en la pintura. (véase figura 13).

Figura 13

Referencia a Orfeo y Eurídice. Fuente: *Retrato de una mujer en llamas* (2019)



Al finalizar la secuencia, se observa que Marianne está solo con el vestido amarillo sin la capa azul y está entrando al teatro, y Héloïse lo hace también, solo que, del otro lado de la sala, también usando un vestido amarillo. En esta escena juega un papel muy importante el uso de los encuadres para retratar a las dos y también la sonata que se escucha de fondo, ya que, los encuadres de ambas protagonistas empiezan desde un plano abierto y cada vez se van cerrando al ritmo de la música de orquesta hasta llegar a un primer plano de ambas llorando, recordando que esa misma sonata fue tocada por Marianne para Héloïse, canción con la que comenzó su historia de amor. El color amarillo de los vestidos de ambas protagonistas, da a entender que ellas han madurado, debido a lo que atravesaron juntas en la época en que Marianne retrató a Héloïse; se liberaron, dejaron de ser aquellas mujeres que solían ser, la una muy

arriesgada, fuerte y la otra muy callada y melancólica; maduraron gracias a lo que vivieron y ahora son mujeres diferentes, ya no las mismas que eran al inicio.

Los colores considerados cálidos son colores dinámicos, atrayentes, que producen una sensación de “adelantarse” más cerca del espectador y hacer que las cosas sean grandes. Cualidades establecidas por Fernández y Jácome (2018), quienes también dicen que los colores fríos son menos atractivos, sedantes, deprimentes que en algunos casos parecen “alejarse” y reducir el tamaño. Esto es lo que se puede observar en toda la película y es una de las estrategias que la directora, junto a la directora de arte y a su directora de fotografía, lograron fusionar para expresar por medio de lo visual y del color la psicología de las dos protagonistas, lo que demuestra que una paleta de color elegida correctamente para un vestuario puede hablar mucho más que el diálogo que el personaje tenga.

A manera de conclusión, después de haber analizado estas tres películas, *Lo que el viento se llevó* (1939), *La teta asustada* (2009) y *Retrato de una mujer en llamas* (2019), desde el punto de vista del espacio arquitectónico y la vida íntima de las protagonistas en las cuales se estudió la escenografía, la utilería y el vestuario respectivamente; se puede decir que el departamento de arte tiene una labor bastante importante al momento de diseñar la estética de una película, ya que esta debe ser analizada y estudiada, para que al momento de construir la puesta en escena de una o varias locaciones de una filmación, éstas vayan de acuerdo a las acotaciones del director y director de fotografía, con respecto a los espacios y a los personajes protagónicos. Debido a que entra en juego un sin número de elementos, tales como, la paleta de color, la iluminación, la forma, las texturas, entre otros; que están diseñados para expresar el sentir de una acción o situación a la que son expuestos los protagonistas en las narrativas cinematográficas.

Capítulo III. Propuesta de arte para el cortometraje *Café para dos*

En este capítulo se va a exponer y describir los elementos que forman parte de la carpeta de arte con relación al cortometraje *Café para dos*, escrito y dirigido por Simonné Heras. En este apartado se va a reseñar los puntos en los que se trabajó para la creación de la propuesta de arte, al igual que se sistematizarán las experiencias al momento de realizar dicha propuesta. En este apartado se pondrá en práctica lo que se revisó en el primer capítulo con los autores, LoBrutto (2002), Rizzo (2007), Tamayo y Hendrix (2016), entre otros.

1. Carpeta de arte

1.1. Visión del director

La visión del director está relacionada con la manera en la que el director presenta su idea visual hacia el resto de departamentos para que tengan una guía de cuál será la imagen de la película, se sirve de fotogramas que le ayudan como referentes. En el cortometraje *Café para dos*, la directora, Simonné Heras, también mostró a todo el equipo las referencias de donde se iban a tomar las ideas para el cortometraje; Wes Anderson fue uno de sus referentes para la estética, también las películas *A Ghost Story* (2017) de David Lowery; y *The Father* (2020) de Florian Zeller (véase figura 14). Las referencias fueron de gran ayuda, ya que por medio de éstas el equipo tuvo una noción más clara de lo que se tenía pensado hacer con respecto a la película en general.

Figura 14
Referentes fílmicos. Fuente: Internet



1.2. Desglose de guión

El desglose del guion es una etapa previa que el director de arte y su equipo deben realizar antes de buscar locaciones, indagar por elementos de utilería o vestuario. El desglose se lo realiza en una plantilla estándar que se usa en el ámbito profesional y el cual se separa por locaciones y lo que se va a necesitar para adecuar o ambientar el espacio. Se realiza un desglose por escenas para saber cuál es la utilería necesaria para cada escena y para los protagonistas, así como también para saber el vestuario, maquillaje y peinado que va acorde en cada una de las escenas del film.

Para el cortometraje *Café para dos* se hará el mismo proceso, sin embargo, este desglose se lo realizaría en un formato propio, debido a que no se tenía conocimiento de que existía una plantilla estándar para este proceso. Al hacer el desglose por escena se pudo constatar los implementos que van a ser necesarios para la construcción de los escenarios, también del vestuario, maquillaje y peinado que Mariana usará; al igual que la utilería que va a ser usada para la narrativa, así el departamento de arte tiene una guía sólida de lo que se tiene que realizar para cada escena.

Ejemplo: formato del desglose de la escena 6 del cortometraje *Café para dos*

HOJA DE DESGLOSE			
PRODUCCION: Café para dos		No.	No.
SET: No		DIA: X	NOCHE:
LOCACION: Casa		EXT:	INT: X
PLANOS:		No. PAGINA DEL GUION: 4	
Resumen de las Escenas:	Personajes y Figurantes:	No. Vestuario:	Maquillaje y peinado
Mariana se encuentra en el baño observándose lo demacrada que esta y decide ponerse un poco de maquillaje.	Mariana	Bata de baño	-Ojos hinchados -Ojeras -Labios resecos -Cabello suelto
<p>Escenografía (en locación):</p> <p>La escenografía corresponde a un baño normal de una familia de clase media, con su lavamanos y su espejo.</p>		<p>Utilería:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fascos de cremas -Fascos de perfumen -Secadora y alisadora de cabello -Estantes pequeños cuadrados -Maquillajes varios 	
		<p>Props:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jabón -Corrector de ojeras -Vaselina 	
Animales y Vehículos: -No		Efectos Especiales: -No	
Sonido: Ambiente.		Pirotecnia: No requerida	

1.3. Concepto visual

Es el punto de vista que establece el director para su película, a base de esto, el director de arte construye el concepto visual. Para la realización del cortometraje, la directora fue muy clara con respecto al concepto visual del film. El guion pasó por algunas intervenciones que lo ayudaron a crecer y tener una mejor estructura, de ahí que hubo varias connotaciones y significados que la directora propuso para ciertos elementos. En cuanto a lo técnico, la directora le planteó varias ideas al director de fotografía de cómo ella había visualizado el cortometraje con respecto a encuadres y planos; la estética que planteó estaba dada por la colorimetría de los colores tierra, turquesa, azul y verde. Los cuales representarían cada personaje del relato, así como también el universo de la historia.

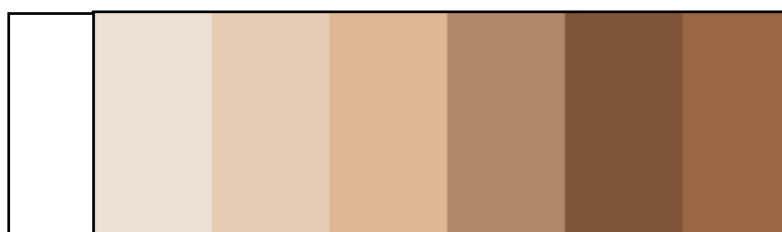
Lo que se va a realizar desde el área de la dirección de arte es transmitir ese sentimiento de soledad y de tristeza que Mariana, la protagonista de la historia, está sintiendo, así como también mostrar su evolución y que esta se vea reflejada en su vestuario y maquillaje. Por tal motivo, se tendrá en cuenta cada uno de los momentos claves en donde haya ese desarrollo, momentos en donde haya interacción por parte de la protagonista con algunos objetos simbólicos que se establecieron para mostrar esa relación madre-hija que se ve en el film. Así pues, lo que se propone por parte del departamento es realizar una adecuación de los escenarios en donde ocurre la historia, de tal manera que estos expresen visualmente por medio de los colores, texturas y decorados, aquello que el personaje siente y que vaya acorde a la caracterización de los personajes.

1.4. Paleta de color

La paleta de color es un elemento fundamental en la dirección de arte, al igual que para el departamento de foto y el de dirección, ya que por medio de éste se pueden expresar tiempo, lugar, emociones o para definir algún personaje. Es por esto que, la elección de colores de la película debe ser muy bien analizada, de cómo se inicia a como se termina, y de esta forma mostrar una evolución de la narrativa por medio de la colorimetría usada. En *Café para dos*, la paleta de colores escogida fue analizada de acuerdo a los aspectos propios de la narrativa de cada personaje, ya que la directora quería que cada uno de ellos se manejara con un color, y que la paleta general del cortometraje estuviera en el espectro de los colores cafés y también de los blancos (véase figura 15).

Figura 15

Paleta de color del cortometraje. Fuente: carpeta de arte



Por otro lado, para los personajes se escogió una paleta diferente que representaría a cada individuo, para Nerina fue designado el color azul, ya que este representa la frescura, la serenidad, la calma y seguridad, características de este

personaje, puesto que, ella es quien le ayuda a Mariana a dejar el pasado atrás y pueda empezar una nueva vida. Para el personaje de la abuela, los colores a utilizar fueron los verdes, pues estos dan la sensación de estabilidad y resistencia, y es en este personaje en quien Mariana encuentra el soporte necesario para sobrellevar su duelo. Y para Mariana, el personaje principal, se hizo uso de los colores verdes y azules, que representaban la unión con la madre y la abuela (véase figura 16).

Figura 16

Paleta de color de los personajes. Fuente: carpeta de arte



1.5. Moodboard

Es conocido también como el tablero de inspiración para el director de arte, ya que en este se colocan imágenes que estén relacionadas con la estética, la escenografía, los colores, el vestuario, accesorios o la utilería a usarse para la película, está sujeto a cambios que son realizados por el director, el director de fotografía o el director de arte. En *Café para dos* se realizó un *moodboard* con imágenes de las locaciones que ya fueron seleccionadas, al igual que con los colores ya expuestos por parte de dirección, y se le adjuntó los dos objetos simbólicos (bufanda y taza) que son relevantes en la historia; al igual que se colocó los vestuarios para Nerina y Mariana (véase figura 17).

Figura 17

Moodboard de Café para dos. Fuente: carpeta de arte



1.6. Diseño de personajes

El diseño de personaje es un aspecto clave al momento de realizar una propuesta de arte, ya que, basándose en la caracterización de los personajes, el director de arte realiza una descripción de los niveles de caracterización (físico, social y psicológico) y de acuerdo a estos aspectos puede realizar su propuesta para los elementos artísticos que van acorde a los personajes y las situaciones. Para el cortometraje, la directora realizó dicha caracterización que ayudó al departamento de arte con la elaboración de los escenarios en donde se llevará a cabo las acciones, el vestuario que tendrán los personajes al igual que su maquillaje, todo esto en concordancia con el concepto visual y la paleta de colores.

1.7. Vestuario, maquillaje y peinado

El vestuario es uno de los elementos que está en estrecha relación con el personaje, puesto que su apariencia externa, en algunas ocasiones, puede mostrar su evolución psicológica, y con esto también se da una evolución en el vestuario. A esta transformación también la acompaña maquillaje y peinado, elementos igual de importantes, ya que el maquillaje debe estar acorde a lo que se describe en el guion acerca del personaje para una buena caracterización; el peinado debe, también, estar acorde al personaje, puesto que, por medio del corte o el color expresa quien es cómo individuo, ayudando así al actor en la composición del mismo.

En *Café para dos* se puso especial énfasis en estos elementos, ya que por medio de ellos se va a ver la evolución o el desarrollo que tiene el personaje en su camino para superar su duelo (véase figura 18). Con respecto al vestuario se hizo una propuesta en la que el personaje de Mariana se vestiría con ropa ancha y de colores oscuros, suéteres que cubrían todo el cuerpo, un maquillaje demacrado y su cabello iba a estar desaliñado. Para la mitad del corto, usaría ropa un poco más casual, que muestre que quiere dejar de estar triste y por tal motivo decide salir con su abuela, para esta parte se la vistió con colores pasteles y un maquillaje más natural, pestañas y brillo en los labios, un cabello ya mejor arreglado; para el final del corto, la protagonista ya se encontraba mucho más alegre, después de que su madre se le había aparecido para hacerla entrar en razón; en esta etapa Mariana ya usa colores mucho más alegres, ropa estilizada, un maquillaje completo que demuestra que ya no se encuentra en ese estado de melancolía. Una estrategia visual para contar el desarrollo de la protagonista, tal como se lo hizo en la

película *Retrato de una mujer en llamas* (2019), con el personaje de Mariana que empezó de color rojo y terminó en un color azul.

Figura 18

Desarrollo del vestuario de Mariana. Fuente: fotograma del cortometraje



1.8. Atmósfera: espacio arquitectónico, escenografía, locaciones

El espacio arquitectónico¹² tiene que ver con la escenografía, su construcción y su decoración, es el lugar en donde ocurre una acción ejecutada por los personajes. Este espacio es de vital importancia para conocer el universo dramático de los protagonistas y también mostrar visualmente ciertas sensaciones al espectador con respecto a lo que sucede en el cuadro. Este espacio se puede realizar en locaciones, que son espacios ya contruidos y decorados, o sets en los cuales hay que construir desde cero el espacio. Junto a esto están los decorados, texturas, colores y luces que ayudan a recrear un mundo real y creíble para el personaje. Este tipo de características se las puede observar en la película *Lo que el viento se llevó* (1939), en donde el departamento de arte realizó un trabajo impecable en cuanto a decoración y escenografía, la cual comunica visualmente lo que Scarlett siente en momentos específicos de la historia.

El espacio arquitectónico en *Café para dos* fue elaborado en la casa de la misma directora y en una cafetería, que fueron las locaciones más propicias para la filmación debido a que se prestaban como los lugares perfectos para el desarrollo de la historia y contaban con los colores, texturas, espacios y algunos aspectos importantes que se tuvo en cuenta al momento de hacer el scouting (véase figura 19). En la casa se realizarán los

¹² Término establecido por Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari (2011); y que se lo estudió en el primer capítulo de este proyecto investigativo.

cambios necesarios para poder adecuar el cuarto de Mariana y el de Nerina, y de esta forma establecer el universo de estos personajes. Se realizará la decoración respectiva tomando en cuenta los encuadres que se van a utilizar. En la cafetería se harán adecuaciones para mostrar el ambiente adecuado a las escenas que se grabarían en aquel lugar.

Figura 19
Scouting de las locaciones. Fuente: propia



1.9. Utilería: objetos narrativos y objetos simbólicos

La utilería son aquellos objetos que se ven en el encuadre, objetos que sirven para decorar los espacios. Sin embargo, cumplen otras funciones, aparte de ser meramente decorativos, tienen la función de ser simbólicos, practicables o narrativos; entonces estos elementos, según la descripción del guion y las acotaciones dadas por el director, serán componentes que potencian y exteriorizan esa vida interna de un personaje protagonista. El director de arte se encarga de hacer un desglose por escenas, el cual lo realiza bajo un formato estándar, para saber qué objetos son para decoración o narración y cuáles son protagonistas o simbólicos.

Para el cortometraje *Café para dos* como director de arte se realizará un desglose por escenas siguiendo una plantilla o formato propio, no se siguió el estándar para esta área debido a que no se tenía conocimiento del mismo.¹³ Se puso especial cuidado en cuáles eran los objetos simbólicos establecidos por la directora, elementos con los que la protagonista iba a interactuar, los cuales serían la taza celeste y la bufanda turquesa

¹³ Ya que en la carrera de Cine y Audiovisuales en la malla académica 2014 se impartió un solo semestre la materia de dirección de arte, en la cual se toparon temas muy generales, sin hacer un enfoque detallado de los elementos que conforman el departamento de arte y como es su desarrollo en la pre producción.

(véase figura 20), que eran de la madre de la protagonista y que la simbolizaban después de su muerte. Al final del cortometraje cada uno cumplirá otra función simbólica: la taza al destruirse simbolizará la ruptura ligada al dolor de la pérdida, y la bufanda, entregada por Nerina, simbolizará la presencia de Nerina como una protectora y que estará siempre con Mariana. Tal cual sucedió con Fausta, personaje principal de la película *La teta asustada* (2009), en donde ella interactúa con algunos elementos, como la planta de papa o figuras de origami, para exteriorizar sus miedos o su felicidad.

Los elementos decorativos se establecieron para conocer más a los protagonistas, se colocarán portarretratos en el cuarto de Mariana y en el cuarto de Nerina, también cuadros de pinturas y fotografías, ya que Mariana gusta de pintar y tomar fotos, en el cuarto de Nerina se colocó un cesto de tejido y unos libros. Así también, se realizará un trabajo cuidadoso al momento de decorar el comedor, en este espacio se debería colocar alimentos que se encontraban en mal estado para demostrar el paso del tiempo y lo que ella sentía.

Figura 20

Elementos simbólicos. Taza y bufanda. Fuente: fotogramas del cortometraje



Para concluir, el trabajo que se realizará por parte del departamento de arte para el cortometraje *Café para dos* estará enfocado en la manera de expresar visualmente por medio de la escenografía, vestuario y a través de objetos simbólicos cómo se siente Mariana después de perder a su madre. Con base en lo que se ha descrito en este apartado, el equipo de arte tendrá una guía mejor estructurada para poder orientar el trabajo de cada subdepartamento, crear los espacios, los vestuarios y decorados pertinentes que acompañen al desarrollo de Mariana en la historia y así, junto a los planos que el director de fotografía ha planteado al igual que el sonido y las actuaciones; se pueda crear una sensación de empatía con los espectadores.

2. Carpeta de arte



Carpeta de arte

Café para dos

“El duelo es algo bueno. Es la forma de ir a través de las transiciones de la vida”

Rick Warren



Índice

Sinopsis.....	3
Concepto visual	4
Visión del director.....	5
Paleta de color.....	6
Moodboard.....	7
Vestuario, maquillaje y peinado.....	8
Ambientación.....	13
Utilería.....	17
Créditos.....	19

Sinopsis

Mariana (24 años) fotógrafa. Después de perder a su madre en un accidente de tránsito intenta salir adelante por sí misma, sin embargo, su mente constantemente le abrumba con recuerdos de su madre que no le permiten sanar. No obstante, su abuela será ese apoyo físico y emocional que ayudará a Mariana a ver la luz al final del oscuro momento que esta pasando. Una historia que hablará acerca de la superación del duelo y el vínculo de tres mujeres.

Concepto Visual

Desde el área de la dirección de arte se va a crear las atmosferas que van a transmitir ese sentimiento de soledad y de tristeza que Mariana siente y mostrarlo a través de los escenarios, vestimentas y maquillaje del personaje, para que de esta manera estos elementos expresen visualmente, a través de los colores, texturas y decorados aquello que el personaje este sintiendo, y también mostrar su transición.



Visión del director

5

La visión de la directora y guionista, Simonné Heras para el cortometraje está basado en tres referentes filmográficos

Estos referentes ayudarán al equipo para poder contar la historia por medio de la estética, el sonido y la fotografía.



A Ghost Story (2017), de David Lowery



The Father (2020), de Florian Zeller

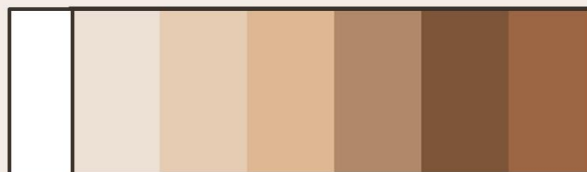


Estética de Wes Anderson

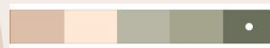
Paleta de color

6

General



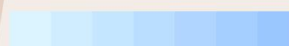
Por personajes



Abuela



Mariana



Nerina



Referente filmico para paleta de
Café para dos



Vestuario Nerina



47 años, es pequeña, pelo obscuro y ojos cafés claros. Se divorció de su esposo cuando Mariana tenía 8 años, no se lleva con su ex marido y menos con la familia de él. Le encanta viajar y conocer distintas culturas.



9

Fuente: internet

Vestuario Abuela



70 años, es de estatura pequeña, cabello corto color gris, ojos claros. Esta casada, tiene 2 hijos y 1 hija. Es jubilada, es de clase media alta. Le gusta el café con caramelo y es buena con las manualidades.



10

Fuente: internet

11

Maquillaje y peinado Mariana



Fuente: internet

12

Peinado y maquillaje Nerina



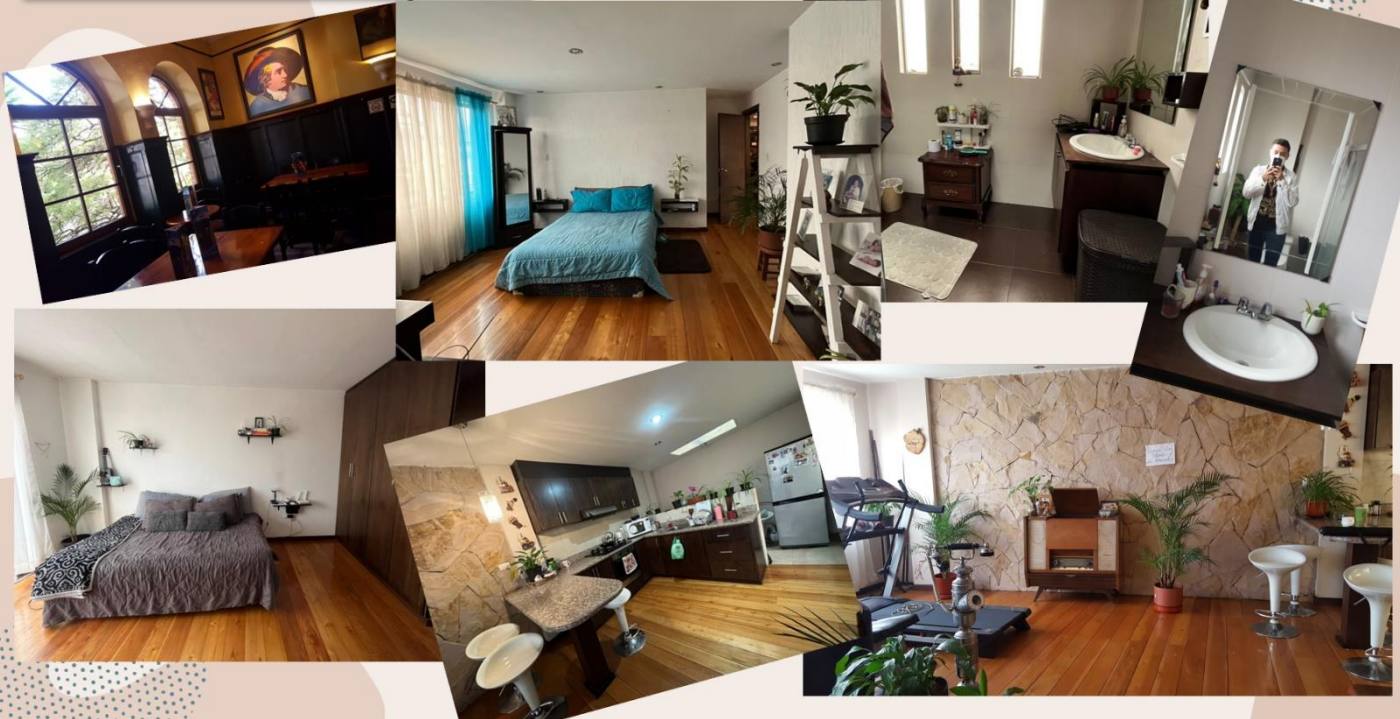
Peinado y maquillaje Abuela



Fuente: internet

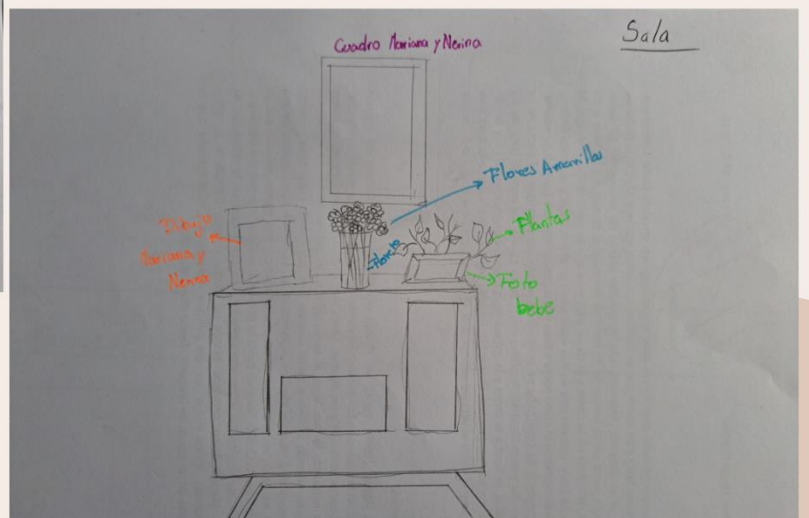
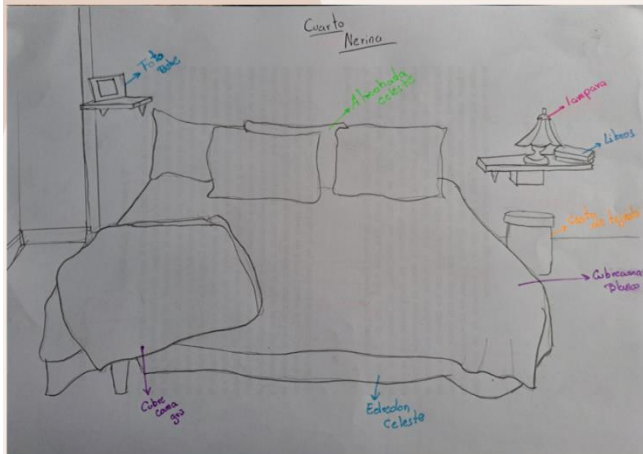
Locaciones reales

13

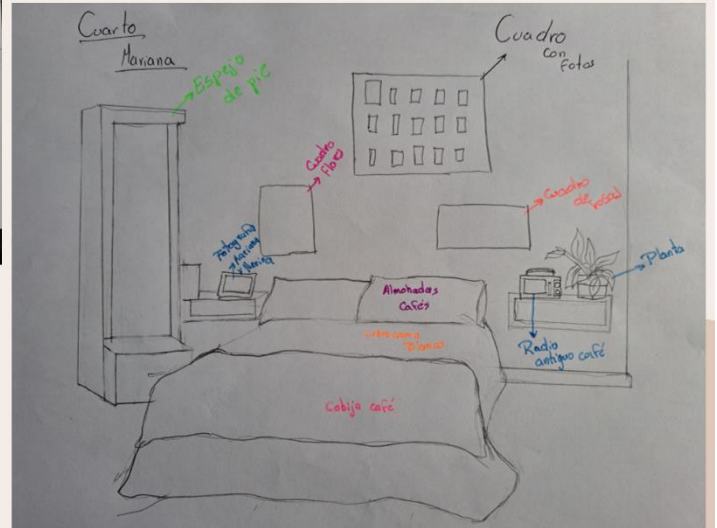
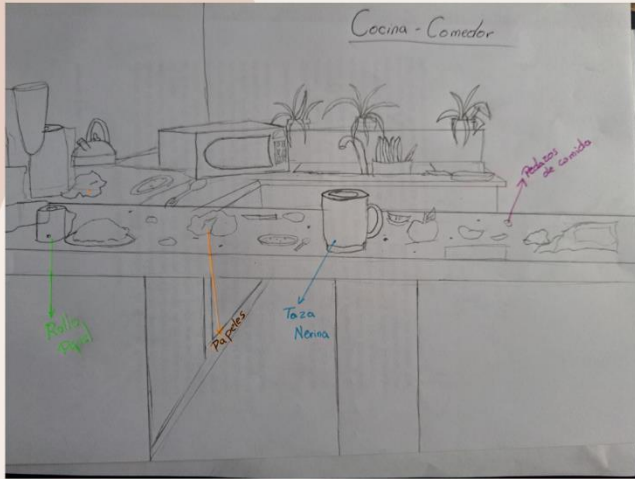


Bocetos locaciones adecuadas

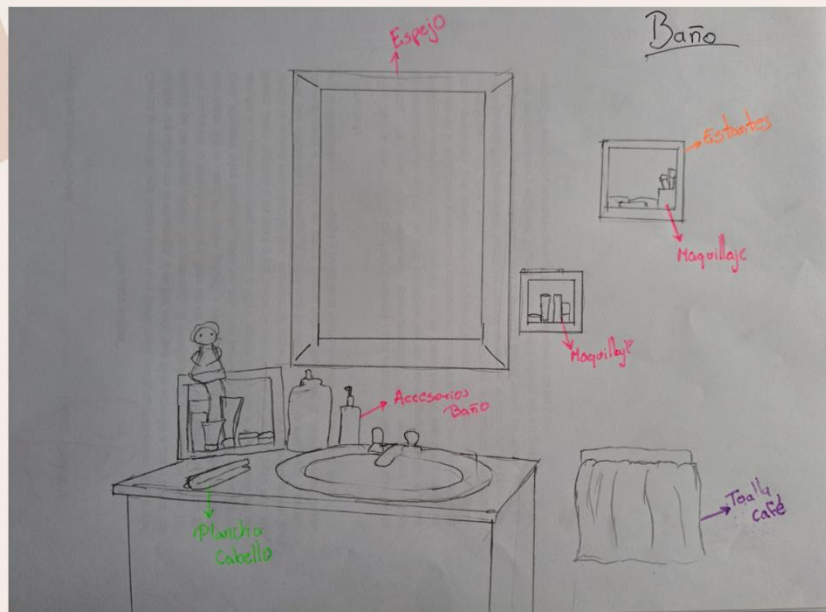
14



15



16



Utilería



Objetos narrativos y simbólicos



Taza

Bufanda



Créditos



Simonné Heras – Directora y guionista

0992233104

Diego Coronel – Director de arte

0991995684

suco93coronel@hotmail.com

Conclusiones y recomendaciones

Con respecto al espacio arquitectónico y vida íntima de un personaje protagónico de un largometraje o cortometraje, se puede concluir que son dos aspectos que están en estrecha relación el uno con el otro, puesto que ambos constituyen una construcción verosímil del personaje y del mundo que lo rodea, así se exterioriza en circunstancias claves de la narrativa aquello que el o la protagonista siente en dicho momento. Para esto, la dirección de arte se sirve de herramientas, tales como, la escenografía, utilería, vestuario, maquillaje y peinado; los cuales ayudan en la creación y transformación del individuo y su mundo conforme avanza la historia; puntos que fueron ejecutados en el desarrollo del cortometraje *Café para dos*.

Al indagar se encontraron distintos autores, como Lobrutto (2002), Tamayo y Hendrickx (2016), Gentile, Díaz y Ferrari (2011) entre otros; de los cuales se obtuvieron las bases y conceptos ligados a la realización o construcción del espacio arquitectónico que vaya acorde con lo que requiera el personaje en cuanto a expresar su vida interna se refiere. Con base a esta característica, se analizaron tres películas que mostraban el sentir que tenía un protagonista y cómo se adecuaba a esto el espacio escenográfico, el vestuario y el resto de elementos de la dirección de arte; dichos componentes también se hicieron funcionales en el cortometraje para mostrar lo que el personaje principal sentía en momentos específicos.

Lo que el viento se llevó (1939), de Víctor Fleming, una película en la que se puede observar claramente cómo la escenografía y la decoración proyectaban lo que la protagonista sufría en ese instante y también el juego de la psicología con el color y los candelabros que muestran la ira y la pasión del protagonista masculino. Una muestra de cómo un espacio arquitectónico muy bien trabajado puede decir mucho de la emoción de un personaje. En *La teta asustada* (2009), de Claudia Llosa, se ve el uso de objetos de utilería que tienen la función de ser narrativos y simbólicos, ya que debido a características como: color, forma y textura, exteriorizan a manera de metáforas lo que sucede con la protagonista. Finalmente, *Retrato de una mujer en llamas* (2019), de Céline Sciamma, en donde se muestra el uso del vestuario y sus elementos para presentar a las protagonistas y sus personalidades, al igual que marcan el desarrollo del arco de transformación de los personajes, por medio de los colores y texturas de la ropa, el espectador observa cómo las protagonistas se desarrollan a lo largo de la historia.

Los resultados de la investigación planteada se pusieron en práctica en la realización del cortometraje *Café para dos*, escrito y dirigido por Simonné Heras, debido a que este film está relacionado con la premisa de la construcción del espacio arquitectónico y la vida íntima de la protagonista. Por tal motivo, se analizó y constató a detalle los elementos que formarían parte de la escenografía y que expresarían el sentir de la protagonista, tal como en *Lo que el viento se llevó* (1939); qué objetos de utilería iban a tener la función de símbolos que representan el vínculo entre madre e hija, estrategia usada en *La teta asustada* (2009); y finalmente, por medio del vestuario, maquillaje y peinado, propuestos para el personaje se mostraría la evolución de la protagonista conforme supera su duelo, desarrollo implementado en *Retrato de una mujer en llamas* (2019).

Para finalizar, al establecer y describir los componentes que forman el espacio arquitectónico, así como también aquellos que conforman la vida íntima; se pudo realizar una base sólida que exponga los elementos de la dirección de arte que se debieron tomar en cuenta al momento de hacer los análisis de las películas referenciales, por otro lado, esta base teórica también fue de ayuda para la construcción de la propuesta de arte para el cortometraje *Café para dos*, de tal manera que al momento de poner en práctica lo analizado y estudiado en la teoría, esto se vea reflejado en la pantalla al momento de la proyección del film.

Se debe prestar mucha atención al momento de realizar el desglose de escenas, ya que en este proceso se encuentra la base para la construcción de los espacios arquitectónicos, así como también de elementos que ayudan a expresar la vida íntima del personaje. Por tal motivo, un director de arte debe estar en constante comunicación con el director para constatar aquellos objetos que tengan la calidad de ser narrativos y simbólicos para el protagonista; y también es imperativo que se relacione con el director de fotografía al momento de hacer el montaje de escenarios de tal forma que sepa que planos se van a utilizar para así poder construir los espacios que potencien visualmente la acción. De esta forma se confirma lo que LoBrutto (2002) constató acerca de la llamada “trinidad”, ya que gracias a esta puede haber una mejor fluidez en el desarrollo de la película.

Al momento de poner en práctica lo estudiado, está muy claro que para empezar una carpeta de arte se debe crear una propuesta, la cual esté estructurada con todo lo que

se va a necesitar para la realización estética del proyecto. En *Café para dos* la carpeta se desarrolló siguiendo parámetros que entre la directora y el director de arte fueron discutidos, no obstante, en el transcurso de la preproducción y producción dichos parámetros fueron cambiando para responder de mejor forma a las exigencias del guion. Por esta razón, el director de arte debe estar consciente de que la carpeta y la propuesta pueden estar sujetas a cambios.

La propuesta es la base de la carpeta, siempre se debe empezar por ella, ya que así se tiene una idea general del arte estético del cortometraje. Sobre la base de esto se realizan las propuestas para vestuario, maquillaje y peinado que vayan en la misma línea estética. Una vez fueron escogidas las propuestas, es recomendable que el director de arte y su equipo, junto al director, realicen las pruebas en actores de los elementos nombrados con anterioridad para que de esta forma se pueda armar y separar los conjuntos de ropa, accesorios, maquillajes y peinados de la protagonista. El mismo procedimiento se realizó para el cortometraje *Café para dos*, y de esta manera se tuvo todo listo para el momento de la filmación y así evitar imprevistos o retrasos al momento del rodaje.

Como director de arte, es recomendable, estar atento frente a los detalles que se presentan al momento de realizar una propuesta y también durante el rodaje, ya que, al estar claros con las ideas para la construcción del espacio arquitectónico y la manera de expresar la vida íntima de un protagonista, el trabajo puede fluir de una manera tal que lo que se vea en pantalla produzca una especie de magia para el espectador.

ANEXOS

Fragmento y desglose de guión

ESC 3 A. INT. CASA/ HABITACIÓN MARINA – DÍA

MARIANA sale de ducharse, busca en su armario ropa, saca un pantalón, chompa y su blusa favorita; al jalar la blusa cae una bufanda (bufanda de tela fina, celeste) regresa a verla en el piso, lentamente la recoge, la toma entre sus manos y la huele profundamente, camina hacia el espejo, se pone al frente de él, de reojo se ve un portarretratos en el velador.

HOJA DE DESGLOSE			
PRODUCCION: Café para dos		No. Escena: 3	No.
SET: No		DIA: X	NOCHE:
LOCACION: Casa/Habitación Marina		EXT:	INT: X
PLANOS:		No. PAGINA DEL GUION: 1	
Resumen de las Escenas:	Personajes y Figurantes:	Vestuario:	Maquillaje y peinado
Mariana sale de ducharse, saca su ropa para cambiarse, se encuentra con la bufanda de Nerina, se ve al espejo y aparece Nerina para colocársela, suena la tetera y Mariana sale de cuadro.	-Mariana -Nerina	Mariana: Bata de baño color café Nerina: Blusa blanca y pantalón blanco	Mariana: -Cabello suelto y alborotado -Piel pálida -Ojeras Nerina: -Base -Sombra clara en los ojos - Cabello largo recogido de un lado.
Escenografía (en locación): La escenografía a producir es la de un cuarto de una chica de clase media alta, joven, con una cama y ventanas. Se va a adecuar para mostrar una habitación con papeles y ropa esparcida.		Utilería: -Cama -Espejo -Edredón -Cortinas -Almohadas -Cuadros -Portarretrato -Cuadro con fotografías -Planta -Radio Props: -Bufanda	
Animales y Vehículos: -No		Efectos Especiales: -No	
Sonido: Ambiente.		Pirotecnia: No requerida	

ESC 18. INT. CASA/ COCINA – DÍA

MARIANA con el cartón en sus manos, lo asienta en la entrada de la casa, observa el "DONACIONES" escrito, cierra el cartón. Se acerca a la cocina, pone a calentar agua, limpia el mesón, los platos, guarda un poco de platos en los cajones. El agua caliente suena, se prepara un café con unas galletas, se sienta, toma entre sus manos el café como si estuviese abrigándose un poco, acerca la taza a su boca, regresa a ver el cuadro de NERINA, MARIANA sonríe y levanta levemente la taza, como una seña de brindis, sonríe.

HOJA DE DESGLOSE			
PRODUCCION: Café para dos		No. Escena: 18	No.
SET: No		DIA: X	NOCHE:
LOCACION: Casa/Cocina		EXT:	INT: X
PLANOS:		No. PAGINA DEL GUION: 15	
Resumen de las Escenas:	Personajes y Figurantes:	Vestuario:	Maquillaje y peinado
Mariana deja el cajón de cartón en la entrada, va a la cocina a prepararse una taza de café. Mientras recoge los elementos que quedaron en el mesón después de armar el cuadro con su abuela. La tetera suena, se sirve el café, se sienta, mira el cuadro que armó con su abuela y brinda.	Mariana	-Blazer verde claro -Top blanco -Pantalón jean celeste -Zapatos deportivos	-Base -Sombra en los ojos de color café claro -Rubor en las mejillas -Cabello suelto alisado con ondas
Escenografía (en locación): En este momento de la historia, la escenografía cambia, ya no estará estructurada de una manera desordenada o llena de suciedad. Ahora estará limpia y ordenada.		Utilería: -Cocina -Tetera -Microondas -Mesón -Plantas -Pedazos de madera -Pinturas -Pinceles Props: -Caja de cartón con la palabra "Donaciones" -Bufanda turquesa -Tetera -Taza de café diferente	
Animales y Vehículos: -No		Efectos Especiales: -No	
Sonido: Ambiente.		Pirotecnia: No requerida	

Resultados del cortometraje

Ambientación

La ambientación que se realizó en el cortometraje siguió la guía establecida en la carpeta de arte. Al momento de realizar las adecuaciones pertinentes en cada escenario de grabación se tuvo muy en cuenta lo que se había establecido desde un principio en la propuesta y las acotaciones que hizo la directora con respecto a dicha transformación. Las locaciones escogidas están bajo la paleta de color general que se fijó para el cortometraje, al igual que la decoración, que fue ejecutada siguiendo los bocetos que se crearon y colocaron previamente en la carpeta de arte. Se cambiaron los accesorios de la cama para que vayan de acuerdo a las exigencias de la colorimetría y también con la propuesta que dio la directora. A continuación, se hace una muestra de las imágenes de los escenarios para el rodaje, cómo estaba antes y cómo se lo adecuó para el rodaje. Cabe resaltar que algunos de los elementos se mantuvieron en su espacio original por motivos de desplazamiento y colocación, tanto de cámara como de luces y sonido (véanse figuras 21, 22 y 23).

Figura 21

Cuarto Mariana. Antes y después. Fuente: cortometraje y propia

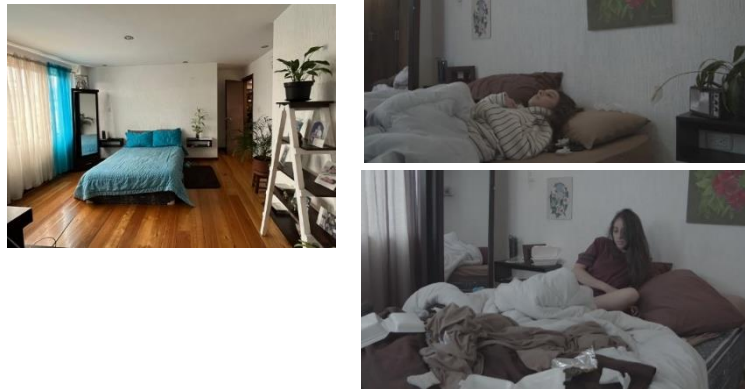


Figura 22

Cocina-Comedor. Antes y después. Fuente: cortometraje y propia

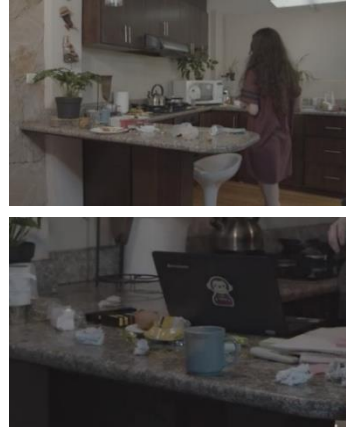


Figura 23

Pared sala Antes y después. Fuente: cortometraje y propia



Vestuario

Con respecto al vestuario que se usó durante la filmación, hubo ciertos cambios que se hicieron con relación a los que se habían propuesto en la carpeta, en especial para el personaje de Nerina. Como se observó en la carpeta, las imágenes de la ropa propuesta eran solo referencias, sin embargo, se pudo conseguir un vestuario parecido, pero que siga la paleta de color asignado para Mariana. En cuanto a Nerina, si se realizó un cambio total con respecto a la propuesta de vestuario en donde el personaje tenía cuatro cambios de ropa, pero por parte de dirección y exigencias de guion se optó por usar dos vestuarios, uno de ellos para el flashback, blusa turquesa y pantalón jean azul; y para las apariciones un atuendo enteramente blanco. En cuanto para el personaje de la Abuela, se siguió los referentes expuestos en la carpeta (véanse figuras 23, 24 y 25).

Figura 23

Vestuario Mariana. Fuente: propia



Figura 24

Vestuario Nerina. Fuente: cortometraje



Figura 25

Vestuario Abuela. Fuente: cortometraje



Maquillaje y peinado

Lo que se realizó en los personajes de Nerina y la Abuela fue un maquillaje natural, ya que estos permanecerían sin cambios a lo largo del cortometraje y no necesitaban un maquillaje elaborado, por tal motivo se mantuvo esa línea de lo natural, al igual que la forma que se le iba a dar a su cabello. En cuanto a Mariana, personaje principal, a ella se le realizaron cambios en el maquillaje y en el peinado, ya que representará el desarrollo o transformación del personaje a lo largo del film. Primero se empezó con un maquillaje que le dejara la piel pálida, dar el efecto de ojeras y también palidecer los labios. Luego, conforme avanza la trama, ella presentaría un maquillaje que se viera natural: un poco de base, corrector de ojeras y vaselina; al final tendría un maquillaje más completo, ya que se le debería observar con más vida al personaje. Su cabello paso por un proceso similar, empezó con un peinado alborotado que le tapaba el rostro y moño mal arreglado, luego, ya más peinado pero un poco desaliñado, y al final

ya tenía un cabello arreglado, planchado y que permitió ver su rostro (véanse figuras 26, 27, 28).

Figura 26

Maquillaje y peinado Mariana. Fuente: cortometraje

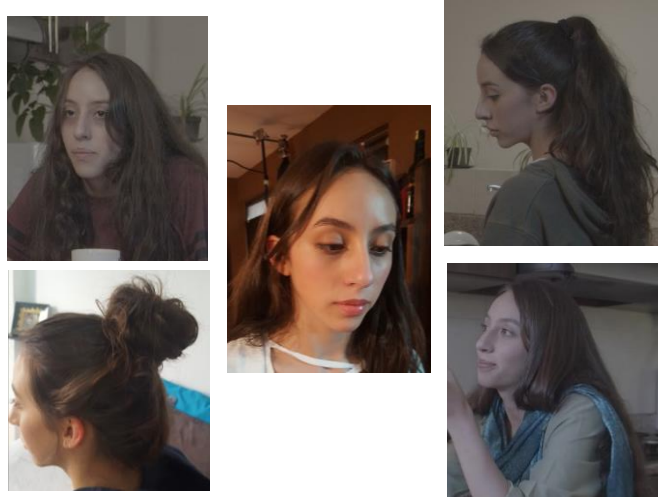


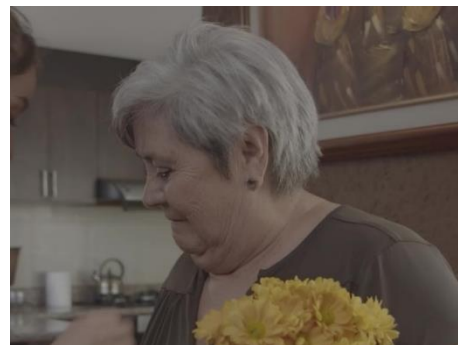
Figura 27

Maquillaje y peinado Nerina. Fuente: cortometraje



Figura 28

Maquillaje y peinado Abuela. Fuente cortometraje



Utilería

La utilería que se usó en el cortometraje para la decoración estuvo ligada a las referencias que se marcaron en la carpeta, en especial para los elementos simbólicos como la taza y la bufanda, al igual que dos fotografías de Mariana y Nerina juntas que mostrarían esa unión madre e hija (véanse figuras 29, 30 y 31). Los objetos decorativos que se colocaron en los escenarios del cortometraje fueron escogidos de tal forma que ayuden a expresar y conocer acerca de quién es la protagonista y cómo se siente en el transcurso de la historia. Así se situaron cuadros pintados, que mostraban que a Mariana le gustaba pintar, una cesta de tejido que indicaría que Nerina gustaba de tejer. Los

papeles, sobras de comida o comida en mal estado eran necesarios para establecer que Mariana no le importaba cómo se encontraba ella y su alrededor (véanse figuras 32 y 33).

Figura 29

Taza de Nerina. Fuente: cortometraje



Figura 30

Bufanda de Nerina. Fuente: cortometraje



Figura 31

Fotografías de Nerina y Mariana juntas. Fuente: cortometraje



Figura 32

Elementos decorativos Cocina-Comedor. Fuente: cortometraje

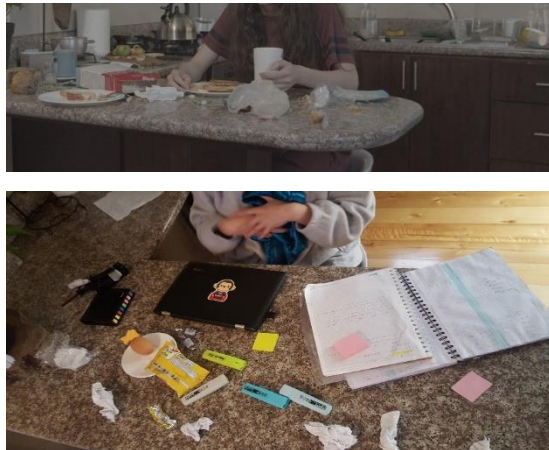
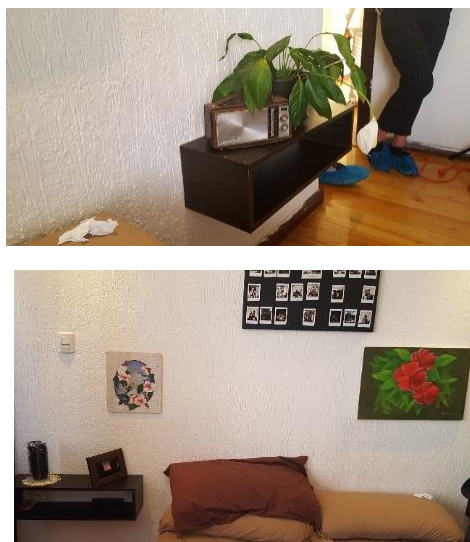


Figura 33

Elementos decorativos Cuarto Mariana. Fuente: cortometraje



Referencias bibliográficas

- DeGuzman, K. (2021). *Film Lookbook Examples & How to Make a Lookbook for a film*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/film-lookbook-examples/>
- Gentile, M. Díaz, R. Ferrari, P. (2011). *Escenografía cinematográfica*. LA CRUJIA Ediciones.
- Grossocordón Cortecero, C. (2019). Propuesta metodológica sobre análisis de personajes en el relato cinematográfico. Caso práctico: La filmografía actoral de Clint Eastwood. *Comunicación y Métodos*. 1(1), 9-28. <https://doi.org/10.35951/v1i1.18>
- Fernández, D. y Jácome, D. (2018). *Vestir el personaje: Vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática*. Ediciones Cumbres.
- Flügel, J. C. (2015). *Psicología del vestido*. Melusina. <https://zoboko.com/book/nmr8jxwe/psicologia-del-vestido>
- Hernández, J. (1994). Decorados del futuro y espacios cotidianos desde un concepto revisado de escenografía. *Nosferatu. Revista de cine*, (14), 26-31. <https://riunet.upv.es/handle/10251/40884>
- Idrogo Guevara, A. M. (2018). *Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película "La teta asustada" dirigida por Claudia Llosa* [Tesis, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1436/1/TL_IdrogoGuevaraAna.pdf
- Jaureguiberry, M. (2011). La escenografía en el cine argentino. *LA ESCALERA*, N° 21. <http://www.ojs.artes.unicen.edu.ar/index.php/laescalera/article/view/268/224>
- Jullier, L. (2012). *Analyser un film: de l'émotion à l'interprétation*. Editions Flammarion.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. ALLWORTH PRESS.
- Martínez Ortiz, M. E. y Guardado Aguilar, M. R. (2018). *Análisis del uso del*

maquillaje teatral para la construcción externa del personaje, en la escena actual de El Salvador [Monografía]. Universidad Dr. José Matías Delgado.
<http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3733/1/0002718-ADTECMA.pdf>

Mckee, R. (2002). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba.

Millán, S. (2009). El departamento de arte. El equipo de ambientación y utilería. Cinemadesing. https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/25/dept_arte_uno/

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

Neira Piñeiro, M. (1998). El espacio en el relato cinematográfico. Análisis de los espacios en un film. *Revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, (48-49), 373-397)

Ortiz, C. (2013). *El vestuario en el cine: más allá de la prenda*.
<http://hdl.handle.net/20.500.11912/771>

Padilla Días, A. R. (2019). *El dispositivo escenográfico-psicológico en el cine de Roman Polanski* [Tesis de doctorado, Universidad de Córdoba].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=233427>

Pérez Rufí, J. (2017). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón Y Palabra*, 20(4_95), 534-552.
<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>

Pérez Rufí, J. P. y Pérez Rufí M. I. (2018, 30 de enero). La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood. *Razón Y Palabra*, 22(2_101), 547-568.
<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1093>

Risk, M. (2017). How to Use Color in Film. <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>

Rizzo, M. (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Omega.

Roche, A y Taranger, M. (2006). *Taller de guion cinematográfico. Elementos de*

análisis fílmico. ABADA Editores.

- Ruíz Gonzales, K. A. (2018). *Análisis de la dirección de arte de los personajes del largometraje Perro Guardian, Lima, 2017 – II* [Tesis, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34243>
- Rupnik, R. (2018). *Cuando la dirección de arte conoció al CGI*.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/4834.pdf
- Sánchez-Escalonilla, A. (2012). *Estrategias de guion cinematográfico*. Editorial Planeta.
- Serrano, R. (2010). *Creación de personajes cinematográficos: el espejo de celuloide*. T&B Editores.
- Suárez, A. (2008). Vestuario de cine. Qué se dice y cómo se dice. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, 10, 137-139.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/124_libro.pdf
- Tamayo A. y Hendrickx, N. (2016). *La dirección de arte en el cine peruano*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Taranger, M. y Roche, A. *Taller de guion cinematográfico*. ABADA Editores.
- Taratuto, P. (2018). Diseño de Vestuario: creación de personajes. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, 33, 276-285.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/695_libro.pdf
- Vanoye, F y Goliot-Lété, A. (2008). *Principios de análisis cinematográfico*. ABADA Editores.
- Vázquez Rodríguez, M. S. (2011). *Making off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje*.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/633.pdf
- Zurro Vigo, B. (2015). *Dirección de arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. <https://riunet.upv.es/handle/10251/63830>

Filmografía

Fleming, V. (Director). (1939). *Gone with the wind*. [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Llosa, C. (Director). (2009). *La teta asustada*. [Película]. Vela Producciones; Oberón Cinematográfica; Wanda Visión

Sciamma, C. (Director). (2019). *Portrait de la jeune fille en feu*. [Película]. Lilies Film.